

Susi Cazzaniga
e Silvia Baldi

I mini gialli dell'ortografia

L'ISPETTORE ORTOGRAFONI

*e il graffito sul
Palazzo Reale*



Guida

Erickson

I GIOCHI

- ★ I giochi sono divisi in 5 percorsi, e puoi scegliere tu in quale ordine risolverli. Non occorre fare tutti i giochi di un percorso in una sola volta. Ogni gioco ti aiuterà a trovare una parola misteriosa, che dovrai scrivere sul taccuino di Ortografoni, che trovi in questo libro a partire dalla pagina 13. Attento, inserisci le parole misteriose con concentrazione, usando la pagina del taccuino corrispondente al percorso che hai scelto, e inserendo le parole proprio al posto giusto! In ogni caso, puoi vedere le varie parole che hai scoperto anche sull'app, cliccando l'icona , se hai bisogno di controllarle.
- ★ Alla fine di ogni percorso, grazie alle parole misteriose, scoprirai il nome della stanza in cui sei: trovala sulla mappa del libro alle pagine 28 e 29 e cerchiala, ti servirà per scoprire il colpevole.
- ★ Quali stanze hai scoperto? Le hai trovate tutte e 5? Allora prendi il libro e risolvi i giochi di queste 5 stanze, a partire dalla pagina 18. (Attenzione, non è ancora il momento di risolvere gli esercizi delle altre stanze!). Le lettere che troverai nelle caselle colorate ti serviranno per comporre la parola finale, scrivile a pagina 30. Ecco, hai trovato l'indizio finale per capire chi è stato a imbrattare il Palazzo Reale.
- ★ Osserva i sospettati alle pagine 10 e 11: chi può essere colpevole del misfatto?
- ★ Ora sì, risolvi anche gli esercizi delle altre stanze... queste lettere non fanno parte dell'indagine, ma ti permetteranno di trovare qualcosa che ti sorprenderà.
- ★ Scannerizza il qr-code a pagina 31 e scopri il movente, cioè il motivo per cui Buckingham Palace è stato imbrattato!

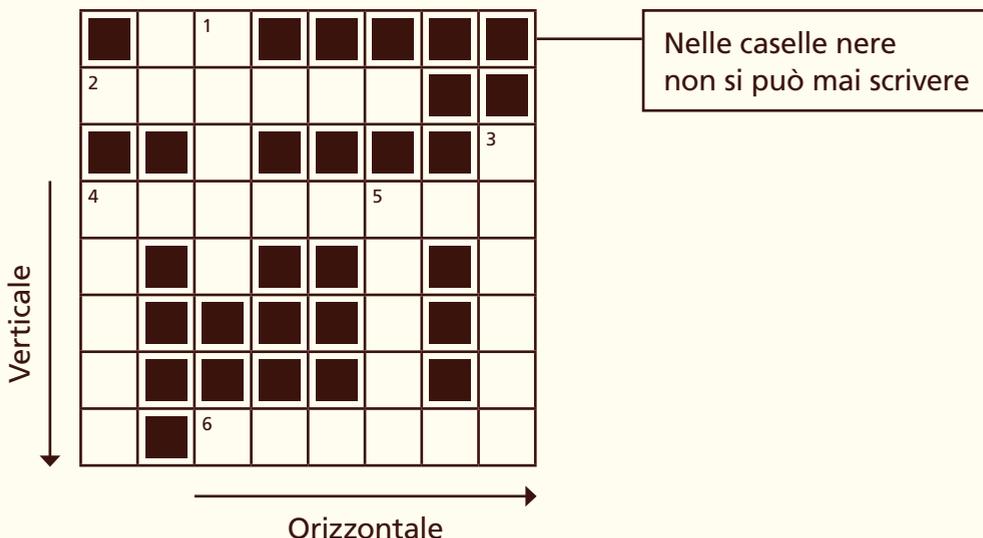
Dai andiamo! Ortografoni non può far aspettare la Regina!
(Prima, se vuoi, puoi leggere nelle pagine 5 e 6 qualcosa che magari non sai a proposito dei giochi enigmistici).



I GIOCHI ENIGMISTICI

Hai mai fatto i giochi enigmistici?

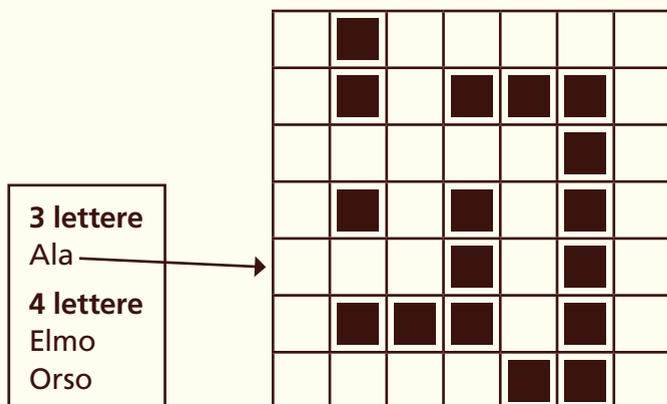
Esistono tantissimi giochi. Alcuni sono schemi e puoi scrivere le parole in verticale o un orizzontale.



In alcuni casi anche in diagonale, come nel **crucipuzzle**.



In altri, come la **Linotipia**, devi prima contare le caselle e capire quale sia la parola giusta, formata dal numero di caselle che hai contato. Per esempio ALA ha 3 lettere e può essere scritta solo nello spazio indicato dalla freccia.



Altri giochi hanno dei nomi strani e ti faranno «spremere le meningi». Forse già conosci gli **indovinelli** (e hai già capito cosa sono gli **anagrammi**), ma sai cos'è una **zeppa**? O uno **scarto**? Troverai molti esercizi in cui mancano delle parole per completare i testi. Ogni volta, queste parole potranno essere scoperte sia ragionando sui significati, sia modificando il numero delle lettere o il modo di scriverle.

Per esempio, nel **cambio di consonante** le parole si differenziano per una sola lettera, come *collo* e *pollo*; nello **scarto di doppia** le parole si differenziano per il raddoppiamento, come *palla* e *pala*. Cosa succederà, secondo te, nello **scarto di consonante**?

La **zeppa** è esattamente il contrario dello **scarto**, cioè, bisogna aggiungere una lettera. Nell'**aggiunta sillabica** le parole si differenziano per una sillaba iniziale aggiunta, come *scesa* e *discesa*.

Ecco a te un esempio di **cambio di consonante**!

Tutti i motociclisti in testa hanno i **C A S C H I**
 servono per proteggerli in caso di caduta;
 non importa se sono femmine o **M A S C H I**
 perché la sicurezza deve essere assoluta!

Come vedi solo le lettere nelle caselle rosse sono diverse, quelle nelle caselle nere sono esattamente le stesse.

Insomma, le parole ci permettono di giocare moltissimo!

DIRETTA RADIO STRAORDINARIA BUCKINGHAM PALACE È STATO IMBRATTATO!

Notizia dell'ultima ora a Buckingham Palace. Alle prime ore della sera è stata imbrattata con della **vernice** verde la facciata principale del palazzo reale. Sul muro a caratteri cubitali si legge la scritta:

«Proteggiamo la natura». Le guardie non si sono accorte di nulla. Il crimine dev'essere avvenuto durante l'ultimo cambio di guardia, tra le 20.00 e le 20.30, momento in cui non c'era sorveglianza.

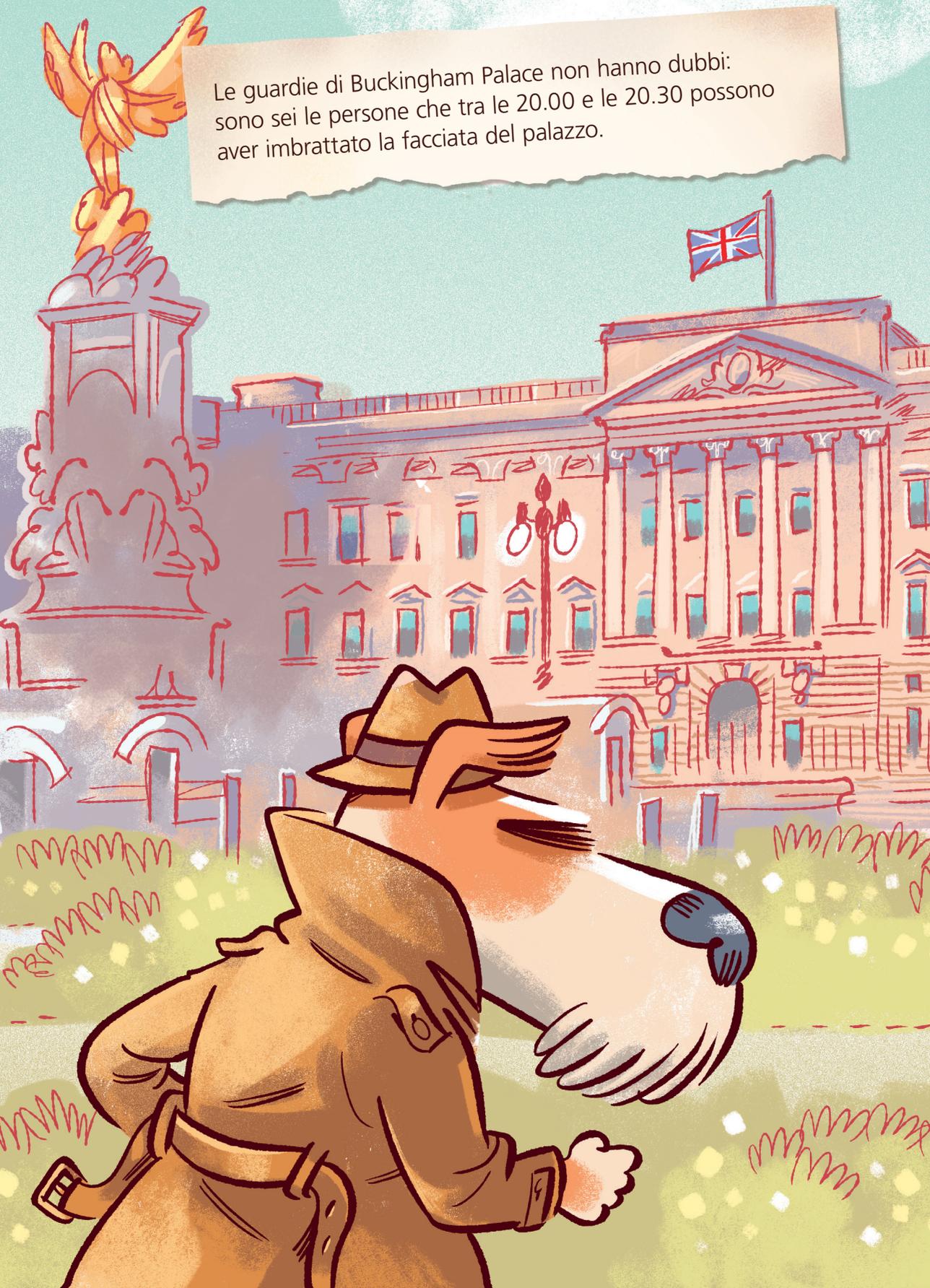
Subito è stato informato il famoso ispettore Ortografoni, che è già all'opera per scovare il colpevole. Sarà una lunga notte per lui...

Gli indizi non sono molti, ma sappiamo con certezza, grazie ai racconti delle guardie, chi si trovava di fronte al palazzo in quel lasso di tempo. Ortografoni metterebbe la mano sul fuoco:

il colpevole si trova tra loro! Si parla di sei sospettati. Riuscirà l'astuto investigatore a svelare il mistero e acciuffare il responsabile?



Le guardie di Buckingham Palace non hanno dubbi:
sono sei le persone che tra le 20.00 e le 20.30 possono
aver imbrattato la facciata del palazzo.



Generalmente durante questo orario il palazzo è chiuso al pubblico. Questa sera, però, sei persone hanno ottenuto un permesso speciale per una visita guidata, dalle 19.30 alle 21.00.

L'ispettore Ortografoni ha ordinato che tutti i sei sospettati vengano interrogati. Lo aspetta una lunga notte...

PROTEGGIAMO la NATURA



I SOSPETTATI



**TIENILI
D'OCCHIO!**



Emma Goat

Ho insegnato italiano per molti anni. Ora ne ho 83, ma la passione per la lettura è rimasta. Proprio per questo ieri sera mi trovavo a Buckingham Palace: da anni volevo vedere le vecchie e preziose edizioni dei libri della famiglia reale... non ho mai pensato di rovinare questo meraviglioso palazzo!

Stella Cat

Ho 22 anni e sono un'attrice professionista. Adoro vestirmi alla moda e indossare un gioiello per ogni occasione. La visita a Buckingham Palace è stata fondamentale per immergermi nella parte per il mio prossimo film ambientato in epoca vittoriana: pensate, vestirò i panni della regina Vittoria!

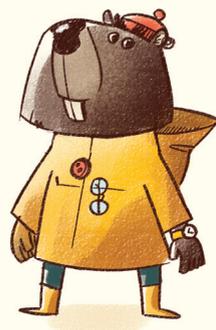


Adam Horse

Ho 56 anni, e sono da poco diventato il sindaco della cittadina di Liberty, vicino a Londra. Mia moglie per l'occasione mi ha regalato un biglietto per una visita speciale a Buckingham Palace, perché sa bene quanto mi piacciono le rose. E il giardino del palazzo reale ne è pieno zeppo... Lì e solo lì era rivolta la mia attenzione!

Robert Castor

Ho 37 anni, e nella vita lavoro al porto: scarico e carico merci dai mercantili. La mia più grande passione sono le monete d'oro. Un'amica mi ha detto che tra i tesori della famiglia reale visitabili a Buckingham Palace c'è anche una collezione di monete antiche... non potevo perdermela!



Rebecca Fox

Ho 26 anni e lavoro in televisione come giornalista, dove conduco un programma sulle stelle e i pianeti. Sono venuta a Londra per intervistare un famoso astronomo britannico. Il nostro incontro era fissato alle 19.00 di fronte a Buckingham Palace. L'astronomo non si è presentato, quindi ho acquistato un biglietto per una visita guidata; ho un debole per la famiglia reale!

Scott Hamish

Mi sono trasferito dalla Scozia a Londra poco tempo fa. Qui ho aperto un pub perché adoro ascoltare le storie della gente. Ho anche un altro grande interesse: gli orologi. Per questo ho deciso di visitare il palazzo reale: per ammirare i 350 orologi antichi contenuti al suo interno!



Ora c'è bisogno del tuo aiuto! Risolvi gli esercizi, trova gli indizi e scopri il colpevole!

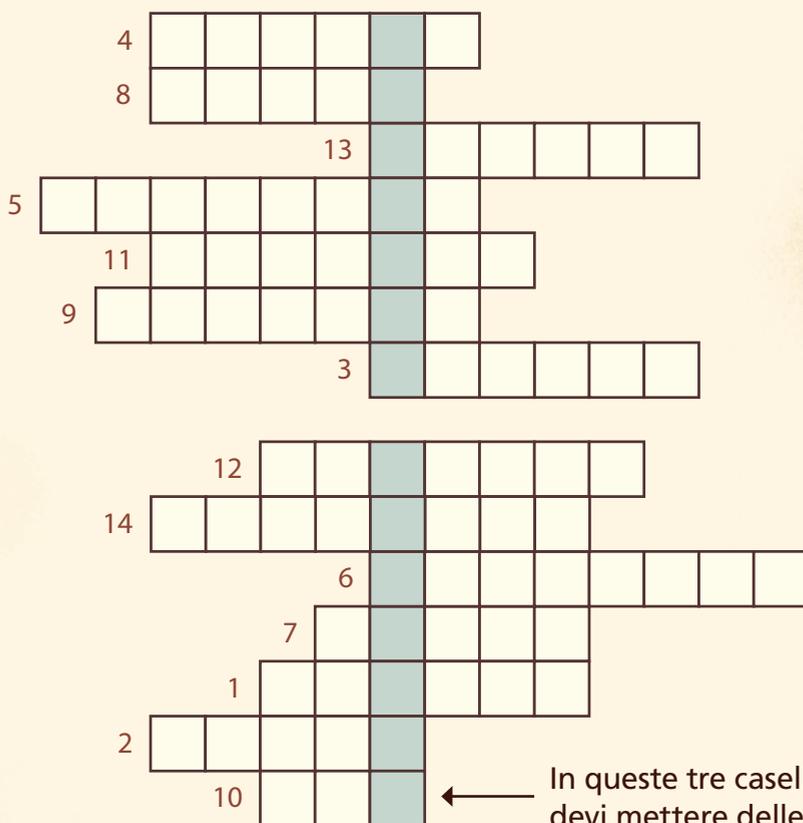


«C'è una parola scritta in modo diverso,
proprio quello che mi serve per
entrare nel Palazzo, provo a usare le lettere
per scriverne un'altra»

VI **C** **E**

Questa parola ti sarà utile nella
web app per accedere alla mappa del castello,
inseriscila e inizia a giocare!

Inserisci le parole misteriose trovate nel Percorso 1 della Web App. I numeri che vedi a lato dello schema corrispondono ai numeri degli esercizi digitali che hai svolto.

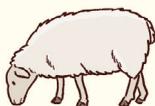
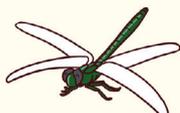


Che stanza compare nelle caselle celesti? Vai alle pagine 28 e 29 e cerchi sulla mappa.

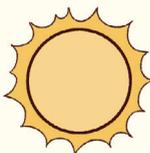
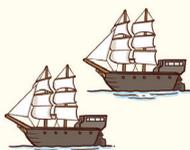


CUCINA

Scrivi i nomi delle immagini nelle caselle, partendo da quella già inserita. Ogni casella contiene una sillaba. La sillaba iniziale della parola successiva è la sillaba finale della parola precedente.



49



AC	QUA					

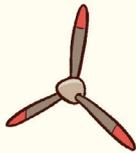
Ora scrivi qui sotto le lettere della sillaba nella casella celeste e poi vai a pag. 30 e aggiungi la lettera della casella colorata.



Cerca le coppie di immagini che contengono gli stessi gruppi di consonanti (come «BANDIERA» e «PANDA») ed eliminale con una croce, poi cerchia le immagini che restano.



BANDIERA



PANDA



Ora scrivi le iniziali delle figure rimaste in ordine dall'alto verso il basso.
Ora vai a pag. 30 e aggiungi la lettera della casella colorata.

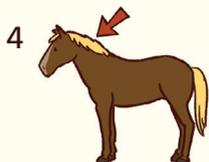
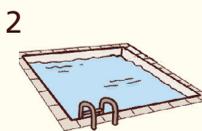
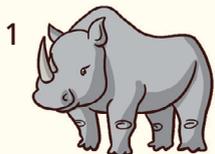
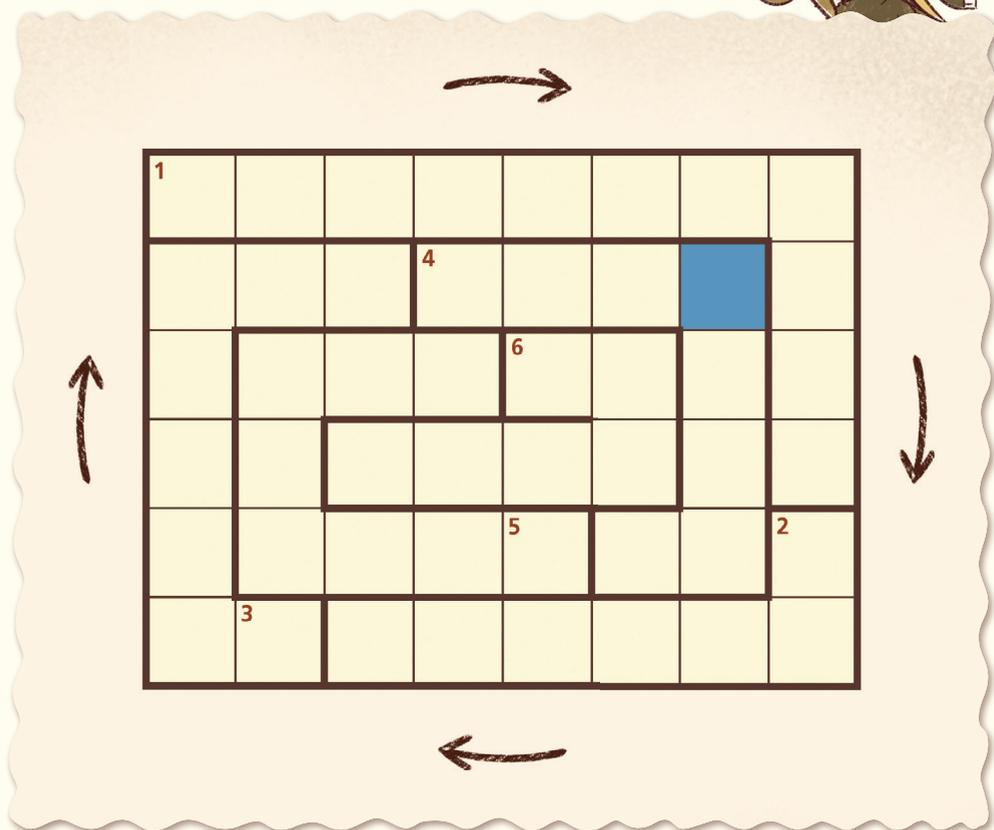
--	--	--	--



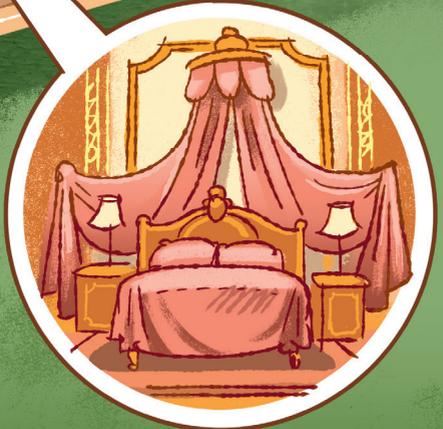
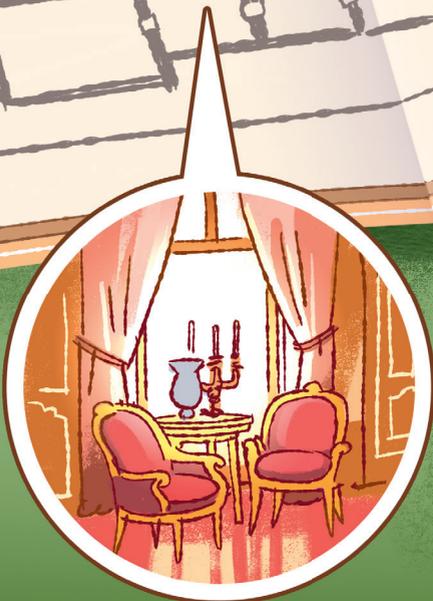
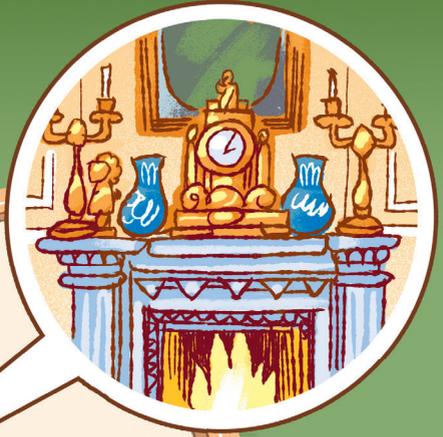
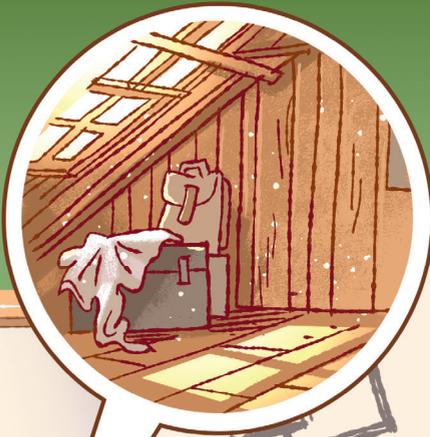


SOLAIO

Scrivi nella spirale le parole corrispondenti alle immagini e la casella colorata ti aiuterà a scoprire il colpevole. Attenzione! Le parole devono essere scritte seguendo la direzione delle frecce! Ora vai a pag. 30 e aggiungi la lettera della casella colorata.







TROVA IL COLPEVOLE

Hai finito i giochi sulla Web App? Se hai trovato le stanze giuste, avrai inserito qui sotto le lettere nelle caselle colorate e scoprirai l'ultimo indizio per capire chi è il colpevole.



Con le lettere delle altre stanze scoprirai una parola divertente che ti servirà per ascoltare il movente del misfatto!



I MINI GIALLI DELL'ORTOGRAFIA: L'ENIGMISTICA PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ORTOGRAFICHE

«Il cruciverba è un grafo che non combina pensieri ma singole lettere. È solo un gioco, non svela verità universali, ma in compenso funziona perfettamente...»

Stefano Bartezzaghi, *L'orizzonte verticale*, Torino, Einaudi, 2007

Apprendere l'ortografia si traduce frequentemente nell'utilizzo di materiale che assume l'aspetto di un eserciziario, in cui la ripetizione continua e costante delle attività di scrittura annoia e demotiva i bambini.

Con l'obiettivo di consolidare l'acquisizione delle competenze ortografiche, questa proposta vuole fornire uno strumento non solo utile ed efficace, ma anche divertente e coinvolgente. La strada scelta non è quindi quella dell'esercizio classicamente definito, ma quella dell'enigmistica.

L'enigmistica stimola in modo ottimale sia un'attenta analisi fonologica della parola, sia la manipolazione dei suoni, attraverso i giochi *di* parole (come gli indovinelli, i cambi, gli scarti) e i giochi *con* le parole (come i cruciverba e i crucipuzzle). Alcune tipologie di giochi, inoltre, stimolano non solo il recupero ortografico ma anche quello lessicale: le definizioni, infatti, permettono ai solutori di creare rappresentazioni mentali delle parole, che vengono fissate nella memoria a lungo termine, con un'analisi sia semantica sia ortografica. Tali giochi

assumono quindi significatività nell'arricchimento del lessico, così come nella possibilità di procedere verso una maggiore consapevolezza ortografica. I giochi enigmistici in generale, quindi, permettono di stimolare parallelamente strategie fonologiche e semantico-lessicali (Bigozzi, Falaschi e Limberti, 2012). Soprattutto in una lingua a ortografia trasparente come l'italiano, solo attraverso l'uso di una strategia lessicale è possibile il recupero della corretta forma ortografica di parole note a ortografia irregolare o ambigua (ad esempio: *scienza/scenza, liquore/licuore*) (Angelelli et al., 2016).

Ecco che tutto il materiale enigmistico che tradizionalmente viene considerato ludico, forse poco più che un passatempo, all'interno di questa proposta diventa mezzo essenziale per integrare motivazione e allenamento specifico.

Già nel 2001, l'allora Ministero della Pubblica Istruzione scriveva: «È da ritenere infatti che l'utilizzo dell'enigmistica a scuola, oltre a rappresentare indubbie possibilità di divertimento e coinvolgimento degli studenti in attività intellettuali non ripetitive, possa, se ben

programmato e approfondito, divenire un ausilio didattico tutto da scoprire e valorizzare per le sue valenze motivanti, di sviluppo delle facoltà logiche, di allenamento nella manipolazione della lingua, di arricchimento del lessico [...]».

La peculiarità della proposta, tuttavia, non si limita alla scelta dell'enigmistica, ma si fonda su un'attenta e ragionata selezione degli stimoli. Ogni parola usata nei giochi enigmistici è stata tratta dal testo *Lessico elementare. Dati statistici sull'italiano scritto e letto dai bambini delle elementari* di Marconi e colleghi (1993), che contiene 6.095 parole. Le parole sulle quali si lavora sono state scelte in base alla loro frequenza d'uso, lunghezza e difficoltà ortografica. Rispettando, quindi, l'ordine di frequenza, sono incluse parole bi-tri-quadrisillabe regolari e non; parole contenenti gruppi consonantici con conversione non 1 a 1 (gn, gli), suoni dolci/duri (chi-e/ci-ce, ghi-e/gi-ge, sci-sce/schi-e), parole con raddoppiamenti semplici (palla, notte), raddoppiamenti seguiti da i/e (cci/cce; ggi/gge), raddoppiamenti multipli (*cappello, cappotto*) e complessi (doppia+gruppo consonantico p.e.

secchiello, cannocchiale); parole ambigue (cuoio, cuoco).

L'integrazione di attività al computer e attività cartacee consente poi ai bambini e alle bambine che si cimenteranno nelle attività di sperimentare una varietà di giochi enigmistici e di strategie risolutive. L'ulteriore elemento motivante infatti è la contestualizzazione delle attività enigmistiche all'interno della cornice narrativa di una storia investigativa, alla quale si può partecipare in prima persona. Questa volta l'Ispettore Ortografoni avrà bisogno di aiuto per scovare gli indizi utili a scoprire chi ha imbrattato il muro esterno del palazzo reale di Buckingham Palace: risolvere gli esercizi enigmistici significa infatti indagare tra le stanze del palazzo, e raccogliere elementi essenziali per comprendere il senso dei graffiti.

Il collegamento tra l'investigazione e l'enigmistica è presente in ciascuna attività. Ogni gioco enigmistico è necessario alla soluzione del caso, e fornisce una parte dell'indizio finale. La soluzione del giallo, che può essere determinata soltanto svolgendo il gioco e l'albo, richiede di mettere in gioco capacità intuitive, di osservazione e ragionamento.

Bibliografia

- Angelelli P., Marinelli C. V., Iaia M., Notarnicola A., Costabile D., Judica A., Zoccolotti P. e Luzzatti C. (2016), *DDO-2. Diagnosi dei disturbi ortografici in età evolutiva*, Trento, Erickson.
- Bigozzi L., Falaschi E. e Limberti C. (2012), *Lessico e ortografia*, Trento, Erickson.
- Marconi L., Ott M., Pesenti E., Ratti D. e Tavella M. (1993), *Lessico elementare. Dati statistici sull'italiano letto e scritto dai bambini delle elementari*, Bologna, Zanichelli.
- Ministero della Pubblica Istruzione (2001), *Proposte operative per le istituzioni dell'autonomia*, https://archivio.pubblica.istruzione.it/news/2001/prot309_01.shtml (consultato il 25 luglio 2023).

I mini gialli dell'ortografia



Un kit per esercitarsi con l'ortografia nella scuola primaria.

La guida *L'ispettore Ortografoni e il graffito sul Palazzo Reale* consente ai bambini e alle bambine della scuola primaria di immergersi in una varietà di giochi enigmistici e di strategie risolutive, che collegano gioco e investigazione, sviluppano capacità intuitive, di osservazione e di ragionamento.



In modo divertente e coinvolgente, il volume mira a consolidare l'acquisizione delle competenze ortografiche e lessicali tramite il gioco enigmistico, che integra motivazione e allenamento specifico.

Risolvendo i simpatici giochi, i bambini e le bambine aiuteranno l'ispettore Ortografoni a incastrare il responsabile!
Attraverso l'investigazione e la raccolta degli indizi, potranno inoltre rinforzare la trascrizione di parole con diverse complessità ortografiche.

6 sospettati, 1 solo colpevole (forse)

