



Che cos'è un rebus?

Il **rebus** è un gioco enigmistico, in genere proposto mediante un'illustrazione, che appartiene alla categoria linguistica definita *Ambiguità di lettura*, in quanto la soluzione del gioco si ricava leggendo le lettere e gli elementi grafici da sinistra a destra, secondo differenti aggregazioni.

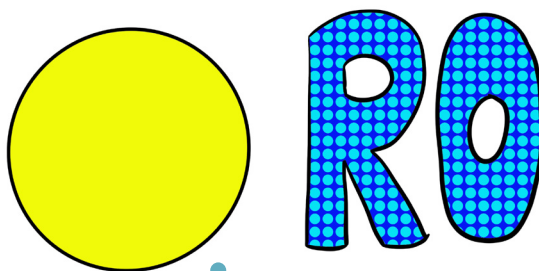
Nel gioco del rebus, vengono abitualmente adottati i seguenti termini:

- *chiavi*: immagini di persone, oggetti, simboli;
- *grafemi*: caratteri grafici associati a ciascuna chiave, in genere corrispondenti a delle lettere alfabetiche, ma non necessariamente. Si può infatti ricorrere a cifre numeriche, operatori aritmetici, caratteri speciali, segni di punteggiatura, e così via;
- *diagramma di doppia lettura*: una successione di numeri suddivisa in due parti da un uguale. Nella prima ognuno dei numeri corrisponde alla lunghezza in lettere della chiave e dei grafemi associati; nella seconda ognuno dei numeri corrisponde alla lunghezza in lettere delle parole che determinano la soluzione del rebus. Il diagramma di doppia lettura (7 2 = 6 3?), per esempio, indica nella prima parte che l'ordine delle parole e le lettere da considerare sono *cerchio RO* e nella seconda che la soluzione del rebus è composta da due parole rispettivamente di 6 e 3 lettere, quindi "cerchi oro?"

DIAGRAMMA DI DOPPIA LETTURA

GRAFEMI

Rebus (7 2 = 6 3?)



CHIAVE

SOLUZIONE: cerchio RO = *cerchi oro?*

I rebus dovrebbero generalmente rispettare alcune regole stilistiche che sintetizziamo di seguito:

1. nessuna chiave deve presentare affinità di significato con le parole che compongono la soluzione;
2. la quantità di lettere che compone un grafema può andare da un minimo di 1 ad un massimo di 3 lettere;

3. tra due chiavi consecutive non possono esserci più di 3 lettere;
4. a ogni chiave si abbina al massimo un grafema;
5. il grafema che si abbina a una chiave può essere posto, indifferentemente, subito prima o subito dopo questa;
6. l'ordine (da sinistra verso destra) con cui si susseguono i grafemi e le chiavi deve essere lo stesso con cui questi vanno a comporre la soluzione.

Quando la soluzione è composta da una sola parola (e non da una frase) si ha una versione semplificata di rebus, chiamata *monoverbo*.

Tra le varie tipologie di monoverbi e rebus (per un approfondimento si vedano gli [Allegati 1](#) e [2](#)), per gli allievi del terzo ciclo sono particolarmente indicati quelli *statici*, quelli *dinamici* e quelli *ibridi*.

I rebus *statici* sono quelli che si risolvono semplicemente cercando di attribuire un termine opportuno a ogni oggetto indicato dalle chiavi e nel combinare tali termini con le lettere indicate dai grafemi tenendo conto dei numeri del diagramma di doppia lettura.

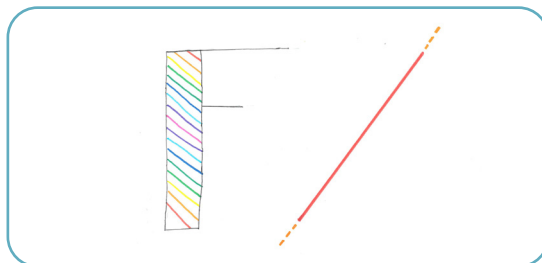
I rebus *dinamici* invece sono costruiti sullo svolgimento di un'azione (esplicita o implicita). Il solutore, dunque, non deve semplicemente attribuire un nome ad ogni elemento contrassegnato, ma interpretare opportunamente l'azione globale che emerge dalla vignetta, dicendo ad esempio com'è o cosa fa un soggetto rispetto a un altro.

I rebus *ibridi* sono basati su elementi in parte statici e in parte dinamici.



Alcuni esempi di rebus Italmatici per il III ciclo

Esempio 1: Monoverbo (1 5 = 6)



SOLUZIONE: F retta = *fretta*

In questo esempio per trovare la soluzione è necessario leggere la lettera a sinistra e interpretare correttamente l'immagine a destra. Si tratta di una *retta* quindi leggendo la lettera F seguita dalla parola *retta* otteniamo la soluzione, "fretta".

Esempio 2: Rebus (1 4; 4 3 = 7 5)**SOLUZIONE:** B otto; nero SSO = bottone rosso

Le due immagini che costituiscono la chiave del rebus rappresentano rispettivamente un otto e due macchie di colore bianco e nero. In questa seconda chiave per capire quale parola è necessario inserire nella soluzione bisogna osservare la presenza delle due macchie di colore diverso e la freccia che indica il colore nero. In questo caso quindi non è solo l'immagine (la macchia) a indicare la corretta parola da inserire, bensì una specifica caratteristica di tale immagine (l'essere nera) che è messa in risalto attraverso una freccia, rispetto alla caratteristica opposta dell'immagine vicina (macchia bianca). Seguono poi le lettere SSO. Per risolvere il rebus è quindi necessario leggere la lettera B, seguita dalle parole *otto* e *nero*, chiudere con SSO e aggregare opportunamente le parole per ottenere "bottone rosso".



Spunti operativi per il lavoro in classe

Tutte le attività di ludolinguistica matematica presenti in questa rubrica sono proposte da Otto, un personaggio guida che dà spunti, consigli e indicazioni ai risolutori. Otto può essere presentato agli allievi prima che affrontino le sfide: si tratta di un passerotto appassionato di matematica e italiano. Il suo nome in effetti è frutto di un gioco di parole che coniuga queste due discipline: OTTO, il passerOTTO.

Le proposte di Otto possono essere affrontate individualmente, a coppie o a piccoli gruppi, per poi condividerne le soluzioni con tutta la classe, mettendo in comune le strategie e i procedimenti seguiti, oltre ai prodotti ottenuti.

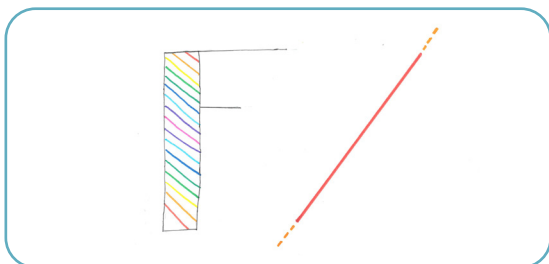
Prima parte. Risolvi i monoverbi e i rebus italmatici

La prima sfida proposta da Otto agli allievi riguarda la **risoluzione di monoverbi e rebus italmatici**. Si chiede agli allievi di leggere la consegna di Otto e di individuare per prove e tentativi il criterio e il funzionamento che regola il monoverbo fornito come esempio. Si consiglia di avvicinare i ragazzi a questo tipo di giochi linguistici proponendo inizialmente attività con i monoverbi, propedeutici alla risoluzione di veri e propri rebus.

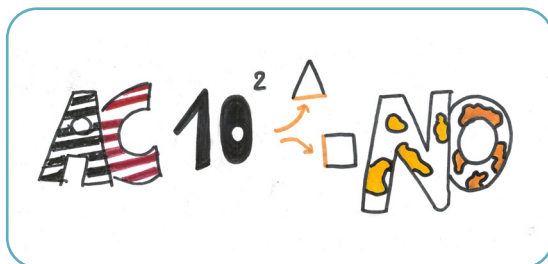
I successivi giochi possono essere risolti in autonomia e, se necessario, il docente può essere di supporto alla risoluzione.

Per gli allievi più brillanti che vogliono cimentarsi in sfide impegnative consigliamo la scheda pensata per gli esperti.

Di seguito sono presentati i monoverbi e i rebus proposti agli allievi e le relative soluzioni.

Monoverbo (1 5 = 6)


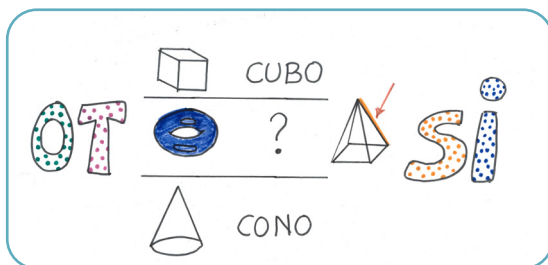
SOLUZIONE: F retta = *fretta*

Rebus (2 5; 4 2 = 7 6)


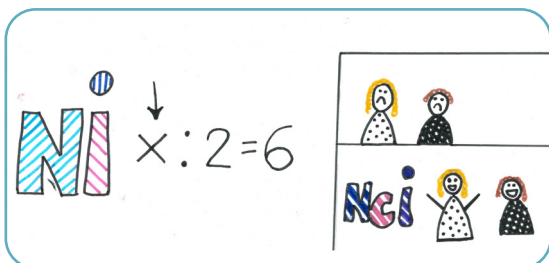
SOLUZIONE: AC cento; lati NO = *accento latino*

Rebus (2 6; 3 3 = 10 4)


SOLUZIONE: CO raggio; sei DEE = *coraggiose idee*

Rebus (2 4; 7 2 = 4 5 6)


SOLUZIONE: OT toro; spigolo SI = *otto rospi golosi*

Rebus (2 6; 3 7 = 4 2 12)


SOLUZIONE: NI dodici; NCI allegre = *nido di cinciallegre*

Rebus (1 2; 6 1; 4 1; 1 4; 1 2 = 14 6 3)


SOLUZIONE: T re; milano V; anta D; I viso; T re = *tremilanovanta diviso tre*

Seconda parte. Inventa dei monoverbi e dei rebus italmatici

La seconda sfida proposta da Otto riguarda l'**ideazione di monoverbi e di rebus italmatici** di diversa complessità da far risolvere ai propri compagni, amici e famigliari. Di seguito qualche spunto operativo e didattico per realizzare l'attività.

- 1) Partendo dalla proposta di Otto, si chiede agli allievi di ideare semplici monoverbi e rebus di tipo *statico* che contengano numeri o figure come quelli mostrati nei due esempi (grafemi + numeri o figure) per formare delle parole o semplici frasi.
- 2) Per i più competenti si può chiedere di ideare monoverbi e rebus italmatici più complessi, cimentandosi anche con quelli di tipo *dinamico*, realizzati attraverso vignette con disegni (chiavi), grafemi e diagrammi di doppia lettura. È importante, in questo caso, ricordare che i monoverbi e i rebus devono essere italmatici, per questo le chiavi oppure le soluzioni devono riguardare in qualche modo la matematica: possono essere figure, numeri o più in generale termini legati alla disciplina.
- 3) Per costruire monoverbi e rebus corretti occorre far riferimento alle regole stilistiche precedentemente presentate. Ciò non toglie che il docente può decidere di lasciare gli allievi liberi di creare giochi linguistici italmatici con meno vincoli.

Ad esempio:

T rombo NE = *trombone*

POL litro VATI = *polli trovati*

3 NI SVIZ zeri = *treni svizzeri*

PI rami DE = *piramide*

Si veda l'Allegato 3 per ulteriori esempi.

- 4) Dopo aver ideato un monoverbo o un rebus, è bene farlo risolvere da altre persone, per esempio il docente o i compagni, per capirne l'efficacia. In questo modo è possibile ottenere dei feedback per poter sistemare eventuali errori o imprecisioni.
- 5) Una volta regolato il proprio monoverbo o rebus è possibile realizzare un bel prodotto. In un'ottica interdisciplinare con l'area espressiva, è possibile proporre agli allievi di illustrare le proprie ideazioni utilizzando tecniche pittoriche o artistiche, o di scattare fotografie. In alternativa, le immagini possono essere cercate su riviste e giornali o su internet al fine di realizzare dei collage. È dunque giunto il momento di condividere il proprio monoverbo o rebus con amici, famigliari, docenti, altri allievi e con il gruppo italmatica!

Condividete con noi i vostri monoverbi e rebus italmatici! Inviare all'indirizzo dfa.italmatica@supsi.ch le creazioni dei vostri allievi, saremo lieti di pubblicare e condividere sul sito <http://www.matematicando.supsi.ch> le più originali e interessanti.

Ennio Peres, giocolo di fama internazionale, sceglierà tra tutte le proposte ricevute entro il 28 febbraio 2022, le più belle e originali e le premierà con il gioco da tavolo da lui inventato, **Verba Volant**, basato sulla memoria, sulla conoscenza lessicale e sull'abilità anagrammatica.

Monoverbi e rebus italmatici

Dipartimento formazione e apprendimento,
Scuola universitaria professionale della svizzera italiana
(SUPSI).

Una pubblicazione del progetto *ItalMatica per tutti: la lingua italiana per favorire l'insegnamento-apprendimento della Matematica* finanziato dal Programma Agora del Fondo nazionale svizzero. Responsabile del progetto: Silvia Sbaragli, Centro competenze didattiche della matematica (DDM).

Progetto grafico: Luca Belfiore
Impaginazione: Luca Belfiore



Monoverbi e rebus italmatici

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale