

# APPRENDERE ITALIANO GIOCANDO

---

**Granić, Kristina**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:736594>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-26**

*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU**  
**FILOZOFSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST**

**ZAVRŠNI RAD**

**Apprendere italiano giocando**

**KRISTINA GRANIĆ**

**Split, rujan 2024**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SPALATO  
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA  
DIPARTIMENTO DI LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

**Apprendere italiano giocando**

Relatrice:

doc. dr. sc. Antonia Luketin Alfirević

Candidata:

Kristina Granić

Spalato, settembre 2024

# Indice

<b>1. Introduzione</b> .....	1
<b>1.1. Composizione e metodologia</b> .....	1
<b>2. Parte teorica</b> .....	3
<b>2.1. Glottodidattica ludica</b> .....	3
<b>2.2. Lo studente</b> .....	6
<b>2.3. L'insegnante</b> .....	7
<b>2.4. Reazione a catena in classe</b> .....	8
<b>2.5. Tipologie e funzioni del gioco</b> .....	9
<b>2.6. Quiz linguistici nella televisione italiana</b> .....	10
<b>3. Parte operativa</b> .....	12
<b>3.1. Reazione a catena – quiz televisivo</b> .....	12
<b>3.2. Il settimanale ufficiale del programma di Rai 1</b> .....	14
<b>3.3. L'intesa vincente in classe</b> .....	25
<b>4. Conclusioni</b> .....	29
<b>5. Riassunto</b> .....	30
<b>6. Sažetak</b> .....	31
<b>7. Summary</b> .....	32
<b>8. Riferimenti bibliografici</b> .....	33
<b>8.1. Sitografia</b> .....	33

# 1. Introduzione

Questa tesina mira a esplorare i possibili modi per l'utilizzo delle attività ludiche nella classe di una lingua straniera. Saranno descritti i giochi del quiz *Reazione a catena* che “va in onda su RAI 1 dal 2 luglio 2007”<sup>1</sup> nonché gli altri quiz televisivi che hanno una lunga tradizione in Italia. Cercheremo di mettere in evidenza in che modo questi giochi permettono di insegnare delle costruzioni linguistiche e grammaticali, ma anche di trattare i temi legati alla cultura e società italiana. *Reazione a catena* è un quiz in cui tramite le associazioni, metafore ed altri meccanismi linguistici i partecipanti sono in grado di indovinare le soluzioni.<sup>2</sup>

Abbiamo scelto il tema dell'insegnamento ludico perché dall'esperienza personale di apprendente delle lingue straniere siamo convinti che il gioco facilita l'apprendimento di una lingua straniera poiché attira e motiva gli studenti. Questa tesi parte dal fatto, confermato da molti autori, che il gioco aiuta l'acquisizione di una lingua straniera e l'apprendimento in generale. Siamo partiti dalla visione più generale secondo cui il gioco in tutte le sue forme favorisce l'apprendimento e il divertimento.

L'ipotesi che vogliamo sostenere in questa tesi è la seguente: Se il gioco facilita l'apprendimento in generale e il conoscenza del mondo, facilita anche l'apprendimento di una lingua straniera. Partiremo dalla teoria del gioco e della ludodidattica per giustificare la nostra ipotesi. Finalmente sceglieremo un gioco del quiz *Reazione a catena* per proporre concretamente un'attività da svolgere in classe e che, come risultato, può facilitare l'apprendimento di una lingua straniera.

## 1.1. Composizione e metodologia

Nella parte teorica definiremo la glottodidattica ludica, che rappresenta il campo dello studio. L'attenzione particolare sarà rivolta alla motivazione dato che uno studente motivato e divertito durante l'insegnamento studia meglio. Secondo Balboni, la motivazione è molto importante per l'apprendimento: “Non c'è acquisizione senza motivazione. Solo una forte motivazione porterà l'apprendente a raggiungere un'ottima qualità di apprendimento” (Ceriani, 2013 – 2014: 12).

---

<sup>1</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione\\_a\\_catena\\_-\\_L'intesa\\_vincente](https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione_a_catena_-_L'intesa_vincente) (29/08/2023)

<sup>2</sup> <https://www.tvdream.net/programmi-tv/reakzione-a-catena/> (29/08/2023)

La parte principale del lavoro sarà la presentazione dettagliata del quiz televisivo *Reazione a catena*. Verrà raccontata la storia del quiz e dopo seguirà la descrizione dei giochi e del settimanale omonimo. Nel capitolo seguente sarà offerta una proposta per attività in classe basata su uno dei giochi del quiz *Reazione a catena*.

Sul sito Treccani si trovano diversi articoli che trattano i quiz linguistici in televisione italiana<sup>3</sup>, ma facendo la ricerca per la nostra tesina, non siamo riusciti a trovare dei saggi o articoli scientifici che suggeriscano l'uso in classe di italiano come lingua straniera di uno dei giochi del quiz che sarà analizzato. Quindi, questa tesina vorrebbe essere un'introduzione (o il punto di partenza) all'implicazione dei giochi appartenenti ai quiz durante l'insegnamento di una lingua straniera, precisamente della lingua italiana.

---

<sup>3</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/) (31/5/2024).

## 2. Parte teorica

### 2.1. Glottodidattica ludica

In questo capitolo verranno presentate le definizioni di concetti base che sono il punto di partenza dell'idea di questo elaborato. Saranno confrontate le spiegazioni dei termini di vari autori utilizzati come fonti. I termini chiave sono: didattica, glottodidattica e didattica ludica. Vari autori propongono una definizione del concetto di didattica però il più chiaro ci sembra quello di Marco Piccini, che nel senso più ampio definisce la didattica come una scienza che studia il rapporto tra insegnamento e apprendimento scolastico. Questo autore spiega che la didattica suggerisce di pensare alle connessioni che collegano attività didattiche e processi di apprendimento.

La didattica facilita l'apprendimento ma non è il suo sinonimo. È importante mettere in evidenza che come dice Piccini: "L'insegnamento non produce apprendimento semplicemente perché viene attuato.", cioè il successo di un'attività didattica non dipende soltanto dalla sua sistematicità e intenzionalità, ma un ruolo significativo viene attribuito anche a ogni studente personalmente ossia alla sua personalità, motivazione ed eventuali difficoltà di un individuo. Lo scopo di un'attività didattica non è necessariamente quello di produrre automaticamente risultati di apprendimento nei suoi destinatari ma è quello di studiare i processi che menano all'apprendimento. Inoltre, Piccini avverte che non basta conoscere una disciplina per saperla insegnare. Spesso risulta più importante essere in grado di collegare la disciplina con diversi elementi che caratterizzano l'esperienza dell'apprendimento come insegnante, studente, contesto sociale, culturale e così via.

Dopo aver avvicinato il termine della didattica secondo Piccini la cui definizione ci spiega molto chiaramente il concetto e lo approfondisce spiegando più dettagliatamente alcune sue specificità. La ricerca di altre fonti ci ha portato al dizionario Treccani che oltre tutto già è menzionato sopra ci fa capire che esiste la didattica generale, le didattiche speciali e la didattica sperimentale. La prima riguarda la pratica educativa in generale, mentre le didattiche speciali si riferiscono ognuna a una singola disciplina d'insegnamento. La didattica sperimentale ha il compito di verificare e misurare i risultati di attività educative. La lettura di diversi autori ci permette di proporre la definizione soddisfacente per tutti e sarebbe la seguente, la didattica è la scienza che crea un ambiente nel quale l'insegnamento e l'apprendimento sono inseparabili.

Dopo aver spiegato il concetto della didattica, passiamo al concetto di glottodidattica. La fonte da cui viene presentata la definizione di glottodidattica in questa tesina è il “Dizionario di glottodidattica di Balboni” (Balboni, 1999: 47).

Balboni definisce la glottodidattica come la scienza dell'educazione linguistica.<sup>4</sup>

Aggiunge inoltre che la concezione di glottodidattica più diffusa in Italia è quella che la percepisce come una scienza pratica e interdisciplinare, composta da una componente teorica e una componente operativa. La parte teorica vuole conoscere il meccanismo dell'acquisizione linguistica da cui formare approcci, mentre quella operativa porta alla definizione di metodi e alla selezione delle tecniche e delle tecnologie adeguate. La scelta dell'approccio glottodidattico dipende da quello che si vuole mettere alla base dell'educazione linguistica. L'approccio si riferisce a parte teorica, si tratta di filosofia di fondo dell'insegnamento e apprendimento. Dopo aver deciso quale approccio usare si crea il metodo cioè agli esercizi e diversi tipi di attività (Balboni, 1999: 47).

Nel dizionario Treccani viene proposta la definizione di glottodidattica come ramo di linguistica orientato all'insegnamento di una lingua. Il focus è posto particolarmente all'apprendimento e allo sviluppo di comprensione, espressione, lettura e scrittura come abilità linguistiche principali.

Per descrivere e presentare lo sviluppo degli approcci nel corso della storia e metodi utilizzati nel passato e oggi ci siamo serviti del saggio di C.M. Luise.<sup>5</sup>

Il primo approccio che è apparso nel Settecento è l'approccio formalistico ed è rimasto fondamentale fino ai giorni nostri. La base di questo approccio è quella di presentare le regole morfosintattiche e il lessico tramite la lingua materna degli studenti, di memorizzare e applicare nella traduzione da una lingua all'altra. In questo modo si riducevano molto le attività orali e la conversazione. In realtà si trattava di traduzioni spesso fisse e imparate a memoria sicché gli studenti non ne avevano molta utilità in situazioni concrete di situazione e come risultato lo studente non era capace a comprendere e parlare la lingua straniera. L'unico vero lato positivo di questo approccio e del metodo grammaticale traduttivo e che ne scaturisce è un insegnamento molto semplice ridotto alla pura esposizione delle strutture grammaticali di una lingua e la verifica dell'apprendimento al di fuori di qualsiasi situazione reale di uso e di comunicazione.

---

<sup>4</sup> “La lingua e la cultura sono intese come complesso di strumenti comunicativi, verbali e non verbali, che agiscono in uno spazio culturale e secondo regole non solo linguistiche ma anche sociali.” (Balboni, 2008: 13).

<sup>5</sup> Il saggio è reperibile sul seguente link: <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica>



Già un secolo dopo si sviluppa il metodo diretto che tende ad arrivare a una tale conoscenza di lingua straniera a saper pensare in essa come in lingua materna. Per raggiungere questo obiettivo la lingua si apprende in contatto con l'ambiente autentico o in classe con un insegnante di madre lingua e utilizzando esplicitamente materiali autentici. Inoltre, non si usa la lingua materna e non si dà importanza all'aspetto grammaticale. Il metodo si usa ancora ma si è resi conto che è impossibile apprendere una lingua straniera in modo identico a quello dell'apprendimento di lingua materna.

Nel secondo dopoguerra succede il boom della scienza glottodidattica e si sviluppa l'approccio strutturalista basato sulla teoria comportamentistica legata alla teoria di Skinner che vede un neonato come tabula rasa su cui "possiamo scrivere" in una serie ininterrotta di sequenze stimolo – risposta - rinforzo e creare abitudini mentali. L'esempio di un metodo strutturalistico è il metodo audio-orale in cui la lingua viene appresa mediante esercizi strutturali ripetuti moltissime volte.

Negli anni Sessanta appare l'approccio di base per l'insegnamento delle lingue straniere odierno, l'approccio comunicativo. Lo scopo è quello di saper comunicare tenendo conto della competenza linguistica, sociolinguistica, paralinguistica e extralinguistica. La correttezza e la pragmatica assumono lo stesso valore e l'uso della lingua è inseparabile dalla cultura. Ne derivano due metodi: il metodo situazionale e il metodo nozionale, nozionale-funzionale. Gli ultimi approcci sono umanistico-affettivi e includono vari metodi con seguenti caratteristiche; interesse per gli aspetti affettivi e fisici dello studente, eliminazione di processi generatori d'ansia e una piena attuazione delle potenzialità dello studente.<sup>6</sup>

Avendo definito e spiegato il concetto di glottodidattica e avendo ordinato cronologicamente lo sviluppo di approcci glottodidattici passiamo alla parte centrale di questa tesi perché parla di glottodidattica ludica su cui si basa la tesi e l'idea di utilizzare il quiz per insegnare e apprendere una lingua straniera. Prima di tutto proponiamo definizioni del termine glottodidattica ludica dalla letteratura consultata. Vari autori scrivono di glottodidattica ludica. Ceriani definisce la glottodidattica ludica come l'insegnamento della lingua attraverso esercizi ludici. È molto presente nelle scuole italiane, soprattutto nelle scuole primarie e nelle scuole dell'infanzia (Ceriani, 2013: 6).

Bassani e Perello definiscono la ludolinguistica come un settore che si occupa di attività creative utilizzando il linguaggio che si basa sul concetto di ostacoli linguistici, sintattici e grammaticali, ma anche su esercizi linguistici basati sull'immaginazione (Bassani, Perello, 2021: 17).

---

<sup>6</sup> <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (26/3/2024)

Anche Balboni, nel suo dizionario dedicato alla glottodidattica descrive la glottodidattica ludica come l'insegnamento di una lingua straniera assumendo un atteggiamento ludico. Nei nostri giorni non è più legato solo all'insegnamento precoce ma può essere adatto a tutti i livelli attraverso un impianto giocoso, l'atmosfera rilassata o ricorso alle tecniche di simulazione. Balboni aggiunge che senza lucidità non c'è né dialogo né simulazione, essendo questi essenziali per qualsiasi comunicazione e quindi anche per l'apprendimento di una lingua straniera (Balboni, 1999:70).

Tutte le procedure e approcci che abbiamo descritto hanno senso soltanto se esiste un insegnante, uno studente e una lingua da insegnare e imparare. Perciò riteniamo indispensabile riflettere sui loro ruoli nel contesto glottodidattico.

Il focus del progetto didattico deve essere la persona, lo studente. Soltanto ponendo l'apprendente al centro e organizzando l'apprendimento intorno a lui e ai suoi bisogni, è possibile parlare di un insegnamento e apprendimento valido, che porterà a risultati mirati. Come anche in generale, in tutti gli aspetti della vita, niente si può fare senza motivazione (Novello, 2007: 9). Se essa manca, quello che facciamo sarà molto faticoso e percepito come un tormento. Quest'attitudine verso l'apprendimento di una lingua straniera è molto danneggiante e ostacola l'apprendimento. Per questo motivo bisogna saper motivare gli studenti. Il gioco rappresenta un buon metodo perché rilassa gli studenti, aggiunge un momento di creatività, fantasia e libertà di cui ogni studente sente di aver bisogno. A volte gli studenti non capiscono l'utilità di conoscere una lingua. Di conseguenza, non sono motivati e l'apprendimento è molto lento, richiede più ripetizioni e più sforzo. Il gioco aiuta molto in situazioni simili. Ad esempio, uno studente molto competitivo può essere motivato per lanciarsi nell'apprendimento di una lingua soltanto per poter vincere in un gioco e per essere migliore degli altri.

## **2.2. Lo studente**

Nella letteratura che abbiamo utilizzato come fonte per la stesura di questa tesina abbiamo concluso che l'uso di principi di glottodidattica ludica rovescia il ruolo tradizionale dell'insegnante e dello studente. Gli autori che si sono occupati di questo tema sono Balboni (2008, 2014), Caon (2022), Bassani e Perello (2021), Ceriani (2014).

Consideriamo importante porre l'attenzione ai principali protagonisti dell'insegnamento di tipo ludico.

La figura principale dell'intero processo dell'insegnamento è lo studente perché l'insegnante si deve adattare a lui e rispondere ai suoi bisogni. Lo studente è il protagonista del processo glottodidattico. Questa posizione centrale è allo stesso tempo vantaggiosa e svantaggiosa per lo studente. È vantaggiosa perché lo studente è colui a chi bisogna adattarsi e quindi non deve cambiare la sua personalità ma l'insegnante è quello che deve prenderla in considerazione. Inoltre, lo studente si libera dell'influsso dell'insegnante e la diminuzione dell'importanza dell'insegnante da un'indipendenza allo studente la libertà e la indipendenza ottenute incoraggiano e motivano lo studente. Visto che lo studente non è più passivo ed è la autonomia ottenuta che lo spinge a utilizzare tutte le sue abilità e capacità per apprendere una lingua. Il gioco sfida lo studente a trovare le soluzioni più adatte. Le attività ludiche coinvolgono totalmente lo studente ed eliminano e facilitano lo stress o l'ansia e aiutano l'insegnante a prendere in considerazione fattori affettivi ed emotivi presenti nello studente.

Abbiamo già detto che il focus del progetto glottodidattico deve essere lo studente. Il gioco lo rende possibile, rilassa lo studente, aggiunge un momento di creatività, fantasia e la libertà di cui ogni studente sente di aver bisogno. A volte gli studenti non capiscono perché devono studiare una lingua. Di conseguenza, non sono motivati e l'apprendimento richiede molte ripetizioni e molto sforzo. Il gioco può risolvere o diminuire questo tipo di problemi perché l'obiettivo di un'attività non è più quello di imparare la lingua ma è quello di vincere. Funziona benissimo soprattutto con gli studenti competitivi che apre la porta ai quiz. Un apprendente molto motivato e divertito impara meglio.

Dall'altra parte, quella svantaggiosa per lo studente, il suo protagonismo non va a meno dalla responsabilità, che vuol dire che non possiamo più dare la colpa esclusivamente all'insegnante ma è lo studente ad essere lo dato o incolpato del proprio successo o fallimento nell'acquisizione. Un altro punto negativo dell'uso delle attività ludiche è che gli studenti timidi, introversi oppure di competenza linguistica inferiore rischiano di sentirsi al disagio e rifiutare di partecipare oppure di non trarne il massimo di utilità.

### **2.3. L'insegnante**

Come abbiamo visto nel capitolo precedente l'attività ludica mette lo studente al primo posto. Quindi l'insegnante arriva al secondo piano e ha il ruolo di facilitatore dell'apprendimento. Lui fa il giudice e fonte di sostegno e correttezza se lo studente ne ha bisogno. Il docente deve preparare l'attività ludica in tale modo che lo studente possa essere in primo piano tenendo

presente la personalità e le abilità linguistiche dello studente. Il suo compito è quello di accendere la motivazione nello studente. Un buon insegnante sarà in grado, dunque di organizzare un'attività ludica in tale maniera che lo studente faccia la maggior parte dell' lavoro concreto quindi attività con successo e motivazione sentendo la propria autonomia e il proprio merito. Il suo lavoro sarà fatto bene se lo studente dimentica o perde la paura della valutazione fatta dall' insegnante perché così se esprimerà meglio e approfitterà delle proprie potenzialità.

#### **2.4. Reazione a catena in classe**

Il quiz appartiene al materiale autentico che può essere utilizzato nella classe di una lingua straniera. “Il materiale autentico è molto utile perché la lingua non è solo quella presente nell'unità didattica, ma esiste e si usa soprattutto nel mondo extrascolastico. (...) È legittimo dire che un'unità didattica rappresenta solo una parte limitata e adattata della lingua che viene usata nel mondo extrascolastico. Perciò, alla fine di un'unità didattica sarebbe meglio inserire due o tre lezioni di stacco presentando i testi autentici, non pensati per fini didattici, invece di procedere immediatamente all'unità didattica successiva” (Balboni, 2014: 12).

Il materiale autentico non deve essere per forza una canzone, un film o una pubblicità, come di solito si fa, ma noi proponiamo in questa tesi di utilizzare il quiz per realizzare degli obiettivi didattici.

Il quiz è una buona maniera di verificare se il lessico è stato imparato. Secondo Balboni la conferma del lessico imparato è la possibilità di recuperare le parole e le locuzioni appena le sentiamo pronunciare o le vediamo scritte e anche quando le dobbiamo utilizzare noi.

Il gioco intitolato *Catena musicale* si basa sul fatto che la memoria verbale si accoppia a quella visiva, cinestetica, musicale e ritmica (Balboni, 2014: 19). In questo gioco ogni parola indovinata porta un pezzo della canzone da trovare. Sfruttando la possibilità della mente umana di memorizzare attraverso la musica grazie al suo ritmo (Balboni, 2014: 20), guidiamo lo studente verso l'associazione delle parole alla canzone e viceversa. In questo modo, lo studente finisce imparando sia le parole che la canzone.

Sapendo che si memorizza per universi completi e non per singole parole, quindi le parole si imparano insieme con altre, in glottodidattica si usano coppie di parole tipo alto-basso o grasso-magro (Balboni, P.E., 2014: 21). Così nei giochi del quiz analizzato per gli obiettivi di questa tesina le parole non vengono mai proposte da sole, ma sono sempre in relazione con altre parole o aspetti culturali, sociali o linguistici della lingua e civiltà italiana.

Siccome il “Language Acquisition Device” può essere attivato solo su campioni di lingua compresi” (Balboni, 2014: 27), lo scopo di ogni gioco e tutte le parti di quest’ultimo devono essere chiari e comprensibili agli studenti. Nel caso in cui l’insegnante si serve di un quiz registrato e non di uno che lui stesso ha creato, deve assicurarsi che la registrazione è di alta qualità e che si può riascoltare e tornare indietro per penetrare nella catena fonica e discernere alla fine le parole e i loro significati (Balboni, 2014: 31).

Riteniamo che i giochi un tira l’atra o l’intensa vincente suscitino dall’apprendente la formazione di ipotesi socio-pragmatiche e linguistiche (Balboni, 2014: 8).

Per esempio, se nell’intensa vincente un giocatore che deve spiegare la parola al suo compagno utilizza l’articolo determinativo le, colui che deve indovinare la parola può sapere che si tratta di una parola di genere femminile, in plurale e concentrarsi su esse, eliminando tutte le parole del genere maschile e quelle in singolare, diminuendo il tale modo il campo lessico-grammaticale in cui cercare la parola.

## **2.5. Tipologie e funzioni del gioco**

Essendo il gioco un modo molto complesso, ne esistono diverse tipologie e funzioni.

“Non vanno confusi le attività ludiche e il gioco didattico perché si tratta di concetti diversi. Il gioco è impegnativo dal punto di vista psico-fisico per colui che ci partecipa, ma non è funzionale visto che non ha altro scopo che sé stesso. Anche il gioco didattico è impegnativo, continuativo e progressivo, ma il suo fine al di fuori di esso, vuole trasmettere contenuti significativi, sia lessicali che grammaticali” (Ceriani, 2013 – 2014: 10). “A seconda della tipologia, i giochi possono essere divisi in:

1. giochi-esercizi (servono a esercitarsi e fissare le strutture della lingua e il lessico): ripetizioni, composizioni, scomposizioni, ricomposizioni, associazioni di parole-immagini, incastri di battute in un dialogo, catene di parole e frasi, giochi di movimento, interviste e questionari, giochi di natura insiemistica, giochi epistemici legati al *problem solving*, giochi di enigmistica
2. esercizi di libero impiego e creativi che coinvolgono lingua e linguaggi non verbali: attività espressive, ritmiche, teatrali, attività di mimica, attività di canto collegato alla gestualità, creazione di cartelloni, fumetti, giochi di memoria, drammatizzazione di scenette, giochi di simulazione, role-play, giochi linguistici

3. giochi di regole: giochi di assunzione di ruolo, giochi comunicativi basati sul vuoto d'informazione e sulla differenza di opinione con libero reimpiego della lingua acquisita o con utilizzo di un numero controllato di strutture, giochi tradizionali, le cui regole possono essere motivo d'interesse e analisi interculturale, giochi che utilizzano schemi, griglie grafiche, percorsi, battaglia navale, domino di parole o di sillabe, giochi di carte in cui si usano regole di giochi noti applicando all'apprendimento della lingua, tris/tria/filetto, in cui si deve fare tris risolvendo quesiti linguistici” (Caon, 2022: 70).

## 2.6. Quiz linguistici nella televisione italiana

Il dizionario Treccani definisce un quiz come domanda predisposta, quesito, posti per saggiare la preparazione culturale, generale o specifica, oppure la memoria, di candidati, concorrenti, e simile, oppure, come test d'analisi di aspetti della personalità di qualcuno.<sup>7</sup>

I giochi e quiz in televisione non nascono oggi, ma hanno una storia lunga. Nel 1955 la RAI ha cominciato a trasmettere il suo primo quiz *Lascia o raddoppia*, uno dei più celebri quiz televisivi di sempre.<sup>8</sup> I quiz apparsi più tardi diventavano sempre più popolari. Sembrano essere eterni perché agli italiani piace molto guardarli e mettere a prova le proprie competenze linguistiche. Un gran numero di telespettatori segue i quiz creati molti anni fa.<sup>9</sup>

*L'Eredità* è il principale gioco a premi fondato in buona parte sulle capacità logico-linguistiche e semantiche di chi concorre. Detiene il record di ascolti di quiz televisivi oltre che di longevità. Questo successo è dovuto a una grande qualità e a un'indubbia leggerezza. È andato in onda per la prima volta il 29 luglio del 2002. Nel corso degli anni ha subito una serie di adattamenti e correzioni che ne hanno modificato parecchio la struttura originaria. Grazie a queste trasformazioni *L'Eredità* è diventato un gioco di natura linguistica con molte prove orientate sull'italiano in modo parziale o completo.<sup>10</sup>

Negli anni Ottanta appare il primo vero gioco linguistico in TV, “*Parola mia*”. Il quiz è andato in onda tra il 1985 e il 1988. È una trasmissione incentrata sulla conoscenza della lingua italiana e perciò l'ideatore, Luciano Rispoli ha convocato un esperto, Gian Luigi Beccaria, linguista e professore ordinario presso l'Università di Torino. Il professor Beccaria aveva il ruolo di arbitro

---

<sup>7</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/quiz/> (28/08/2023)

<sup>8</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html) (28/08/2023)

<sup>9</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html) (28/08/2023)

<sup>10</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/1\\_Aprile.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/1_Aprile.html) (28/08/2023)

e giudice della trasmissione. Si trattava di un programma di informazione prima che d'intrattenimento essendo un pretesto per dialogare sopra la lingua italiana. Era un quiz, ma senza esserlo veramente perché i giocatori non dovevano solo proporre una risposta giusta, ma devono anche argomentarla. Il programma era piuttosto una varietà con incursioni di ospiti, intermezzi musicali, recitativi, ma sempre dall'alto livello artistico e culturale. In un'occasione Beccaria ha definito *Parola mia* come una vera e propria “grammatica in onda”. I partecipanti erano chiamati a fronteggiarsi su questioni riguardanti la lingua italiana in tre diverse prove: conoscere l'italiano, usare l'italiano e amare l'italiano.

I partecipanti non dovevano soltanto conoscere la materia in modo generale, ma quello che si apprezzava più era una più specifica dimestichezza con le forme della lingua parlata e scritta, giornalistica e letteraria. Ogni concorrente era valutato da professor Beccaria che correggeva e sottolineava spiegava e commentava, tentava di trovare il giusto nelle risposte di tutti prendendo in considerazione non solo l'accuratezza, ma anche la capacità espressiva e di sintesi. Il pubblico davanti allo schermo non era dimenticato. I telespettatori ci potevano partecipare tramite diversi giochi e rubriche di cui soluzioni ponevano in centro sempre la lingua italiana. Questa trasmissione metteva al centro della sua programmazione la conoscenza e l'insegnamento della lingua italiana ricorrendo agli strumenti e alle risorse dei programmi d'intrattenimento. Non ci si premiava tanto la prontezza della risposta quanto la capacità di argomentare, approfondire, ricostruire l'origine e il cammino di una parola giunta fino a noi. Era un divertimento intellettuale che proponeva un modo intelligente di giocare con la lingua.<sup>11</sup> “*La ruota della fortuna*” consiste nell'indovinare una frase nascosta. Il programma è trasmesso per la prima volta tra il 1987 e il 1988 dal circuito privato Odeon TV. La sua formula è molto semplice dato che i concorrenti si trovano di fronte a frasi lineari e generalmente intuitive. Non è decisiva tanto competenza linguistica, ma piuttosto l'intuizione e una certa perspicacia.”<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/2\\_Torre.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/2_Torre.html) (29/08/2023)

<sup>12</sup> [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/3\\_Danese.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/3_Danese.html) (29/08/2023)

### 3. Parte operativa

In questa parte della tesina sarà descritto il quiz *Reazione a catena*. Uno dei suoi giochi verrà poi individuato per spiegare in che modo questo gioco potrebbe essere adattato e utilizzato in un'unità didattica per l'insegnamento della lingua italiana. Si tratta del gioco *Intesa vincente*.

#### 3.1. *Reazione a catena* – quiz televisivo

*Reazione a catena* è un quiz linguistico che, utilizzando l'associazione logica di parole, mette alla prova la padronanza della lingua italiana di concorrenti e telespettatori. Va in onda su Rai 1 dal 02 luglio 2007, tutti i giorni nella fascia preserale durante il periodo estivo, in sostituzione dell'Eredità. Durante gli anni il quiz ha cambiato più presentatori e modalità di gioco, ma la base è rimasta uguale e anche l'interesse del pubblico non è diminuito. Il programma ha un forte richiamo all'enigmistica poiché in tutti i giochi i concorrenti devono scoprire assonanze tra parole e frasi con lo scopo di completare una catena di parole in base a significati comuni, proverbi, aforismi, titoli di film o di libri e così via.

Due squadre composte da 3 giocatori – colleghi, amici o parenti, si sfidano sulle loro capacità di indovinare, formare, completare e ordinare parole e “catene” di vocaboli.<sup>13</sup> Questo tipo di gioco potrebbe essere molto utile per l'insegnamento e l'apprendimento di una lingua straniera. I partecipanti sono stimolati a riflettere sulla lingua, a cercare collegamenti sia lessicali, sia morfosintattici, sia culturali; tra le parole per crearne una catena che abbia un senso e che le riunisca. Utilizzano l'immaginazione, la creazione e le proprie conoscenze per trovare la parola giusta. Se non ci riescono, la parola giusta viene detta dal conduttore e in tale modo la imparano. “I giochi del quiz *Reazione a catena* non sono privi né della ridondanza, né delle analogie e soprattutto non mancano di metafore. Queste tre strategie figurano spesso come *conditio sine qua non* per arrivare alla soluzione”.<sup>14</sup>

Il primo gioco si chiama *Caccia alla parola* e consiste in trovare la parola giusta. Il presentatore dice il numero di lettere di cui la parola cercata è composta e le lettere vengono date in ordine

---

<sup>13</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione\\_a\\_catena\\_-\\_L'intesa\\_vincente](https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione_a_catena_-_L'intesa_vincente) (29/08/2023)

<sup>14</sup> Alcune strategie che cercano di facilitare la comprensione globale utilizzando quanto già noto come punto d'appoggio sono lo sfruttamento massimo della ridondanza, la ricerca delle analogie con eventi noti e l'elaborazione delle metafore abbastanza presenti nel parlare quotidiano (Balboni, 2014:8).



casuale. Le squadre cercano di indovinare la parola il prima possibile perché in tale modo ottengono punti e riempiono la propria cassa. Quando un concorrente pensa di sapere quale sia la parola, può premere il pulsante e proporre la risposta giusta.

“Il secondo gioco si chiama *Catena musicale*. I giocatori devono indovinare il titolo di una canzone di cui viene fatta sentire la base, suonata inizialmente da un solo strumento musicale, completando una catena formata da sette parole. Per ogni parola da indovinare viene presentata la prima lettera e la squadra di turno deve indovinare quale sia, sapendo che essa è legata per associazione con la parola precedente. La prima parola della catena, che viene data scoperta, costituisce anche un indizio per indovinare la canzone. Se non si indovina la parola, viene aggiunta una lettera alla parola da indovinare e il turno passa alla squadra avversaria. Dopo aver ascoltato la base, la squadra può tentare di dare il titolo della canzone. Se ci riesce prima della fine della catena si vincono i soldi, altrimenti la mano passa agli avversari e si ritorna a scalare la catena. Alla fine della catena, la squadra che ha trovato l’ultima parola ascoltata la base con tutti e sette gli strumenti e ha due possibilità, quella di provare ad indovinare il titolo della canzone o passare la mano alla squadra avversaria”.<sup>15</sup>

Il terzo gioco è il *Quando? Dove? Come? Perché?* In questo gioco non si mettono a prova solo competenze linguistiche dei candidati, ma anche il livello della loro cultura generale. Le squadre dimostrano di disporre di dati sulla cultura e civiltà italiana e mondiale. “I partecipanti devono indovinare una parola, seguendo una serie di indizi che descrivono “quando”, “dove”, “come” e “perché” relativi al termine da indovinare. La squadra il cui componente indovina la parola guadagna soldi, ma se si riesce a indovinare con un solo indizio, si guadagna il doppio”.<sup>16</sup>

Nel quarto gioco, *L’una tira l’atra*, vengono date due parole, la prima e l’ultima della catena ed i giocatori devono trovarne altre cinque. Come dice il presentatore nella puntata del 22 giugno 2013, in questo gioco si gioca, si diverte, si apre la mente, si rinfresca il cervello e si imparano tante cose. “La squadra di turno è invitata a decidere se preferisce partire dalla prima o dall’ultima parola per ricomporre la catena e le viene fornita l’iniziale della parola da indovinare. Se la squadra propone la parola esatta, può andare avanti e scegliere da dove partire. Se invece la parola proposta non è quella ricercata, la squadra perde il turno e gli avversari ottengono la possibilità di indovinare la parola, all’aiuto di una lettera aggiunta alla parola misteriosa. La squadra che chiude la catena può provare di guadagnare altri soldi grazie

---

<sup>15</sup> [Reazione a catena - L'intesa vincente - Wikipedia](#) (20/08/2023)

<sup>16</sup> [Reazione a catena - L'intesa vincente - Wikipedia](#) (29/08/2023)

a una seconda catena formata da quattro caselle, dove vengono fornite la prima e l'ultima parola e le iniziali delle altre due parole.”<sup>17</sup>

L'ultimo gioco di competizione tra le due squadre è l'intesa vincente. Due giocatori devono spiegare una parola al terzo partecipante che cerca di indovinare di che parola si tratta. I due che spiegano devono creare una domanda pronunciando alternamente una sola parola a testa.

<sup>18</sup>La risposta alla domanda deve essere la parola cercata. “La formulazione delle domande non si può fare a caso, ma ci sono delle regole ben precise: dopo la pressione del pulsante, gli altri compagni non possono più parlare. Non si può pronunciare la parola da indovinare, né una sua parte, il singolo concorrente non può pronunciare più di una parola (esclusi i termini composti, come Emilia-Romagna, e le parole con apostrofo, come l'aquila o cos'è), non sono ammessi sinonimi o termini con la stessa radice della parola da indovinare, né uso di marchi registrati e finalmente le parole della domanda devono essere pronunciate entro cinque secondi.”<sup>19</sup>

### **3.2. Il settimanale ufficiale del programma di Rai 1**

Grazie alla popolarità di questo quiz televisivo, viene pubblicato anche il settimanale omonimo in forma cartacea. Questo settimanale enigmatico contiene oltre cinquanta pagine, rompicapi e giochi di parole.

Sfogliando la versione cartacea del quiz della RAI, si possono trovare oltre cento giochi, tutti i giochi della trasmissione e tanto altro divertimento. Il gioco *Ognuno al suo posto* consiste nell'indovinare le categorie tematiche che permettono di indovinare le sedici parole date in quattro gruppi da quattro. Bisogna assegnare tutti i termini alla categoria giusta. Il gioco *Caccia alla parola* è un po' modificato rispetto alla versione televisiva e invita il giocatore a scoprire la parola misteriosa sapendo che è composta da tante lettere quanti sono i trattini, oltre a quella data. È possibile trovare le altre lettere rispondendo nell'ordine dato alle definizioni sottostanti. Le iniziali delle risposte vanno riportate sui trattini con il relativo numero. Gli indizi si usano uno alla volta e il giocatore prova a indovinare la parola utilizzandone il meno possibile. *La catena musicale* è ripensata per la forma cartacea di modo che il giocatore deve scoprire il titolo della canzone misteriosa utilizzando gli indizi dati o da ricavare risolvendo i giochi correlati

---

<sup>17</sup> [Reazione a catena - L'intesa vincente - Wikipedia](#) (29/08/2023)

<sup>18</sup> [Reazione a catena - L'intesa vincente - Wikipedia](#) (29/08/2023)

<sup>19</sup> [Reazione a catena - L'intesa vincente - Wikipedia](#) (29/08/2023)

come si può vedere nell'immagine numero 1. Lo scopo è di trovare il titolo della canzone utilizzando il minor numero di indizi. Il gioco è composto da:

1. Catena musicale – una sequenza di sette parole collegate secondo le regole della catena. Gli indizi sono le parole con il simbolo della nota. Si tratta di termini contenuti nel testo e in qualche modo riferiti all'atmosfera del brano.
2. Cambio di iniziale – È necessario cambiare l'iniziale a ciascuna delle parole in modo da trasformarle in altre di senso compiuto. Se si fa nel modo giusto, leggendo le nuove iniziali dall'altro in basso si ottiene un indizio.
3. Foto – C'è un'immagine come indizio.
4. Canzone in prosa – un racconto che dice di cosa parla la canzone misteriosa
5. Anagramma – Anagrammando la frase, il giocatore ottiene il nome del cantante.
6. Incastri – C'è uno schema nelle cui caselle bisogna riportare i gruppi di lettere proposte in modo da ottenere parole di senso compiuto. Le lettere aggiunte, lette di seguito, daranno un verso della canzone.
7. Quel che resta – Il giocatore è invitato a scrivere la soluzione negli spazi sottostanti a ogni definizione dopodiché deve togliere le lettere della parola di destra da quelle della parola di sinistra. Riportando quel che resta nella terza colonna, le lettere prese dall'alto in basso danno un indizio.

Seguono due varianti di *Quando, Dove, Come e Perché?* (Immagine 2) La prima è uguale a quella televisiva, mentre nella seconda la parola misteriosa si scopre risolvendo quattro puzzle. In ogni schema bisogna trovare e cancellare tutte le parole elencate, che possono essere orizzontali, verticali o diagonali e lette in tutte le direzioni. Le lettere restanti, lette in ordine, daranno le definizioni per risolvere il gioco. Per risolvere *L'una tira l'atra* (Immagine 3), in alcune catene le parole da inserire negli spazi colorati possono essere ricavate risolvendo dei giochi aiuto corrispondenti:

1. Crucipuzzle
2. La ripetente – È necessario che il giocatore risponda a ogni definizione e trascriva nei riquadri a destra la lettera più ripetuta nel termine trovato. Le lettere trascritte, prese dall'alto in basso, daranno la parola da trovare.
3. Modi di dire – In ciascuno dei modi di dire o titoli (di libri, canzoni, film) proposti è stata sostituita una lettera con un'altra. Individuando le lettere originali e prendendole dall'alto in basso si ottiene la parola da trovare.

*L'intesa vincente* (immagine 4) richiede di rispondere alle definizioni per trovare le parole della catena. In seguito si completa la catena per poter trovare i termini mancanti.

*Reazione a catena* (cfr. Immagine n° 5) si può risolvere grazie a Jolly e all'aiuto di giochi addizionali:

1. L'ultima parola più terzo elemento – Per scoprire il terzo termine, il giocatore deve mettere in ordine quattro parole proposte scrivendole una per riga e prendendo di seguito le lettere che compaiono nelle caselle colorate.
2. La zeppa – Le tre parole di ogni gruppo assumono un diverso significato con l'inserimento di una stessa lettera. È necessario riportare le lettere inserite nella colonna di destra e, se sono individuate in modo giusto, leggendole dall'alto in basso si ottiene un Jolly.
3. Frasi (quasi) fatte – Si richiede di inserire le lettere a disposizione, una per ogni casella vuota, in modo da ottenere una frase di senso compiuto. Una parola di questa frase è un Jolly.
4. Vero o falso – Per ogni domanda bisogna segnare la lettera corrispondente alla risposta vero o falso. Leggendo le risposte dall'altro in basso si ottiene un Jolly.
5. La parte comune – Il giocatore è invitato a rispondere alle definizioni sapendo che in tutte le risposte è contenuto il gruppo di lettere evidenziate sopra allo schema. Leggendo le iniziali delle parole dall'alto in basso si ottiene un Jolly.
6. L'intruso – tra le immagini ci sono quattro coppie i cui soggetti hanno nomi con una sola lettera diversa. Cancellando le otto figure si ottiene un Jolly.
7. Chi cerca trova – alcune parole relative al tema indicato sono state suddivise in gruppi di due o tre lettere e sparpagliate nella griglia. Si devono ricostruire le parole e anagrammando le iniziali si arriva a un Jolly.

Altri giochi ed enigmi del settimanale sono: ognuno al suo posto, il critto VIP, trasferimento, cruciverba a schema libero, quiz, note...famose, snakeword, la scala, cruci freccia, differenze fotografiche, cruci consonanti, mai quattro, cruciverba simmetrici, la catena illustrata, la sesta parola, cruci a pezzi, unisci i puntini, vip allo spioncino, labirinto con sorpresa, la scala, crittografati, Kriss Kross, crucitype, colpo d'occhio, allo specchio e quale strada.

Inoltre, ci sono contenuti divertenti come fumetti, vignette o barzellette, ma anche quelli educativi: *Perché*, *Curiosità varie*, *da dove nascono le parole...*, *è vero che...*, *aforismi*.

Le ultime pagine del settimanale sono sempre riservate alle soluzioni dei giochi.

È più facile illustrare i giochi attraverso le immagini che abbiamo tratto dal settimanale.

# La Catena Musicale

Scopri il titolo della canzone misteriosa utilizzando gli indizi dati o da ricavare risolvendo i giochi correlati; prova a indovinare il titolo utilizzando il minor numero di indizi.

**CATENA MUSICALE:** È una sequenza di sette parole collegate secondo le regole della catena. Gli indizi sono le parole con il simbolo della nota (si tratta di termini contenuti nel testo o in qualche modo riferiti all'atmosfera del brano).

**CAMBIO DI INIZIALE:** Cambia l'iniziale a ciascuna delle parole in modo da trasformarle in altre di senso compiuto: se lo fai nel modo giusto, leggendo le nuove iniziali dall'alto in basso otterrai un indizio.

**FOTO:** L'immagine è un indizio.

**CANZONE IN PROSA:** Il racconto ti dice di cosa parla la canzone.

**ANAGRAMMA:** Anagrammando la frase, otterrai il nome del cantante.

**INCASTRI:** Riporta nelle caselle dello schema i gruppi di lettere sottostanti in modo da ottenere parole di senso compiuto. Le lettere aggiunte, lette di seguito, daranno un verso della canzone.

**QUEL CHE RESTA:** Scrivi la soluzione negli spazi sottostanti a ogni definizione. Togli le lettere della parola di destra da quelle della parola di sinistra. Riporta quel che resta nella terza colonna: le lettere prese dall'alto in basso ti daranno un indizio.

**GIOCO 1**

**CATENA MUSICALE**

**GIORNO**

VE \_ \_ T \_

FI \_ G \_ RE

L \_ V \_ R \_ \_ E

NE \_ \_ Z \_ O

VE \_ R \_ \_ E

SA \_ O \_ T O

**FOTO INDIZIO**

**CANZONE IN PROSA**

Ma lo hai capito o no  
quello che rischi se  
continui a stare con lei,  
a darle retta in tutto?  
Mi hai accantonato  
(ah, bei tempi quando ci  
giurammo amore eterno!)  
per una che ti sta usando  
come un pupazzo e ti sta  
rovinando l'esistenza,  
pensa solo a se stessa  
e allo shopping. E poi,  
diciamoci la verità: è  
perfino una brutta donna!

**CAMBIO DI INIZIALE**

	ETTO
	MONTANO
	ALARE
	DITATA
	AFFETTO

**TITOLO** \_\_\_\_\_

indizi dati 1 gioco tutti  
10 7 5

**Punteggio.** Se hai indovinato la canzone utilizzando solo gli indizi dati (parola iniziale della catena, foto o canzone in prosa), 10 punti, con gli indizi di un altro gioco 7 punti, con tutti gli aiuti 5 punti; somma tutti i punti totalizzati e riporta il valore nella casella "Punteggio gioco" a pagina 15.


Immagine 1 – rappresentazione del gioco *La catena musicale*<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 12

**GIOCO 2**

**CANZONE IN PROSA**

Anche gli eroi invecchiano,  
pure quelli che erano dei felini.  
Guardate me e i miei amici:  
le giornate sembrano essere  
uguali a una volta,  
con le onde che crescono  
e calano... ma uno di noi ora  
viaggia in motorino, un altro  
coi sandali beve bibite al bar  
e lei, che era la più bella,  
vedeste com'è ridotta!



**CATENA MUSICALE**

**PERLA**

O \_ T \_ I \_ A

M \_ \_ E


P I R \_ \_ A

C \_ P \_ A

B E \_ \_ \_

S I \_ \_ N A

**FOTO INDIZIO**



**ANAGRAMMA**

DISFAVA SNODO VERDE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


**TITOLO** \_\_\_\_\_

indizi dati 1 gioco tutti

**10 7 5**

**GIOCO 3**

**FOTO INDIZIO**



**CAMBIO DI INIZIALE**

	RABBIA
	UNNO
	SOMMA
	ORCHI
	POTARE
	CESTO
	ORTO

**CATENA MUSICALE**

**CREDO**

P R \_ \_ H \_ \_ R A

M I \_ \_ C \_ L O

M I \_ \_ N O

I N \_ \_ M \_ R \_ T I

B \_ R U \_ F \_

C H \_ O \_ Z \_ \_ T E

**INCASTRATI**

DO \_ \_ NI

ET \_ \_ NE

CO \_ \_ CE

FU \_ \_ RE

LI \_ \_ NE

DE \_ \_ TO

BI \_ \_ NE

AR \_ \_ GA

MA \_ \_ CO

CHE, CRE, DI, DO, ILE,  
IN, LEI, MA, RO

**TITOLO** \_\_\_\_\_

indizi dati 1 gioco tutti

**10 7 5**

Immagine 2 – rappresentazione del gioco *La catena musicale*<sup>21</sup>

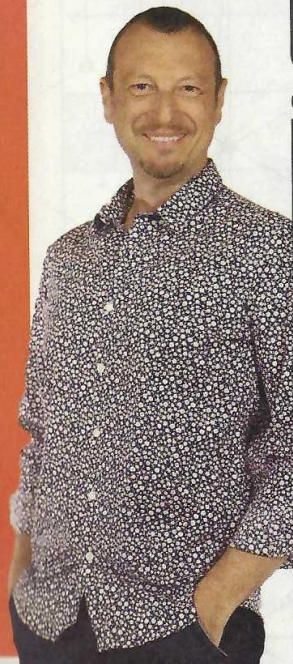
<sup>21</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 13

## reazione a catena

# Quando, Dove...

Indovina a cosa si riferiscono le 4 affermazioni collegate che, lette progressivamente, definiscono un oggetto, una persona, un evento o altro.

**Punteggio.** Se hai indovinato la soluzione dopo il solo indizio QUANDO, segna 10 punti, dopo l'indizio DOVE, 7 punti, dopo l'indizio COME, 5 punti e dopo l'indizio PERCHÉ, 3 punti; somma tutti i punti totalizzati e riporta il valore nella casella "Punteggio gioco" a pagina 23.



### GIOCO 1

QUANDO	MENTRE LASCIA IL SEGNO	10
DOVE	IN CABINA	7
COME	DA RESTITUIRE	5
PERCHÉ	PER PERMETTERE ANCHE AGLI ALTRI DI USARLA PER VOTARE!	3
	_____	

### GIOCO 3

QUANDO	PRIMA DI ANDARE VIA	10
DOVE	SUL PIATTO	7
COME	SALATO	5
PERCHÉ	PER SALDARLO ALLA CASSA DOPO LA CENA DI PESCE	3
	_____	

### GIOCO 2

QUANDO	MENTRE SALTELLANO	10
DOVE	SOTTO IL COPERCHIO	7
COME	SEMPRE PIÙ STRETTI	5
PERCHÉ	PERCHÉ AL CALDO SI GONFIANO E SCOPPIANO!	3
	_____	

### GIOCO 4

QUANDO	NELLO STESSO MOMENTO	10
DOVE	NELLO STESSO LUOGO	7
COME	CON LA STESSA CANZONE	5
PERCHÉ	PERCHÉ TUTTE INSIEME FANNO UN CORO!	3
	_____	

Immagine 3 – rappresentazione del gioco *Quando, Dove, Come, Perché*<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 20

# Come, Perché

## GIOCO 5

QUANDO	MENTRE LUI L'ASPETTA INVANO	10
DOVE	FERMA AL SUO POSTO	7
COME	SENZA INTENZIONE DI MUOVERSI	5
PERCHÉ	PERCHÉ TANTO PRIMA O POI MAOMETTO ANDRÀ DA LEI!!	3
	_____	

## GIOCO 6

QUANDO	DALLA MATTINA PRESTO PRESTO	10
DOVE	LONTANO DALLA CONFUSIONE	7
COME	CON TANTA PAZIENZA	5
PERCHÉ	PER CATTURARE LE SUE PREDE CON L'AMO	3
	_____	

## DA DOVE NASCONO LE PAROLE...



### VIGNETTA

Avete presente i libri ricopiati dagli amanuensi? La prima pagina di ogni capitolo era ornata da un'iniziale maiuscola riccamente decorata, per esempio con disegni di tralci di vite. Le moderne vignette dei fumetti prendono il nome proprio dalle "vigne" di quelle decorazioni medievali.

### CAPITOLO

Le parti in cui è suddiviso un libro prendono il nome dalla parola latina *caput* ("testa") perché in esse la scrittura (e di conseguenza la lettura del testo) ha una nuovo inizio, ricominciando in un certo senso "da capo".

### ACIDO

Viene dal latino *aceo*, "essere acre". Questa derivazione non avrebbe nulla di strano se non fosse che dalla stessa radice deriva anche la parola "ago" per il fatto che, proprio come un sapore acido sulla lingua, anche l'estremità dell'ago... punge!

### SCRUPOLI

Un personaggio senza scrupoli è quello che non ha freni morali... eppure "scrupolo" significa semplicemente sassolino (dal latino *scrupus*, "sasso"). Il sassolino che punge il piede, insomma, era una metafora dei pungenti richiami della nostra coscienza.

Immagine 4 – rappresentazione del gioco *Quando, Dove, Come, Perché*<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 21



# reazione a catena

## Una Tira l'Altra

Risolvi le catene "Una tira l'altra" e le "Zip". In alcune catene, le parole da inserire negli spazi colorati possono essere ricavate risolvendo dei giochi aiuto corrispondenti.

**CRUCIPUZZLE:** In ogni schema trova e cancella tutte le parole elencate, che possono essere orizzontali, verticali o diagonali e lette in tutte le direzioni.

Le lettere avanzate, prese nell'ordine, daranno la parola da trovare.

**LA RIPETENTE:** Rispondi a ogni definizione e trascrivi nei riquadri a destra la lettera più ripetuta nel termine trovato. Le lettere trascritte, prese dall'alto in basso, daranno la parola da trovare.

**NODI DI DIRE:** In ciascuno dei modi di dire o titoli (di libri, canzoni, film) proposti è stata sostituita una lettera con un'altra. Individua le lettere originali (quelle che rendono la frase "giusta") che prese dall'alto in basso daranno la parola da trovare.

### GIOCO 1

#### UNA TIRA, L'ALTRA

CUBA

S \_ L \_ A

C \_ \_ L E \_ T \_

R A \_ T R \_ \_ L \_

GROUPIER

#### ZIP

MARE

P \_ \_ F \_ \_ D \_

R \_ S \_ O

GAMBERO

completa    incompleta    ZIP

7

2

+3

#### CRUCIPUZZLE

R	E	T	E	B	F	O	O	M	A
A	V	R	R	I	A	M	G	Z	N
E	E	O	E	N	B	C	N	A	A
M	N	A	G	R	B	E	I	V	M
U	P	O	E	N	R	G	V	O	I
T	O	L	L	E	I	O	I	G	T
S	L	S	F	L	C	H	C	B	T
O	P	F	A	A	A	R	C	U	E
C	O	V	T	V	R	P	A	I	S
S	S	O	S	P	E	T	T	O	V

AVVOCATO, BACIO, BUIO, CORRERE, COSTUME, FABBRICARE, GIOIELLO, MAGO, NEVE, OMBRELLA, PALLONE, POLPO, RETE, SETTIMANA, SOFFERENZA, SOSPETTO, VALIGIA, VASO, VICHINGO

#### LA RIPETENTE

I numeri che si sommano		
Il monte più alto della Terra		
Cento meno uno		
Non è largo		
Tutte le volte		

Punteggio. Se hai completato la catena, segna 7 punti. Se la catena è incompleta, segna 2; se poi risolvi anche la catena Zip

Immagine 5— rappresentazione del gioco *Una Tira l'Altra*<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 21

**GIOCO 2**

**UNA TIRA, L'ALTRA**

**BAFFO**

IN \_ H \_ \_ T \_ O

\_\_\_\_\_

F \_ \_ O G \_ \_ F \_ \_

\_\_\_\_\_

AR \_ IT \_ \_

**COLLINA**

**ZIP**

**VANGELO**

L \_ \_ A

G \_ UR \_ \_ O

**NEMICO**

completa    incompleta    ZIP

7            2            +3

**NODI DI DIRE**

Bocca di roba	
I promossi sposi	
Prendere due ciccioni con una fava	
Scrivimi fermo sosta	
Una lacrima sul vaso	
Volere volere	

**CRUCIPUZZLE**

B	P	A	P	A	V	E	R	O	D
I	A	O	L	E	V	R	C	O	A
P	O	R	T	A	M	E	N	T	O
B	U	G	I	A	R	D	I	N	O
A	E	H	N	C	B	V	G	I	T
L	C	A	H	I	E	I	T	P	T
I	I	I	B	G	D	N	L	S	E
N	A	D	N	R	T	O	T	E	G
C	O	O	O	U	O	R	E	R	G
E	L	I	C	O	T	T	E	R	O

BARICENTRO, BUGIARDINO, CERCHIA, CHIAVE, DINGO, ELICOTTERO, LIDO, LINCE, LONGEVITÀ, OGGETTO, ORDIGNO, PAPAVERO, PORTAMENTO, POTABILE, RESPINTO, TORBA, TUNICA, VELO, VINO

E mi dica, che motivo aveva per scomparire così?

Ha scritto il discorso grazie ai bigliettini trovati nei cioccolatini!

Immagine 6 – rappresentazione del gioco *Una Tira l'Altra*<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 27

**reazione  
a catena**

# Intesa vincente

**GIOCO 1**

COME DEFINISCI  
UNO SCIENZIATO COME  
NEWTON O EINSTEIN?

F \_ \_ \_ \_ O

COME POSSO ANCHE  
DIRE ATTENDO?

A \_ \_ \_ \_ O

S \_ \_ A

QUAL È LA... STORICA  
TESTATA QUOTIDIANA  
CON SEDE A TORINO?

S \_ \_ \_ \_ A

COSA RAPPRESENTA  
LA PIÙ FAMOSA STATUA  
NEWYORKESE?

L \_ \_ \_ \_ À

completa incompleta

7

3

**GIOCO 3**

DI COS'È UN CONCORSO  
COME "MISS ITALIA"?

B \_ \_ \_ \_ \_ A

QUAL È IL CONTRARIO  
DI APRIRE?

C \_ \_ \_ \_ \_ E

B \_ \_ \_ \_ A

COSA SI PREPARA ANCHE  
CON LA MOKA?

C \_ \_ \_ È

DI COS'È FATTO  
IL CONO GELATO?

C \_ \_ \_ \_ A

completa incompleta

7

3

**GIOCO 2**

COSA NON È CROCE  
SULLA MONETA?

T \_ \_ \_ A

COS'È A, B, AB OPPURE  
ZERO DEL SANGUE?

G \_ \_ \_ \_ O

B \_ \_ \_ O

COME CHIAMO  
PIÙ SEMPLICEMENTE  
LA STRUTTURA FISICA  
DI UN INDIVIDUO?

C \_ \_ \_ O

COSA FANNO ALCUNI  
CANI, COME I PASTORI  
TEDESCHI?

G \_ \_ \_ \_ \_ A

completa incompleta

7

3

**GIOCO 4**

CHE IMPERATORE  
REGNÒ TRA CALIGOLA  
E NERONE?

C \_ \_ \_ \_ \_ O

COME DICI UNA CASA  
PARTICOLARMENTE  
GRANDE E BELLA?

V \_ \_ \_ \_

M \_ \_ \_ \_ \_ \_ O

COM'È CHI  
HA COMMESSO  
UN REATO?

C O \_ \_ \_ \_ \_

COME DICI  
IN UNA PAROLA  
RITENUTO TALE?

P \_ \_ \_ \_ \_ \_

completa incompleta

7

3

Immagine 7 – rappresentazione del gioco *Intesa Vincente* <sup>26</sup>

<sup>26</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 34

Rispondendo alle definizioni si ottengono le parole della catena; completa poi la catena trovando i termini mancanti.

**Punteggio.** Se hai completato la catena "Intesa vincente", segna 7 punti, se la catena è incompleta, segnane 3. Se però completi la maxicatena di pagina 37, allora segnati ben 10 punti! Somma infine tutti i punti totalizzati e riporta il valore nella casella "Punteggio gioco" a pagina 37.

**GIOCO 5**

COSA NON È CATTIVO?

**B** \_ \_ \_ \_

A QUALE CLUB PUOI ISCRIVERTI SE HAI UN ALTO QI?

**M** \_ \_ \_ \_

**U** \_ \_ \_ \_

COME DICI DI INDIVIDUO CHE STA DISTESO CON LA FACCIA IN GIÙ?

**B** \_ \_ \_ \_ \_

QUAL È IL CONTRARIO DI DOLCI?

**A** \_ \_ \_ \_

completa    incompleta  
**7**            **3**

**GIOCO 6**

COME DICI ANCHE INCERTO, CONTROVERSO, DIBATTUTO?

**D** \_ \_ \_ \_ \_

QUAL È IL SENSO CHE AVVERTI IN BOCCA?

**G** \_ \_ \_ \_

**A** \_ \_

COSA PUÒ ESSERE D'ARRESTO, DI CACCIA O ALTRO ANCORA?

**B** \_ \_ \_ \_ \_

DA DOVE PUÒ PROVENIRE IL PROSCIUTTO SE NON DALLA COSCIA?

**S** \_ \_ \_ \_ \_

completa    incompleta  
**7**            **3**



Mi imita in tutto quello che faccio!



Non sono io a chiederglielo, ma i miei soldi...



Mia moglie è più propensa verso un consulente dello shopping!

Immagine 8 – rappresentazione del gioco *Intesa Vincente*<sup>27</sup>

<sup>27</sup> Settimanale *Reazione a catena*, 2015: 34

### 3.3. *L'intesa vincente in classe*

Abbiamo scelto l'ultimo gioco, *L'intesa vincente* (cfr. immagine n°7 e n° 8), per proporre agli studenti di italiano in classe. Questo gioco ci sembra il più adatto perché lo troviamo il più facile da organizzare e preparare, ma anche da spiegare agli studenti siccome è molto simile ai giochi *Tabù* o *Alias*. Le regole sono semplici e non c'è bisogno di apparecchi audio-visuali per organizzare il gioco, ma basta una sedia, delle schedine che l'insegnante prepara in anticipo e un orologio.

Come abbiamo già visto, in questo gioco partecipano tre persone. Una persona deve indovinare la parola cercata in base alla definizione che altri due partecipanti ne danno. Questa spiegazione deve essere in forma di domanda a cui il terzo partecipante risponde con la parola misteriosa. I partecipanti incaricati di proporre la definizione devono seguire le regole spiegate di sopra, nella parte in cui abbiamo spiegato le regole di tutti i giochi.

Proponiamo questo gioco nella fase del rafforzamento, cioè, dopo aver imparato i nuovi vocaboli. Il lessico che ci sembra adeguato da ripetere con questo gioco è quello di mestieri. Il gioco ci permette di ripetere la formazione delle domande e il lessico di mestieri. In seguito, daremo l'esempio di un'unità didattica in cui verrebbe insegnato il lessico delle professioni e utilizzato il gioco *intesa vincente*.

Uno dei possibili modi per proporre questo gioco in classe potrebbe essere la conversazione introduttiva sui mestieri in generale. L'insegnante potrebbe aiutare gli studenti proponendo delle domande come *Qual è il tuo mestiere preferito? Cosa fanno i tuoi genitori? Cosa ti piacerebbe fare da adulto/grande? Secondo te, quali sono i mestieri del futuro? Quali mestieri dovrebbero essere più apprezzati/pagati? Esistono mestieri più facili? Quali mestieri sono ben pagati e quali no?*

Nella fase centrale dell'unità didattica con gli studenti si potrebbe svolgere la lettura di un dialogo o di un testo legato a vari mestieri e in seguito invitarli a trovare i termini italiani per diversi mestieri e il lessico collegato. Ad esempio, un *impiegato* lavora in un *ufficio*, una *cameriera* porta le *bibite* agli *ospiti* in un *bar*. In questo modo gli studenti imparano anche altre parole e possono creare delle mappe mentali in cui sistemano, per esempio, una cameriera in un bar e imparano le due parole insieme. Nella seguente fase gli studenti fanno degli esercizi di completamento legati a mestieri menzionati nella lezione. La fase successiva si dedica al gioco per poter fare la valutazione nella fase finale.

Ora spiegheremo più dettagliatamente lo svolgimento del gioco per l'apprendimento delle professioni seguenti: *casalinga, badante, lavapiatti, meccanico, muratore, medico, cassiera, parrucchiera, idraulico, cameriere, maestro.*

Gli studenti formano gruppi di tre e scelgono il membro che indovina la risposta e gli altri due che fanno la domanda. L'insegnante spiega le regole e si assicura che tutti le hanno capite. Può farlo tramite un esempio. All'inizio della proposta di questa attività il professore introduce gli studenti nell'attività.

Il discorso potrebbe essere il seguente:

L'INSEGNANTE: "Decidete ora tra di voi chi farà le domande e chi ci risponderà."

*Due persone fanno la domanda e la terza risponde.*

L'INSEGNANTE: "State attenti a non usare la radice della parola ricercata oppure un suo sinonimo."

*L'insegnante offre alcuni esempi.*

L'INSEGNANTE: "Se il mestiere da indovinare è musicista, non dovete chiedere chi fa la musica perché la parola musicista ha la stessa radice, contiene quasi la parola musica intera. Invece, potete chiedere per esempio, cosa fa chi suona la chitarra e canta?"

*A questo punto l'insegnante spiega che tocca al terzo partecipante di indovinare.*

LO STUDENTE: "Si tratta di un musicista."

L'INSEGNANTE: "Inoltre, fate attenzione, mentre state formando la domanda, ognuno può dire una sola parola a volta. Per esempio, uno dice cosa, l'altro dice fa, poi il primo chi, il secondo suona e così via."

*La terza persona deve indovinare di quale mestiere si tratta.*

L'INSEGNANTE: "Non deve aspettare che la domanda sia posta completamente, ma se capisce prima, può interrompere la definizione in qualsiasi momento e proporre la risposta."

*A questo punto il professore distribuisce agli studenti le schedine con parole da indovinare. I membri che definiscono le parole devono visualizzare le schedine per sapere per quale parola devono porre la domanda. Le schedine non contengono per forza nomi di mestieri, ma il professore può scrivere un'altra parola legata a un certo mestiere. Per esempio, se sulla schedina scrive la scuola, la domanda potrebbe essere:*

LO STUDENTE: "Dove lavora un maestro?"

*L'insegnante guida gli studenti verso lo svolgimento.*

L'INSEGNANTE: "Se la risposta è corretta, il gruppo ottiene un punto e prosegue alla parola seguente. Se invece non offre la soluzione giusta, non ottiene il punto e passa all'altra parola. Se uno dei due membri che fanno la definizione dice una parola radice, un sinonimo, oppure se

usa più di una parola a volta, non si ottiene un punto e si continua con un'altra parola. Chiaramente, vince il gruppo che ottiene più punti. Ogni turno dura due minuti.”

Visto che in una classe ci sono studenti con diverse competenze linguistiche, l'insegnante deve far attenzione durante la formazione di gruppi per garantire un equilibrio linguistico, nel senso che si deve evitare di avere gruppi di studenti con buone competenze e quelli con studenti di competenze più scarse. I gruppi devono essere eterogenei per quanto riguarda le competenze linguistiche dei membri. In tale modo si possono aiutare a vicenda. Nonostante una eventuale scarsa definizione, uno studente con buona conoscenza della lingua sarà in grado di indovinare la soluzione. Se i gruppi non sono ben organizzati, gli studenti rischiano di essere immotivati. Se i membri del miglior gruppo sanno di avere il vantaggio linguistico, non si sentiranno motivati di giocare perché si sentiranno già vincitori mentre dall'altra parte quelli più deboli si sentiranno vinti già dall'inizio e non penseranno di aver possibilità di vincere. Se i gruppi sono quasi allo stesso livello linguistico, gli studenti troveranno il gioco giusto e ci sarà più competitività.

I vantaggi che si possono trarre dal trasferimento di questo gioco dallo schermo alla classe sono numerosi e coincidono con vantaggi dell'uso di gioco in generale in classe di una lingua straniera. Si parla soprattutto della motivazione e dello stimolo degli studenti ad imparare, ad agire, essere attivi e protagonisti del proprio processo di apprendimento. Non possono partecipare passivamente. A volte quando si lavora in gruppi, ci sono studenti che fanno tutto il lavoro o la maggior parte mentre gli altri contribuiscono molto meno. Questo non è possibile in *Intesa vincente* perché ogni partecipante deve parlare, deve per forza pronunciare una parola perché il gioco possa svolgersi correttamente. Per questo motivo, ogni studente deve riflettere e prestare attenzione a quello che dice perché non vuol essere il colpevole se il gruppo non ottiene punti. Inoltre, agli studenti piace la competizione. Si sentono stimolati a vincere, ad essere migliori degli altri. Uno dei ruoli dell'insegnante è quello di incentivare la competitività ed eliminare la rivalità, ossia la competizione negativa. Il gioco ci permette di insegnare il fair play, saper vincere e perdere con dignità, rispettando l'altro. Anche i membri dello stesso gruppo non devono incolpare uno l'altro per eventuali perdite, ma l'ideale sarebbe di analizzare insieme gli errori ed imparare da loro. Possiamo concludere che questo gioco non sviluppa soltanto competenze linguistiche degli studenti, ma anche quelle sociali. Gli studenti devono collaborare, ascoltarsi reciprocamente, cercare di capire uno l'altro e adattarsi l'uno all'altro. Il problema durante lo svolgimento del gioco potrebbe apparire se i gruppi non sono ben equilibrati per quanto riguarda le conoscenze linguistiche dei membri di ogni gruppo oppure se gli studenti sono troppo competitivi e non si rispettano reciprocamente. È il dovere

dell'insegnante di creare un clima positivo, di motivazione, serenità ed intrattenimento, ma anche di rispetto e fair play. Per questo motivo il gioco non è utilizzabile in qualsiasi classe e con qualsiasi età. L'insegnante deve valutare la situazione e la maturità degli studenti per decidere di organizzare il gioco di *Intesa vincente* durante la lezione.



## 4. Conclusioni

Lo scopo della presente tesi è stato quello di proporre l'utilizzo di un quiz in classe di italiano come lingua straniera. Abbiamo spiegato i concetti chiave come glottodidattica ludica e abbiamo sviluppato più dettagliatamente le tipologie e funzioni del gioco.

In seguito, abbiamo presentato i quiz linguistici nella televisione italiana ponendo una particolare attenzione al quiz *Reazione a catena* e il settimanale omonimo.

Per quanto riguarda lo sviluppo della glottodidattica e le caratteristiche della didattica ludica, nel contributo abbiamo presentato e descritto i giochi del quiz *Reazione a catena*. Abbiamo proposto un gioco in classe che mirasse all'apprendimento di una lingua straniera attraverso tecniche glottodidattiche. Abbiamo scelto il gioco *L'intesa vincente* perché ci sembrava la più adatta.

Visto che il quiz facilita l'apprendimento rendendolo più divertente, competitivo, più socievole e di conseguenza più efficace, crediamo che con il nostro suggerimento del gioco e della sua applicazione concreta in classe abbiamo dimostrato il grande potenziale dei quiz come materiale autentico.

## 5. Riassunto

La glottodidattica ludica è un ramo di glottodidattica che pone in centro il gioco e la ludicità come il metodo da utilizzare in classe di italiano come lingua straniera. Tramite il gioco si diverte e rilassa, ma si impara allo stesso momento. La parola chiave è la motivazione che viene incentivata con molto successo. Mettendo da parte lo stress, l'angoscia e forse una paura della lingua, presenti in situazioni dell'insegnamento tradizionale, gli studenti si sentono stimolati e danno il proprio massimo per vincere e ottenere più punti possibile. Il gioco non insegna soltanto la lingua, ma sviluppa anche competenze sociali e metalinguistiche perché incoraggia gli studenti a collaborare ed entrare in contatto con gli altri e a riflettere sul processo di apprendimento di una lingua. Gli studenti imparano a rispettarci reciprocamente, vincere e perdere con dignità, rispettando sé stessi e gli altri.

I quiz televisivi sono molto popolari in Italia e il numero di spettatori cresce sempre di più. *Reazione a catena – intesa vincente* è uno dei più popolari. È un quiz in cui è molto difficile partecipare e soprattutto vincere se non si hanno buone conoscenze di lingua. Ogni gioco potrebbe essere trasferito e utilizzato in classe di italiano come lingua straniera, se ci si addata bene al pubblico. Il gioco più facile da applicare in un'unità didattica per insegnare il lessico italiano è *intesa vincente perché* le regole sono semplici e non c'è bisogno di apparecchi audiovisivi per organizzare il gioco, ma basta una sedia, delle schedine che l'insegnante prepara in anticipo e un orologio.

Parole chiave: apprendimento, quiz, approccio, metodologia, glottodidattica, didattica ludica

## 6. Sažetak

Ludička didaktika je grana didaktike koja se usredotočuje na igru i razigranost kao metodu koja se koristi u nastavi talijanskog kao stranog jezika. Kroz igru se zabavljamo i opuštamo, ali ujedno i učimo. Ključna riječ je motivacija koja se vrlo uspješno ostvaruje kroz igru. Ostavljajući po strani stres, tjeskobu i možda strah od jezika, prisutne u tradicionalnim nastavnim situacijama, učenici se osjećaju izazvanim i daju sve od sebe kako bi pobijedili i osvojili što više bodova. Igra ne samo da podučava jezik, već i razvija metajezične i društvene vještine jer potiče učenike na suradnju i povezivanje s drugima te na razmišljanje o procesu učenja jezika. Učenici uče poštovati jedni druge, pobjeđivati i gubiti dostojanstveno, poštujući sebe i druge.

TV kvizovi su u Italiji vrlo popularni i gledanost im sve više raste. *Reazione a catena – intesa vincente* jedan je od najpopularnijih. Riječ je o kvizu u kojem je vrlo teško sudjelovati, a prije svega pobijediti ako nemate dobro znanje jezika. Svaka bi se igra mogla prenijeti i koristiti na satu talijanskog kao stranog jezika, ako se dobro uklapa u publiku. Najlakša igra za primjenu u didaktičkoj cjelini za poučavanje talijanskog vokabulara je *Intesa vincente* jer su pravila jednostavna i nije potrebna audio-vizualna oprema za organiziranje igre, samo stolica, nekoliko kartica koje nastavnik pripremi unaprijed i sat.

Ključne riječi: učenje, kviz, pristup, metodika, učenje jezika kroz igru, didaktika

## 7. Summary

Ludic didactics is a branch of language teaching that focuses on play and playfulness as the method to be used in Italian as a foreign language class. Through the game you have fun and relax, but you learn at the same time. The key word is motivation which is very successfully fostered. Setting aside the stress, angst and perhaps a fear of the language present in traditional teaching situations, students feel challenged and give their all to win and score as many points as possible. The game not only teaches the language, but also develops metalinguistic and social skills as it encourages students to collaborate and connect with others and to reflect on the process of learning a language. Students learn to respect each other, win and lose with dignity, respecting themselves and others.

TV quizzes are very popular in Italy and the number of viewers is growing more and more. *Reazione a catena – intesa vincente* is one of the most popular. It is a quiz in which it is very difficult to participate and above all to win if you don't have good knowledge of the language. Each game could be transferred and used in Italian as a foreign language class, if it fits well with the audience. The easiest game to apply in a didactic unit to teach Italian vocabulary is *Intesa vincente* because the rules are simple and there is no need for audio-visual equipment to organize the game, just a chair, some coupons that teacher prepares in advance and a clock.

Keywords: learning, quiz, approach, methodology, language didactics, educational play

## 8. Riferimenti bibliografici

- BALBONI, P.E., *Fare educazione linguistica, attività didattiche per italiano L1 e L2, lingue straniere e lingue classiche*, UTET, 2008
- BASSANI, Giorgia, PERRELLO Elena, *Ludolinguistica e formazione di insegnanti di italiano LS/L2*, Studi di Glottodidattica 2021, 2, 14-23
- CAON, Fabio, *Edulinguistica ludica, Facilitare l'apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità*, Edizioni Ca'Foscari, 2022
- CERIANI, Francesca, *La glottodidattica ludica nella didattica dell'italiano come lingua seconda*, 2013 – 2014
- FIORENTINO Giuliana, *Giochi linguistici per la didattica dell'italiano*, Italiano lingua 2 2.2022
- NOVELLO, Alberta, *Modelli operativi per l'insegnamento dell'italiano lingua straniera*, 2007

### 8.1. Sitografia

- [https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione\\_a\\_catena\\_-\\_L'intesa\\_vincente](https://it.wikipedia.org/wiki/Reazione_a_catena_-_L'intesa_vincente) (29/08/2023)
- [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/2\\_Torre.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/2_Torre.html) (29/08/2023)
- [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/3\\_Danese.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/3_Danese.html) (29/08/2023)
- [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/mainSpeciale.html)  
(28/08/2023)
- [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Quiz/1\\_Aprile.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Quiz/1_Aprile.html) (28/08/2023)
- <https://www.tvdream.net/programmi-tv/reazione-a-catena/> (29/08/2023)
- <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (26/3/2024)



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja KRISTINA GRADIC, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja <sup>KR. ZEVLOS 71</sup> sveučilišnog/e prvostupnika/ce NJEMAČKOG I TALIJANSKOG JEZIKA I, izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 20.09.2024.

Potpis

*Kristina Gradić*

**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada  
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)**

Student/ica:

KRISTINA GRADIC

Naslov rada:

APPRENDERE ITALIANO

GIOCHUDO

Znanstveno područje i polje:

HUMANISTIČKE ZNANOSTI, FILOLOGIJA

Vrsta rada:

ZAVRŠNI RAD

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

DOC. DR. SC. ANTONIA LUKETIĆ ALTIKVIĆ

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

PROF. DR. SC. SREĆKO JURŠIĆ

DOC. DR. SC. ANTONIA LUKETIĆ ALTIKVIĆ

IZV. PROF. DR. SC. MAKIJANA ALUJEVIĆ

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22)).

Split, 20.09.2024

Potpis studenta/studentice:

Kristina Gradic

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.