

Pietro Ichino

I REBUS NELLA DIDATTICA DELL'ITALIANO

GIOCHI LINGUISTICI
PER ARRICCHIRE IL LESSICO

ONLINE

Strumenti e materiali
pronti all'uso

 GIUNTI EDU



COLLANA GUIDE PSICOEDUCATIVE

Pietro Ichino

I REBUS NELLA DIDATTICA DELL'ITALIANO

Giochi linguistici
per arricchire il lessico



RISORSE DIGITALI ONLINE

La "cassetta degli attrezzi" con gli strumenti indispensabili per la soluzione dei rebus

- 1 Il lessico fondamentale del rebus
- 2 Le regole essenziali del gioco
- 3 La procedura per risolvere i rebus
- 4 Le immagini ricorrenti dei rebus

Rebus per gli allievi in versione digitale

I rebus in formato scaricabile e stampabile sono organizzati per:

- tipologia di attività
- livello di complessità

Direzione editoriale
Testi

Paola Pasotto
Pietro Ichino

REALIZZAZIONE EDITORIALE

*Coordinamento di produzione,
editing e redazione*

Daniela Fabbri

*Progetto grafico,
impaginazione e copertina*

Massimo Pietroni

Referenze fotografiche

p. 64 Soprano © NotionPic/Shutterstock; p. 64 Sabba © Iryna Alex/Shutterstock;
p. 64 Tini © angelh/Shutterstock; p. 104 Palio di Siena © Dietmar Rausher/
Shutterstock; p. 108 Tivoli © Marzolino/Shutterstock; p. 116 Fabio Fabbri, *Morte
di Anita Garibaldi*, Museo di Firenze com'era © 2024. Foto Scala, Firenze.

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa, con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'editore, salvo per specifiche attività didattiche da svolgere in classe. L'editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti.

www.giuntiedu.it

© 2024 Giunti Edu S.r.l.

Sede: via Bolognese 165 - 50139 Firenze

Prima edizione: aprile 2024



Giunti EDU si impegna per uno sviluppo sostenibile con l'utilizzo di carta certificata FSC proveniente da fonti gestite in maniera responsabile.

Stampato da Lito Terrazzi S.r.l. – Prato

INDICE

Introduzione	7
---------------------------	---

SEZIONE 1 – NEL MONDO DEI REBUS

Capitolo 1 – Il rebus e la lingua italiana	13
Capitolo 2 – Familiarizzare con il mondo dei rebus	18
2.1 La combinazione tra le chiavi e i grafemi	20
2.2 Il grafema prima o dopo l'oggetto cui si riferisce	24
2.3 Il rebus muto	30
2.4 Rebus di denominazione e rebus di relazione	32
2.5 I vari modi di mettere insieme il grafema con il soggetto o l'oggetto raffigurato	36
2.6 Il rebus di relazione e il luogo dell'azione	39
2.7 Il rebus stereoscopico e il tempo dell'azione	43

SEZIONE 2 – KIT DI GIOCHI LINGUISTICI

Capitolo 3 – Giocare con le parole	58
Capitolo 4 – Giocare con i rebus	69
Capitolo 5 – A caccia di sinonimi e bisensi	86
Capitolo 6 – Imparare parole nuove	92
Capitolo 7 – Giocare con le nozioni delle altre discipline	103
Per concludere – Giochiamo con l'etimologia delle parole	126
Livello di difficoltà dei rebus	133
Ringraziamenti	137
Indice degli autori e disegnatori dei rebus	138
Bibliografia	140

AMBIENTE



Codice univoco e istruzioni per scaricare
il Kit degli strumenti e i rebus

144

SEZIONE 1

NEL MONDO DEI REBUS

CAPITOLO 1 – Il rebus e la lingua italiana

CAPITOLO 2 – Familiarizzare con il mondo dei rebus

2.1 La combinazione tra le chiavi e i grafemi

2.2 Il grafema prima o dopo l'oggetto cui si riferisce

2.3 Il rebus muto

2.4 Rebus di denominazione e rebus di relazione

**2.5 I vari modi di mettere insieme il grafema
con il soggetto o l'oggetto raffigurato**

2.6 Il rebus di relazione e il luogo dell'azione

2.7 Il rebus stereoscopico e il tempo dell'azione

In fondo alla guida è presente l'**indice dei rebus**
organizzati per **livello di difficoltà**

PRIMA REGOLA

I grafemi nella soluzione devono comparire nello stesso ordine in cui compaiono nell'immagine da sinistra a destra, indipendentemente dalla loro collocazione nella parte alta o in quella bassa dell'immagine stessa.

2.1 La combinazione tra le chiavi e i grafemi

Torneremo fra breve sui rebus come quello appena proposto, nei quali non compaiono grafemi. Per familiarizzare con il lessico e la tecnica di soluzione, vediamo invece ora un **primo rebus molto facile, nel quale occorre combinare le chiavi con i grafemi**: questo, come i successivi, lo possiamo presentare in classe per spiegare le nozioni indispensabili e mostrare progressivamente agli allievi il modo in cui si deve procedere per arrivare alla soluzione. Spieghiamo che i numeri tra parentesi sopra l'immagine ("diagramma") indicano il numero di lettere di cui è composta ciascuna parola della soluzione. Enunciamo quindi la **prima regola dei rebus: i grafemi devono comparire, nella prima lettura e quindi nella soluzione, nello stesso ordine in cui compaiono nell'immagine da sinistra a destra.**

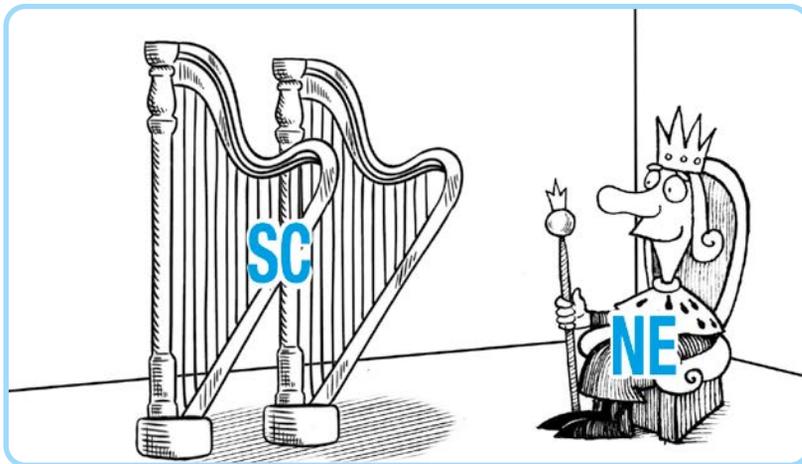
RISOLVIAMO
INSIEME

Rebus 3

RICORDA

- Il **diagramma** è la serie dei **numeri tra parentesi**: in questo caso **(2 4, 2 2 = 6 4)**
- I **grafemi** sono **le lettere**: in questo caso **SC, NE**
- Le **chiavi** sono **la combinazione degli oggetti o soggetti rappresentati con i rispettivi grafemi**: in questo caso **SC arpe, NE re**
- La **prima regola** dice che per risolvere il rebus **si procede da sinistra verso destra**.

(2 4, 2 2 = 6 4)



(2 4, 2 2 = 6 4)

In questo rebus il diagramma indica che la prima lettura sarà rappresentata dalla scansione 2 4, 2 2 e che la soluzione sarà composta da 2 parole rispettivamente di 6 e 4 lettere.



Il primo grafema, **SC**, individua due **arpe**, quindi **SC arpe**.



Il secondo grafema, **NE**, indica un **re**, quindi **NE re**.

In questo caso i due grafemi fungono da apposizione di due sostantivi.

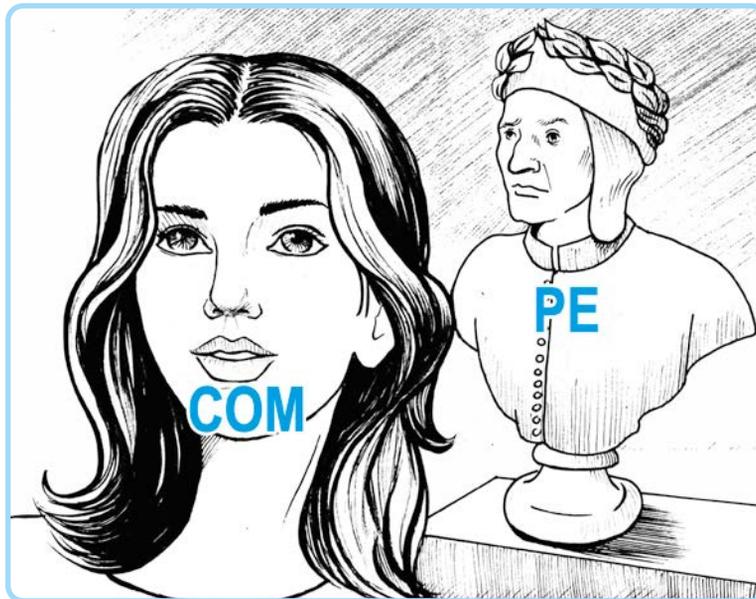
La soluzione è dunque: **SC arpe, NE re = Scarpe nere.**

Nel presentare quest'altro rebus, dobbiamo far sì che gli allievi osservino come il primo grafema sia collocato sul mento del volto ritratto a sinistra, mentre il secondo è collocato sulla figura intera dell'autore della *Divina Commedia*.

Rebus 6

RISOLVIAMO
INSIEME**RICORDA**

- Il **diagramma** è rappresentato dai **numeri tra parentesi**: in questo caso **(3 5, 2 5 = 8 7)**
- I **grafemi** sono **le lettere**: in questo caso **COM, PE**
- Le **chiavi** sono **la combinazione degli oggetti o soggetti rappresentati con i rispettivi grafemi**: in questo caso **COM mento, PE Dante**
- La **prima regola** dice che per risolvere il rebus **si procede da sinistra verso destra**.

(3 5, 2 5 = 8 7)

COM mento



PE Dante

La soluzione è anche qui molto facile:

COM mento, PE Dante = Commento pedante.

**SUGGERIMENTO**

Verifichiamo che gli allievi conoscano il significato dell'aggettivo "**pedante**" (che connota una persona troppo attenta a dettagli anche poco rilevanti), sollecitandoli poi a trovare sinonimi o parole con significato simile: "**pignolo**"; "**cavilloso**"; "**noioso**" ecc.

SEZIONE 2

KIT DI GIOCHI LINGUISTICI

CAPITOLO 3 – Giocare con le parole

CAPITOLO 4 – Giocare con i rebus

CAPITOLO 5 – A caccia di sinonimi e bisensi

CAPITOLO 6 – Imparare parole nuove

**CAPITOLO 7 – Giocare con le nozioni
delle altre discipline**

**Per concludere – Giochiamo con l'etimologia
delle parole**

In fondo alla guida è presente l'**indice dei rebus**
organizzati per **livello di difficoltà**

Mostriamo agli allievi un esempio utilizzando l'espressione

ginocchio rotto

dove si nascondono le parole

ginocchio rotto	gin
ginocchio rotto	Gino
ginocchio rotto	occhio
ginocchio rotto	chi
ginocchio rotto	oro
ginocchio rotto	otto

A questo punto proponiamo alle squadre concorrenti una serie di espressioni brevi, come

nuova musica
salire scale
maglia rossa
scarpa dorata

e le invitiamo a individuare tutte le parole che in esse si nascondono.

La gara può essere utilmente ripetuta due o tre volte di seguito: l'esperienza insegna che le performances di tutte le squadre migliorano con il ripetersi del gioco.

Per illustrare la nozione di “omonimo” od “omografo” possiamo utilizzare anche alcuni dei rebus contenuti nella rassegna dedicata, sul sito www.rebussisti.it, a *Paolino* (Paolo Ogheri): un altro grande rebussista, che più frequentemente di altri ha utilizzato dei bisensi come chiavi nei propri rebus, come in quello che segue.

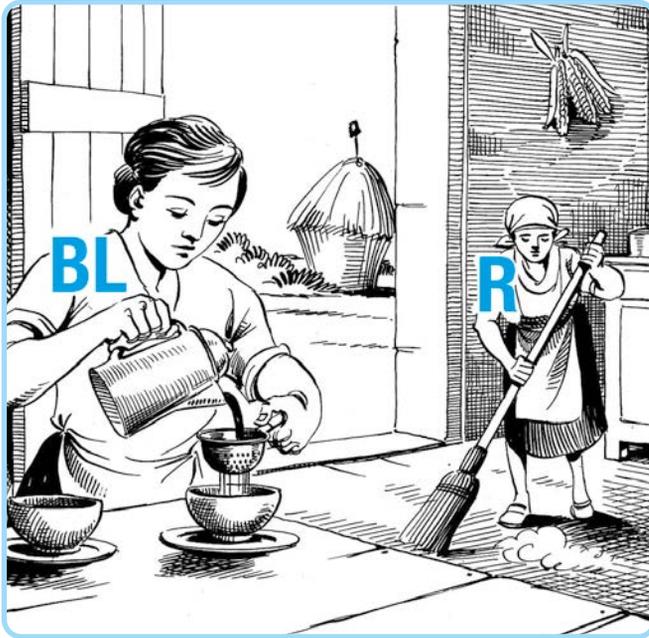
Rebus 35

RISOLVIAMO
INSIEME

RICORDA

- Per risolvere il rebus **si procede da sinistra verso destra**.

(2 3 4, 1 7 = 5 5 7)



Qui si vede una signora **BL** che versa del caffè usando un **colino**, un'altra in secondo piano spazza il pavimento utilizzando una **scopa di saggina** alla vecchia maniera.

La chiave bisenso qui è “**granata**”, nel significato di “**ramazza**” in prima lettura, in quello del **colore carminio** nella soluzione, sorprendente e deliziosa nella sua semplicità:



BL usa colo



R (usa) granata

BL usa colo, R granata = **Blusa color granata**.

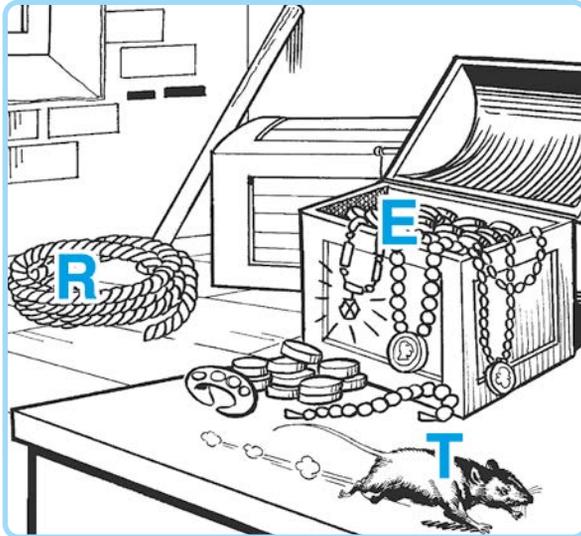
GIOCARRE
CON LE PAROLEGIOCARRE
CON I REBUSA CACCIA
DI SINONIMI E BISENSIIMPARARE
PAROLE NUOVEGIOCARRE CON LE NOZIONI
DELLE ALTRE DISCIPLINE

Il rebus che segue offre anch'esso diversi spunti interessanti per mettere in evidenza le sfumature di parole che hanno significati affini ma non perfettamente coincidenti, oppure i molti sinonimi con i quali si indica una stessa cosa.

Rebus 36

RISOLVIAMO
INSIEME

(4 1, 1 3, 1 5 = 7 8)



Facciamo preliminarmente osservare agli alunni che la prima chiave può essere denominata con le parole "corda", "funne", "cavo" (per non andare sul difficile con "gomena", "cima" e altri termini più tecnici).



Il contenuto dello scrigno può essere indicato con "gioielli", "preziosi", "ori".



Infine l'animaletto che scappa in basso a destra può essere indicato come un "topo", un "ratto", un "sorcio", o più genericamente come un "roditore".

A questo punto **la gara è a chi per primo riesce a trovare i sinonimi che, combinati con i grafemi, danno una frase che abbia un senso compiuto.**

La soluzione è: **funne R, E ori, T ratto = Funereo ritratto.**



SUGGERIMENTO

Risulterà a questo punto che qualcuno in classe non conosce la parola "funereo" e sarà l'occasione per apprenderne il significato e la derivazione etimologica dal latino *funus funeris*, rito funebre.

GIOCARRE
CON LE PAROLEGIOCARRE
CON I REBUSA CACCIA
DI SINONIMI E BISENSIIMPARARE
PAROLE NUOVEGIOCARRE CON LE NOZIONI
DELLE ALTRE DISCIPLINE

Una guida su come utilizzare i **rebus nella didattica dell'italiano** attraverso un percorso che accompagna prima l'insegnante e successivamente i bambini a sperimentare **il piacere di scoprire i meccanismi linguistici che sottostanno alla costruzione delle parole.**

Ideati per essere proposti come una sorta di intermezzo didattico, i rebus si possono presentare come giochi linguistici **all'interno di percorsi formativi che in generale intendono lavorare sull'ampliamento del lessico.**

Interagendo con grafemi, immagini e numeri, all'interno di intrecci guidati dalle regole del gioco rebussistico, sarà possibile comprendere le sfumature del significato delle parole, impararne di nuove e conoscere le diverse accezioni che possono assumere nei vari contesti d'uso.

Il **carattere ludico** che connota le attività e la scoperta delle regole da seguire per la risoluzione di ogni rebus sono le leve sulle quali si interviene **per stimolare motivazione, curiosità** e impostare didatticamente un processo di riflessione sulla lingua utilizzando i materiali testuali desumibili dall'immagine per "smontare" e ricostruire parole giungendo a soluzioni a volte inaspettate.

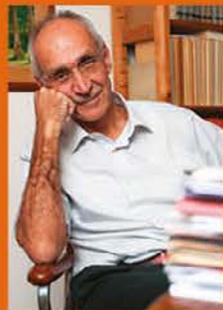
I giochi e i rebus sono stati realizzati per essere utilizzati a partire **dalla classe terza della scuola primaria** e, grazie ai livelli crescenti di complessità, **possono essere proposti anche nella scuola secondaria di primo grado.**

La Guida si compone di **un volume cartaceo** e di **un ambiente on-line.**

Il volume cartaceo si divide in 2 sezioni:

La **prima sezione** immerge l'insegnante nel mondo dei rebus proponendo una serie di giochi linguistici per far sperimentare in prima persona i loro possibili utilizzi in campo didattico. Contiene le procedure e le regole alle quali attenersi e fornisce suggerimenti di metodo per proporre i giochi in classe. In questa prima parte viene fornito tutto ciò che l'insegnante deve sapere per utilizzare i rebus nella pratica quotidiana e integrarli al meglio nella propria programmazione.

La **seconda sezione** si caratterizza come un vero e proprio **workbook** operativo che contiene una raccolta di **rebus da proporre agli allievi come giochi individuali o giochi di squadra.** Sono presentati sotto forma di schede organizzate per ambiti di intervento come **giocare con le parole, lavorare sui sinonimi e sui bisensi, imparare parole nuove, fino a giocare con le conoscenze disciplinari** e tanto altro. I giochi sono sviluppati con **livelli di difficoltà diversa, dai più semplici ai più complessi**, in modo da poterne modulare l'utilizzo in base ai livelli di autonomia acquisiti dagli allievi. Completa la Guida un **ambiente on-line** dove è possibile trovare, in formato stampabile, la **versione digitale dei rebus** per gli allievi presenti nel workbook arricchita con una vera e propria **"Cassetta degli attrezzi"** con i materiali da distribuire in classe per familiarizzare con i rebus, almeno nelle prime fasi di conoscenza.



L'Autore

Pietro Ichino (Milano, 1949) coniuga la sua passione per i rebus, che coltiva anche come membro della Redazione del sito dell'Associazione Rebussistica Italiana, con la sua attività di professore di diritto del lavoro, avvocato e pubblicitista. È stato deputato nella VIII legislatura, senatore nella XVI e XVII. Nel 2005 è stato insignito motu proprio dal Capo dello Stato Ciampi della commenda al merito della Repubblica per l'attività svolta in qualità di studioso e di pubblicitista per il progresso delle relazioni sindacali e del lavoro. Oltre a numerosi scritti di diritto e politica del lavoro, ha pubblicato *La casa nella pineta* (Giunti, 2018) e *L'ora desiata vola. Guida al mondo dei rebus per solutori (ancora) poco abili* (Bompiani, 2021).

Fotografia in copertina: © PeopleImages.com - Yuri A / Shutterstock.
Rebus: U nave, S tè, R ossa (Anechino, dis. Laura Neri)

ISBN 978-88-09-97274-2



54964A € 24,00