

NOTTE DEL RACCONTO IN SVIZZERA

Schweizer Erzählnacht - Nuit du conte en Suisse - Notg da las istorgias en Svizra

Venerdì 14 novembre 2014

Raccontare, leggere ad alta voce, in tutta la Svizzera, la stessa notte. Perché grandi e piccini possano trascorrere un momento particolare, all'insegna del fascino misterioso dell'ascolto. Il ritorno ad un'antica tradizione per riscoprire modelli di comunicazione oggi in disuso eppure più importanti che mai. Oltre al naturale piacere della narrazione, vi è anche quello di unire più generazioni con un evento festoso.



Il manifesto 2014 è opera di Manuela Bieri

GIOCO, GIOCA, GIOCHIAMO...

Ich spiele, du spielst – spiel mit!

Je joue, tu joues – jouons!

Eu giog, ti giogas – giugain!

Proposta dall'Istituto svizzero Media e Ragazzi, con l'apporto della Fondazione Bibliomedia svizzera, nella nostra regione linguistica l'iniziativa è coordinata dall'Istituto svizzero Media e Ragazzi Ticino e Grigioni italiano in collaborazione con la Bibliomedia della Svizzera italiana.

La Notte del racconto in Svizzera 2014 gode del sostegno dell'UNICEF Svizzera e del patrocinio del Presidente della Confederazione Didier Burkhalter.

CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare alla **Notte del racconto in Svizzera** occorre rispettare la **data**, attenersi al **tema** e predisporre a **raccontare**.

DATA: venerdì 14 novembre 2014

TEMA: "Gioco, gioca, giochiamo..."

RACCONTARE

La **Notte del racconto in Svizzera** lascia a tutti i partecipanti la più grande libertà di svolgimento. Ognuno può quindi organizzare come meglio crede la propria manifestazione. Luoghi ideali sono la biblioteca, la scuola, la libreria, la sala multiuso, la piazza del paese, il museo. Basta creare un'atmosfera piacevole, simpatica e seducente, in grado di coinvolgere tutti, grandi e piccoli. Anche la scelta del genere letterario è libera. L'importante è:

RACCONTARE, ASCOLTARE, CONDIVIDERE LE STORIE!

ASCOLTARE

La **Notte del racconto** si rivela un'iniziativa dal fascino molto particolare, densa di significati di grande importanza.

L'ascolto di una storia è fondamentale per un'acquisizione piacevole di quelle competenze linguistiche che stanno alla base del leggere e dello scrivere. L'ascolto, induce alla creazione di immagini mentali, dilata i tempi di attenzione, abitua alla concentrazione, stimola un territorio comune di idee e di emozioni, è il modo più efficace per suscitare la passione per la lettura. Imparare ad ascoltare è un'esperienza che procura un intenso piacere all'adulto e al bambino.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per aderire alla **Notte del racconto in Svizzera** occorre iscriversi, **entro venerdì 24 ottobre 2014**, tramite il formulario che trovate nell'ultima pagina, oppure online sui siti: www.tigri.ch e www.bibliomedia.ch

Tutti i partecipanti riceveranno gratuitamente i manifesti e le cartoline promozionali.

I nostri consigli di lettura sono invece consultabili in questa presentazione.

GIOCO, GIOCA, GIOCHIAMO...

Per i bambini il gioco infantile è lo strumento privilegiato per conoscere, esprimere, elaborare il loro mondo interno e nel contempo confrontarsi con il mondo esterno, sperimentando ruoli e regole del vivere sociale.

Il valore dell'esperienza ludica, fondamentale durante l'infanzia per lo sviluppo delle competenze cognitive, sociali, ed emozionali del bambino, è riconosciuto anche dalla Convenzione internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, così come recita l'Articolo 31:

“Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali”.

Per l'immediato futuro, la Commissione svizzera per l'**Unesco** esige inoltre un maggiore impegno per l'educazione della prima infanzia. Chi è favorevole all'educazione nei primi anni di vita vuole che **i bambini restino bambini**, ossia riescano a soddisfare il loro desiderio istintivo di acquisire, sapere e farsi un'immagine del mondo. In altre parole "gli adulti si sono accordati per chiamare gioco l'apprendimento e le esplorazioni del bambino" (Jesper Juul).

Il gioco favorisce lo sviluppo affettivo, cognitivo e sociale.

L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità. È un processo attraverso il quale egli diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore.

Attraverso il gioco il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa è permesso o non è permesso fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e delle regole di comportamento che vanno rispettate.

Anche i giochi di una volta possono essere utili, ai bambini e agli adulti. Grazie ad essi generazioni diverse si mettono in relazione, si creano momenti di vita comune, un tempo da passare insieme. Il gioco si trasforma in uno strumento che rappresenta la qualità della vita.

GIOCO, GIOCA, ... LEGGIAMO

*Quando nel mio letto son malato
mi tengo due cuscini da ogni lato
e tutti i miei giocattoli lì intorno
per starmene felice tutto il giorno.*

*E a volte, per un'ora a tutto andare,
i soldatini voglio far marciare
con uniformi, cannoni e cavalli
fra le coperte e lungo le valli,*

*e a volte la mia flotta salpa e vola
e naviga fra le onde e le lenzuola
e sorgono dal letto le città,
case e alberi dissemino qua e là.*

*Così sono un gigante malatino
Che siede sopra il colle del cuscino
E vede sotto, forra e ruscelletto,
il bel paese del gran copriletto.*

Da **Il giardino dei versi**, di Robert Louis Stevenson, ed. Nutrimenti 2010

(traduzione di Raul Montanari)

Rintracciare quel robusto filo rosso che lega tutte le infanzie, al di là del tempo e dei luoghi, quell'inesauribile spirito creativo che fa sì che basti uno spadino di legno per essere un cavaliere o un solo tamburo per fare un'intera banda. I giocattoli con cui giocavano il piccolo Louis e i suoi cuginetti sono gli stessi con cui hanno giocato, giocano e giocheranno generazioni di bambini, che li aiuteranno ad apprendere le regole del gioco, mettere in atto la loro creatività, instaurare relazioni, scoprire il mondo che ci circonda, farli divertire.

“È tutto qui. La famiglia di Papà Orso, Mamma Orsa e Orsetto. Le bambole che giocano, cucinano, lavorano, indossano abiti magnifici, vivono in case perfette. Le bestie feroci che popolano luoghi troppo remoti per sembrare veri. Gli animali della fattoria con la loro placida vita. I soldati impegnati in guerre che non hanno inizio né fine né motivo. Il treno che di continuo crea la propria geografia. I robot non più abitanti del futuro. Gli animali di peluche che dividono il letto con noi e hanno il nostro odore. I personaggi televisivi per cui devono essere immaginate altre storie. Gli oggetti di base: la palla, il cerchio, il tappo, il cubo. I mattoni di cui è fatto il mondo.”

Da **La stanza dei giocattoli**, di Alberto Manguel, Archinto 2012

SUGGERIMENTI DI LETTURA

A cura di Antonella Castelli

Avvertenza:

- ✓ l'elenco non vuole e non può in nessun caso essere esaustivo.
- ✓ Ognuno è assolutamente libero di adottare altri testi, assecondando le proprie passioni e il proprio piacere.
- ✓ Si ricorda che grazie alla lettura ad alta voce da parte di un adulto, è possibile proporre ai bambini storie più complesse di quelle che potrebbero affrontare da soli.
- ✓ I titoli non più in catalogo ma particolarmente adatti al tema della serata, sono reperibili in biblioteca.

GIOCHI E GIOCATTOLI

“C’era una volta un Orso Marrone, che viveva su una poltrona marrone. Capitava spesso che la gente ci si sedesse sopra, perché era impossibile vedere che lui era lì.”

“Era quasi mezzanotte e le bambole dormivano nei loro letti, tutte tranne Ann la Bambola di pezza. Ann se ne stava sdraiata, tenendo gli occhi fatti di bottoni incollati al soffitto. Di tanto in tanto si passava la mano di pezza sui capelli di fili di lana: stava pensando.”

“C’erano una volta venticinque soldatini di stagno, ed erano tutti fratelli, perché erano stati ricavati dallo stesso mestolo.”

“Delphine e Marinette giocavano a dadi davanti al fuoco. Marinette diceva: - Quando si è solo in due non ci si diverte. Non si può giocare a girotondo, né a palla avvelenata, né agli anelli. Ah! Se fossimo in tre...- Il lupo alle loro spalle, senza farsi notare, aveva ascoltato la conversazione.”

È noto che, quando gioca, l’infanzia riesce a dare voce, movimento e vitalità anche a ciò che gli adulti vedono fisso, statico, inanimato. Ma grande sarà la sorpresa dei lettori davanti alla scoperta che le bambole, i giocattoli, gli oggetti dei divertimenti solitari dei bambini di ieri e di oggi possono prendere vita da soli, muoversi, compiere gesta autonome.

A giocare col bastone

Gianni Rodari, Emme 2014

Un giorno il piccolo Claudio giocava sotto il portone, e sulla strada passò un bel vecchio con gli occhiali d'oro, che camminava curvo, appoggiandosi a un bastone. Proprio davanti al portone il bastone gli cadde. Claudio lo raccolse e glielo porse, ma il vecchio gli disse che poteva tenerlo. Non appena Claudio lo picchiò per terra il bastone si trasformò dapprima in un cavallo, poi in un cammello a due gobbe, in un’automobile, in una barca... Che fosse un bastone fatato?

Da 5 anni

Winnie Puh

Milne, ill. E.H. Shepard, coll. Gl'istrici d'oro, Salani 2009

L'orso Puh e i suoi amici non hanno cervello nella testa, ma solo peluria grigia, il che farebbe pensare che siano soltanto dei giocattoli. Eppure sono capaci di vivere memorabili avventure. Il più vecchio di tutti era Puh. "Aveva esattamente un anno meno di me, eravamo inseparabili", ricorda Christopher Robin, ormai adulto. Isaia era anche lui un dono dei suoi genitori, Porcelletto invece gli era stato regalato da una vicina di casa. Da soli questi tre non bastavano ad animare una serie di una ventina di racconti, ecco perché lo scrittore (il padre di Christopher) aggiunse Coniglio, Gufo, Guro e Tigro.

Da 6 anni

La freccia azzurra

Gianni Rodari, ill. Nicoletta Costa, La biblioteca di Gianni Rodari, Einaudi 2010

La Freccia Azzurra, bellissimo trenino esposto nella vetrina della Befana, cattura lo sguardo del piccolo Francesco, che vende caramelle in un cinema e non avrà mai i soldi per comprarlo. Anche i giocattoli, però, hanno un cuore, e la notte del 6 gennaio salgono tutti sul trenino. Inizia così un avventuroso viaggio per raggiungere i bambini che li desiderano davvero. Rodari parlava di temi importanti con leggerezza, e il suo fantastico treno transita sui binari della solidarietà, tocca le stazioni dell'amicizia, corre verso un sorridente futuro.

Da 5 anni

La bambola di Alberto

Charlotte Zolotow, ill. Clothilde Delacroix, coll. Sottosopra, Giralangolo 2014

Alberto desidera una bambola, ma suo fratello e gli amici lo prendono in giro, e il papà gli propone trenini elettrici e palloni. Alberto gioca con palloni e trenini, ma continua a desiderare una bambola. Un giorno la nonna gli fa una sorpresa e gli regala proprio la bambola tanto sognata. Un libro contro gli stereotipi di genere, quelli che vorrebbero imporre giochi per femmine e giochi per maschi, cercando di correggere eventuali diverse e legittime aspirazioni; una bella figura femminile (la nonna) che si pone in ascolto del nipote e con naturalezza asseconda il suo desiderio.

Da 6 anni

La palla di Lela

Roberto Piumini, ill. Cinzia Ghigliano, coll. Le rane, Interlinea 2014

Valeria, detta Lela, è una bambina intelligente, svelta e sempre pronta a giocare, ma se qualcuno le lancia una palla, lei la lascia cadere. I genitori sono un po' preoccupati. Un bel giorno però Lela conosce Patti, una bambina molto simpatica, che vorrebbe tanto poter giocare con lei.

Da 6 anni

Il gioco dei quattro cantoni

Gianni Rodari, La biblioteca di Gianni Rodari, Einaudi Ragazzi 2010

Gianni Rodari aveva la capacità di farci conoscere personaggi diversi, protagonisti di storie incredibili: una mucca di Vipiteno mangia l'arcobaleno, un signore di Spilamberto dorme con un occhio chiuso e uno aperto, una signora di Rovigo mette le scarpe del marito nel frigo. Perché? Rodari costruisce risposte che sono racconti divertenti nelle trovate e nelle imprevedibili soluzioni.

Da 11 anni

Tante storie per giocare

Gianni Rodari, La biblioteca di Gianni Rodari, Einaudi Ragazzi 2011

Uno "strano giovanotto" riesce a far sparire con il suo zufolo le automobili da una città; un Pinocchio moderno, dicendo bugie, mette in commercio il legno del suo naso;... I personaggi, gli oggetti magici, gli animali parlanti della tradizione fiabesca tornano vivi e attuali all'insegna della fantasia. Giocare significa scegliere un finale per ogni racconto, fra i tre proposti da Rodari, che in fondo al libro però rivela la sua versione preferita.

Da 11 anni

Pippi Calzelunghe

Astrid Lindgren: Salani 2014 (ultima ristampa dell'edizione integrale) Nord-Sud 2013 (versione corredata dalle illustrazioni di Lauren Child)

Pippi Calzelunghe è una bambina assolutamente fuori dagli schemi, un personaggio anticonformista che incarna il sogno di libertà di ogni bambino, con la sua forza sovrumana, la grande casa dove vive da sola in compagnia degli animali più amati, un padre pirata, e mille avventure mirabolanti da condividere con gli amici. Ma Pippi è anche un apologo sulla diversità, una diversità che sconcerta e spaventa gli adulti barricati nel loro mondo di regole, e allo stesso tempo premia i bambini, che la accolgono con spontaneità, rivelandosi fonte ineguagliabile di gioco, meraviglia, e profondità di sentimenti.

Da 7 anni

Il giornale delle favole

Stefano Bordiglioni, coll. Storie e rime, Einaudi Ragazzi 2012

C'è chi fa una torre di stuzzicadenti, chi monta un gigantesco puzzle fotografico e chi costruisce fiori con plastica e cartone presi dalla spazzatura. E una gara di creatività che ha organizzato la direttrice di una scuola per gli allievi delle quinte classi. Vincerebbe sicuramente il migliore, se non ci fosse in una squadra chi ha deciso di barare...

Da 9 anni

I magici giochi dei giocattoli

Stefano Bordiglioni, ill. Desideria Guicciardini, Einaudi Ragazzi 2012

Lo sapevate che i giocattoli possono prendere vita e giocare da soli? Accade ogni mille anni. In quelle notti magiche, mentre noi dormiamo tranquilli, sono i giocattoli a decidere a cosa giocare, in assoluta libertà. L'ultima volta che questo è accaduto, le bambole di Asia si sono date appuntamento per un tè in perfetto stile inglese, affatto infastidite dal camioncino dei pompieri di Lorenzo che sfrecciava lì accanto a sirene spiegate mentre una schiera di automobili di ogni tipo si dava battaglia su un circuito immaginario e i pezzi degli scacchi si sfidavano in partite deliranti.

Da 6 anni

Un mazzo di jolly

Susie Morgestern, Nord-Sud 2007

Durante l'anno scolastico ogni allievo ha a disposizione 10 jolly: un jolly per restare a letto, un jolly per arrivare a scuola in ritardo, un jolly per non fare i compiti, un jolly per dormire in classe, un jolly per copiare dal vicino di banco, un jolly per fare il pagliaccio, ... L'importante è spenderli bene e al momento giusto!

Da 8 anni

Il libro blu delle storie del gatto

Marcel Aymé, Donzelli 2014

Due sorelline passano da un'avventura all'altra insieme ai loro animali parlanti: galline, maiali, mucche, cani, un asino, un cavallo,... I loro giochi fantasiosi diventano i racconti divertenti, surreali, poetici, provocanti, a volte anche crudeli: si pensi al lupo sedotto dalle bambine ma che non resiste e se le mangia; al papero cattivo che morde Marinette, le ruba la palla e cade vittima del tranello ordito dall'asino; o alla cucina trasformata in arca di Noè dove la povera gallina deve giocare il ruolo dell'elefante. Scritte da uno dei più originali scrittori francesi tra il 1934 e il 1946, **Les contes du chat perché**, è considerato un classico per l'infanzia e un'importante testimonianza dell'intrepido coraggio dei bambini e alla loro capacità di "vedere" il mondo in un altro modo.

Da 7 anni – 8 racconti a scelta

L'indiano nell'armadio

Lynne Reid Banks, Salani 1991, pag. 208 (Cercare in biblioteca)

Chiusi in un armadietto magico, dei pupazzetti di plastica diventano reali: prendono così vita il fiero indiano Piccolo Toro e il cowboy José. Quattro i volumi della serie. (Dal libro è stato tratto il film "La chiave magica".)

Da 9 anni

Il gioco del silenzio

Andrew Clements, Rizzoli 2010

"C'è un modo per dimostrare che le femmine parlano molto di più dei maschi. Sempre se tu o le tue amichette rumorose non avete paura della competizione."

"Paura? Noi non abbiamo paura di niente..."

"Okay, ecco il patto: un intero giorno di scuola senza parlare. Né in classe, né nei corridoi, né in cortile. Da nessuna parte. Divieto assoluto. Una gara, maschi contro femmine. Chi parla di meno, vince."

Una gara davvero singolare per una classe di "inzittibili". Una sfida che è anche un gioco che vede schierati maschi e femmine e che finirà per far impazzire presidi e insegnanti, per nulla abituati a un così assordante silenzio.

Da 11 anni

Kafka e la bambola viaggiatrice

Jordi Sierra i Fabra, Salani 2010

Durante la sua quotidiana passeggiata al parco Steglitz di Berlino, Franz Kafka incontra una bambina in lacrime perché ha perso Brigida, la sua bambola. Colpito dall'intensità di quel dolore, lo scrittore si inventa una spiegazione bizzarra per consolare la piccola: Brigida è partita per un viaggio e lui, che è il postino delle bambole, il pomeriggio seguente le recapiterà una sua lettera. La bambina è fiduciosa e torna ogni giorno nel parco per incontrare Kafka che ogni notte per tre settimane, s'inventa una nuova lettera da leggere alla bambina che ne è felice. Come trovare una soluzione per porre fine a questa storia, senza deludere la bambina? Kafka ci riuscirà nel migliore dei modi. Ispirato a un episodio reale della vita di Kafka, la storia è l'incontro profondo e tanto poetico fra il mondo degli adulti e quello dei bambini.

Da 11 anni

Non piangere non ridere non giocare

Vanna Cercenà, Lapis 2014

Un racconto delizioso, dal contenuto forte, per raccontare ai ragazzini un capitolo del nostro passato e far comprendere la sofferenza che si può celare dietro la non accettazione, il rifiuto e l'emarginazione. Tutti i bambini del mondo dovrebbero essere liberi di poter giocare insieme senza i confini della razza o della nazionalità. Un breve romanzo che permette di guardare con tenerezza e simpatia alla capacità che hanno i bambini di sfuggire alle catene, alle regole imposte quando sono ingiuste. I due giovanissimi protagonisti che si ingegnano per affermare il loro diritti al gioco e all'amicizia, nonostante la paura e le leggi dei grandi, non possono che conquistare lettori di ogni età.

Da 11 anni

Otto. Autobiografia di un orsacchiotto

Tomi Ungerer, Mondadori 2012 (Cercare in biblioteca)

Questa è la storia dell'orsetto Otto e di due bambini: tre compagni di gioco inseparabili che solo una stella gialla cucita sul petto e la crudeltà della guerra riuscì a dividere. Ma non per sempre, perché un giocattolo amato non si abbandona mai davvero. Per fortuna Otto ha imparato a scrivere a macchina e può raccontare la sua storia di amicizia perduta e ritrovata, perché in un'imbottitura c'è spazio per tantissimi ricordi...

Da 9 anni

La notte dei giocattoli

Dacia Maraini, Tunué 2012 – Racconto a fumetti

È notte nella cameretta della piccola Giulia, quando all'improvviso alcuni vecchi giocattoli prendono vita. E subito la bambina è coinvolta nelle loro storie d'amore, di guerra e di poesia. Tutto sembra filare liscio fino a quando dal baule dei giochi non esce l'arcigno Uomo d'affari, un egoista approfittatore. Inizia la rivolta dei giocattoli contro il prepotente capobanda, per un mondo più giusto e solidale. Un'avventura unica per Giulia, che dura fino al mattino, quando con il sole i sogni svaniscono e i giocattoli devono tornare a fare i giocattoli.

Da 6 anni

Nel Paese dei Balocchi

Silvia Roncaglia, ill. Roberto Luciani, serie Lumpi Lumpi il mio amico drago, Emme Ed. 2011

Giampi è molto agitato: ha detto una bugia al papà e alla mamma per nascondere un brutto voto preso a scuola. C'è bisogno di Lumpi Lumpi ! I due amici partono per una nuova avventura e capitano in uno strano posto chiamato "Il paese dei balocchi per Amici Immaginari". Lumpi Lumpi ha detto una bugia per salire sulla giostra e si sta trasformando in un somaro!

Da 5 anni

I giocattoli dimenticati

James Stevenson, Fabbri 2000 (Cercare in biblioteca)

È la notte di Natale. I giocattoli nuovi hanno invaso le case dei bambini. E quelli vecchi, ormai consumati, vengono messi in un angolo, anzi in uno scatolone, per essere buttati via. Ma cosa faranno un orsacchiotto e una bambola soli sotto la neve, quando per loro tutte le luci della festa sono ormai spente?

Da 4 anni

Annabella Ciglialonghe

Jutta Richter, Einaudi 2013 (Cercare in biblioteca)

Nella stanza di Matilde, tra amori e odi segreti, temporali tremendi e cieli limpidi come caramelle alla menta, fughe, battaglie contro i draghi e voli sulla luna, Annabella Ciglialonghe, Leo il leone, Tommaso l'orsacchiotto e i gemelli Vanni e Nanni vivono la loro vita di giocattoli. La stanza di Matilde è l'essenza stessa dell'infanzia, un mondo magico dove i gesti, le parole, i sogni, entrano nell'anima e la abitano per sempre. Da nuovo arrivato Carletto l'orsacchiotto deve innanzitutto imparare quanto è difficile essere accettati in una piccola comunità.

Da 7 anni

Jumanji

Chris van Allsburg, Logos 2013

Il libro racconta di due fratelli, Judy e Peter Shepherd, alle prese con un gioco da tavolo magico simile al gioco dell'oca sul tema della giungla; ogni volta che una pedina si ferma su una casella, il gioco magico causa l'apparizione di animali selvaggi (o simili eventi spaventosi) correlati col contenuto della casella stessa.

Da 9 anni

Compagno Orsetto

Mario Rigoni Stern, ill. Angelo Ruta, coll. Storie e rime, Einaudi Ragazzi 2004

Nella periferia di una città della Siberia ogni pomeriggio i ragazzi del quartiere si ritrovano a giocare nei giardini che confinano con una grande foresta di pini e betulle. Giocano con le slitte, costruiscono pupazzi, fanno gare di corsa con gli sci e battaglie a palle di neve... Che cosa succederà quando si avvicinerà incuriosito un orsetto? Che cosa farà la sua mamma, un grosso bestione immobile nella neve al limitare della vicina foresta? E che cosa farà un bambino quando rivedrà l'orso dalla finestra di casa sua e morirà dalla voglia di giocare con lui? Il libro racconta la storia vera di un indimenticabile pomeriggio di giochi tra un gruppo di bambini e un orso bruno, e del magico rapporto che si crea tra di loro.

Da 10 anni.

Lo straordinario viaggio di Edward Tulane

Kate Di Camillo, Giunti 2007 (Cercare in biblioteca)

Edward Tulane è un giocattolo di lusso a forma di coniglio, dalla superficie di porcellana finemente decorata. Vive con Abilene, una ragazzina della ricca borghesia. Durante un viaggio in nave, Tulane cade in mare. Da allora tante le persone si prenderanno cura di lui. Salvato da un pescatore, vivrà con un barbone e il suo cane Lucy, con una vecchia contadina condannato a lavorare come spaventapasseri, con una bambina molto malata e con il fratellino di quest'ultima in giro per le strade a ballare al suono di un'armonica; infine, con la testa rotta in 21 pezzi, eccolo di nuovo in un negozio di giocattoli, finché la porta si apre per lasciare entrare la felicità!

Da 8 anni

Buonanotte piccolo sonno

Beatrice Masini, Fabbri 2001 (Cercare in biblioteca)

Guido è un bambino di quattro anni che a volte si trasforma. Succede quando si traveste da pellerossa e diventa il gran capo Piccolo Sonno, un grande guerriero che litiga con i nemici ai giardinetti, si ribella alla mamma che lo vuole lavare, si rifiuta di mangiare carne che non sia di bisonte... Ma poi quando viene sera si arrende, perché anche i grandi capi indiani hanno bisogno di un letto morbido per andare a dormire.

Da 4 anni

Il paese dei cavalli a dondolo

Naomi Lewis (a cura di), illustrazioni di Angela Barrett, coll. Il tesoro, Edizioni EL 2001 (Cercare in biblioteca)

Sottotitolo: "Storie di bambole e giocattoli". Le bambole sono le protagoniste di tre dei sei racconti: raffinate ed eleganti nelle vetrine dei negozi o amiche di vecchia data, confidenti e compagne di gioco che portano su di sé tracce di una storia comune. Si passa da Andersen alla fiaba russa, agli autori inglesi di Otto e Novecento: ogni storia è la scoperta di un mondo parallelo e affascinante, che sia ambientato nella magica città di libri, nel misterioso paese dei cavalli a dondolo o tra le pareti del salotto. Modeste bamboline trovano la forza di intervenire in difesa delle piccole proprietarie.

Da 8 anni

Il soldatino di stagno

la fiaba classica di Andersen in una versione di Stefano Bordiglioni, coll. Una fiaba in tasca, EL 2011

C'erano una volta venticinque soldatini di stagno tutti uguali: divisa rossa, fucile in spalla e sguardo diritto. Solo l'ultimo era diverso: stava su una gamba sola perché, quando l'avevano fuso, lo stagno era terminato. I bambini che li avevano ricevuti in regalo li misero tutti in piedi sulla tavola.

Da 5 anni

Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino

Carlo Collodi, ill. Attilio Mussino, Giunti Junior 2014

Collana "Leggere è giocare", Emme Edizioni 2014:

La principessa generosa, Viola Sgarbi

Re Basilio e la regina Adelaide, Irene Mazza

Pino Volpino trova un amico, Febe Sillani

Gianni il fortunato, Francesco Zito

Le pagine hanno caratteristiche differenti a seconda che si tratti di leggere o di giocare: le linee fatte di puntini azzurri a piè di pagina indicano se la storia è protagonista, le linee di puntini rossi se è presente il gioco. Illustrate da artisti diversi, le storie traggono ispirazione da favole e fiabe della tradizione. Un progetto concepito "per accompagnare i primi passi dei bambini nel mondo della lettura, secondo un percorso che vuol essere divertente e stimolante", interrompendo o alternando frequentemente la vicenda con dei giochi: cruciverba, puzzle, labirinti, rebus, vignette, percorsi vari. Ecco ad esempio la principessa che riesce a rompere un terribile incantesimo; Pino Volpino che combina un disastro dopo l'altro; re Basilio che pretende cieca obbedienza. Ma attenzione, leggere è davvero giocare? Noi, nel titolo, l'accento sulla e proprio non l'avremmo messo!

Da 6 anni

Collana "Scorri e gioca", testo e illustrazioni di Nathalie Choux, Gallucci Editore 2014:

I contrari

I cuccioli

Gli animali della fattoria

Il giardino

Le stagioni

Sei i robusti libri attivi e cartonati che compongono la vivace collana dedicata ai più piccini. Piccoli albi a misura di mani di bimbo, utilissimi per favorire lo sviluppo cognitivo del bambino, per stimolare l'apprendimento del linguaggio, per divertire. Le pagine sono animate da semplici meccanismi che possono essere messi in movimento dalle dita piccine permettendo così al lettore di partecipare al gioco e interagire con il libro.

Da 2 anni

Nella **Collana “Prime pagine”**, *Emme Edizioni 2013/2014*:

Tutti a giocare!, *Nicoletta Costa*

È ora di giocare, *AA. VV.*

Giochiamo con la mucca Moka, *Agostino Traini*

Pagine per disegnare, per colorare, per divertirsi a trovare le differenze. Pagine di cruciverba, pagine per giocare con diversi personaggi che molti bambini già conoscono.

Da 6 anni

Collana “Carte in tavola”, *Fatatrac*

Ultimi titoli apparsi:

Alì Babà e i 40 ladroni 2014

La lampada di Aladino 2014

Pinocchio e Mangiafuoco 2014

Pinocchio e la volpe 2014

Mignolina 2014

Ogni storia è raccontata e illustrata in 20 tavole di cartoncino, che si combinano in un'unica grande figura, come un fantastico puzzle che si svela seguendo l'ordine del racconto. Le illustrazioni, ricche di particolari, sono integrate da un testo semplice e chiaro, riportato sia all'interno dell'astuccio che sul retro di ogni scheda, in caratteri maiuscoli.

Da 5 anni

Collana “Libri solo per giocare”, *Edizioni EL 2014*:

Nocedicocco tanti giochi con le streghe, *I. Siegner*

Nocedicocco tanti giochi con gli amici, *I. Siegner*

Tanti giochi con la nuvola, *Olga, N. Costa*

Tanti giochi con la mucca Moka, *Agostino Traini*

Tanti giochi con le fatine, *Francesca Carabelli*

Pagine per disegnare, per colorare, per divertirsi a trovare le differenze. Pagine di cruciverba, pagine per giocare con la mucca Moka, Luca la lumaca, la nuvola Gina e tanti altri personaggi amici dei bambini.

Da 6 anni

Lo Schiaccianoci

E.T.A.Hoffman, Alexandre Dumas, ill. Aurélia Fronty, Donzelli 2011

Scorrendo le pagine il lettore scoprirà la vera storia di Krakatuk, la noce più dura che ci sia, la Principessa Pirlipat, il misterioso inventore Drosselmeier giocattolaio di Norimberga, e la perfida regina dei topi. Vedrà sfilare davanti agli occhi l'incanto del regno delle bambole e i giocattoli che si animano “davvero”!

Per tutti

GIOCHI DI IERI, GIOCHI DI OGGI

Quando ci soffermiamo a guardare i nostri bambini mentre giocano, ci rendiamo conto che a volte si divertono con passatempi semplici, che ci ricordano la nostra infanzia oppure quella dei nostri genitori, e sorridendo ci viene da pensare quanto quei giochi siano "vecchi come il mondo". Si tratta di una sacrosanta verità, perché le origini del gioco e del giocattolo si perdono nella notte dei tempi.

Amici nel mondo

Kyoto Matsuoka, a cura di UNESCO, Fatatrac 2007

Giochi e indovinelli presentati di volta in volta da bambini appartenenti a tutte le aree geografiche del mondo. L'incontro con i diversi protagonisti è l'occasione per conoscere usi, costumi, caratteristiche, giochi di paesi lontani.

Da 6 anni

52 giochi di ieri

Nicola Barbiero, Salani 2012

Il libro restituisce a genitori smemorati e a bambini curiosi giochi e passatempi di una volta. Insegna a costruirli e spiega come divertirsi con pochi e semplici oggetti.

Da 7 anni

Trottole, ruzzole, lippa e compagnia

50 giochi popolari da tutto il mondo

Carlo Carzan, Terre di mezzo 2013

Giochi di strada, giochi da lancio, giochi col cibo. Giochi per tutti i gusti, per riappropriarsi di spazi all'aperto, per giocare insieme, piccoli e grandi. Per ogni gioco proposto una scheda illustra la difficoltà, età e numero dei giocatori, le regole, i materiali necessari e la provenienza del gioco. Carlo Carzan è un "ludomastro", infatti, per lavoro gioca. Ha pubblicato diversi libri a tema ludico, si occupa di formazione e organizza laboratori per bambini.

Giocando s'impara

Angels Navarro, Electa 2014

Giochi e attività che stimolano l'osservazione e l'immaginazione. Una grafica ricercata e un'ampia selezione di giochi aiutano il bambino ad aguzzare l'ingegno e imparare senza fatica affrontando il tema del gioco attraverso i numeri, i giocattoli e gli animali. Tanti disegni da colorare, tracciati da terminare, labirinti da percorrere e domande a cui rispondere e inserti con stickers per completare alcune attività.

Da 5 anni.

Lettera dopo lettera

Angels Navarro, Panini 2012

Un libro di giochi e attività con le lettere dell'alfabeto per apprendere, divertirsi e... scoprire che la porta per il mondo della fantasia e dell'immaginazione è sempre aperta e somiglia a una grande A.

Da 5 anni

Il catalogo dei giocattoli

Sandra Petrignani, Beat Editori 2013

Pezzi di materia che si animano, attrezzi da lavoro dei nostri primi anni, i giocattoli ci raccontano come eravamo. Oggi li osserviamo con un misto di nostalgia, inquietudine e una punta di crudeltà. Eppure, i sessantacinque giocattoli descritti in questo libro non seguono un pretesto semplicemente memorialistico. Depositari di antichi incanti, i giocattoli, chiamati a raccolta ci restituiscono l'infanzia come una possibilità eterna, una bacheca colorata, allegra e scintillante, un "cosmo meraviglioso" che chiede di essere esplorato in ogni momento della nostra vita. In ordine alfabetico fanno la loro comparsa nel libro una serie di giocattoli, dall'altalena allo scubidù, passando per lego, marionette, palloncini, matrioska. "A ciascun giocattolo la Petrignani dedica una breve prosa, poesie cariche di tenerezza, racconti in miniatura, dove l'occhio scruta e interroga il giocattolo come cosa viva, facendone un piccolo mito personale e storico."

Per adulti

I 10 migliori giochi di sempre

Angels Navarro, Ippocampo 2013

Mi è uscito un 6, tiro un'altra volta. Raddoppio il tiro se arrivo all'oca. Salgo la scala, scendo il serpente... Una scelta di dieci giochi da tavolo per giocare con i compagni o in famiglia e scoprire perché non sono mai passati di moda. Dai giochi più popolari come la dama o il gioco dell'oca, al bingo e al gioco reale di Ur. Il libro-gioco include: 10 tabelloni e scacchiere, la scheda tecnica e le regole di ogni gioco, 100 pedine e un dado.

Da 6 anni

L'ABC messo in gioco

Mauro Bellei, Fatatrac 2013

Un alfabetiere interattivo molto particolare e un gioco di linguaggi che corrono in parallelo: l'alfabeto da un lato e le immagini dall'altro, fino a scambiarsi di ruolo, diventando le parole immagini e le immagini parole. La scatola, con chiusura a calamita, contiene: un albo e la guida all'ABC 3 fustelle delle lettere dell'alfabeto un sacchetto per contenere le lettere un puzzle per giocare con le immagini.

Da 5 anni

La scuola dei giocattoli di Antonio Rubino.

a cura di Martino Negri, Scalpendi Editore 2013

Crescere giocando? È per rispondere a questi interrogativi che nel 1922 l'Istituto Editoriale Italiano pubblicò "La Scuola dei giocattoli", una serie di albi a colori scritti e illustrati da Antonio Rubino. L'autore aveva già alle spalle un numero straordinario di lavori destinati a lettori giovani e giovanissimi: si deve proprio a lui l'invenzione di questo singolare esperimento editoriale, che aveva l'obiettivo, per la prima volta in Italia, di avvicinare bambini piccoli all'universo della lettura, adeguandosi al principio dell'«istruire divertendo». **Belle lettere, Numeretta, O di Giotto, Bestie per bene, lo asino primo e Re Bifè** vengono oggi ripubblicati nella loro forma originale. Un settimo volumetto, scritto da Martino Negri, accompagna il lettore nei meandri dell'immaginario di Rubino.

Per tutti

Buonanotte

Angels Navarro, Panini 2012

Un libro di giochi notturni per entrare nel mondo dei sogni.

Da 3 anni.

GIOCHI NELLE FIGURE

Il gioco è mediato dalla parola e dall'immagine. Ci sono libri che parlano del gioco, altri che insegnano nuovi giochi, libri che raccontano di giochi attraverso le figure. Tante porte si aprono, attraverso lo sfogliare delle pagine, su altrettanti mondi che non sapremmo nemmeno immaginare, che altrimenti non potremmo visitare, ma solo sognare.

Animali, rumori e giochi

Nicola Killen, Valentina Edizioni 2014

Come riconoscere i versi degli animali. Un gioco facile, facile per i bambini *Nati per leggere*. Sulla pagina di sinistra una domanda: *Qual è l'animale feroce che fa ROAR?* A destra, dopo aver aperto la doppia pagina, ecco apparire il leone. Così di seguito alla scoperta di altri animali assai diversi fra loro.

Da 3 anni

A ritrovar le storie

Annamaria Gozzi, Monica Morini, ill. Daniela Iride Murgia, Edizioni Corsare 2014

Storie che s'intrecciano, si completano, storie che diventano un gioco, un gioco antico, il più tradizionale di tutti, il gioco dell'oca, anch'esso protagonista di questo splendido libro. La storia inizia in un paese, Tarot, che ha dimenticato i tempi andati, quando le storie se ne andavano a spasso portate dal vento, prima che le parole cominciasse a sbiadire e a rimpicciolire. Finché un bel giorno sulla piazza non compare il Saltimbanco con un'Oca sotto il braccio. Saranno loro, con piccoli gesti, a riaccendere storie dimenticate, a rimettere in circolo le parole tra grandi e bambini, a chiamare gli altri a un confronto. In fondo al libro il **gioco dell'oca** c'è davvero. Qui si chiama: "Il gioco del paese di Tarot". Ogni giocatore sceglie una pedina. Si parte tutti dal Via. A turno si lancia un dado, ogni casella chiama un racconto suggerito dalle domande. Chi non racconta sta fermo. Le caselle con le oche sono i jolly; chi arriva sull'oca ritira il dado una volta e avanza. Vince chi primo raggiunge la casella Nascita.

Da 8 anni / per tutti

Minty e Tink

Emma Chichester Clark, Giannino Stoppani 2008

Non capita tutti i giorni di incontrare un orsetto di pezza che parla e sorride. Proprio questo orsetto deve diventare il regalo di compleanno per il fratellino, che però è troppo piccolo per occuparsi di lui, potrebbe solo fargli del male! Bisogna cambiare regalo. In fondo ci sono tanti altri peluche in casa! Che importa se sono rotti o usati, tanto il fratellino è piccolo, pensa Minty. No, dal suo orsetto Tink la bimba non vuole separarsi. Perché la mamma non capisce?

Da 5 anni

La sedia blu

Claude Boujon, Babalibri, 2011

"Botolo e Bruscolo sono a spasso nel deserto quando vedono qualcosa di blu all'orizzonte. È una sedia. Subito i due amici cominciano a giocare facendo diventare la sedia un rifugio, una slitta, una nave (attenzione agli squali!) e poi, un circo con domatori e acrobati, e poi... E poi, un cammello guastafeste piomba alle spalle dei due amici per spiegare che quella sedia blu non è altro che una sedia blu, fatta per sedersi, cosa che il cammello, senza immaginazione, puntualmente fa."

Da 4 anni

Il palloncino rosso

Kazuai Yamada, Miniedition 2014

La piccola Lisa aspetta la corriera stringendo stretto nella mano il suo palloncino rosso. Ma quando l'orso sale nella vettura, il palloncino rosso vola via. Tutti gli amici che man mano prendono posto sull'autobus cercano invano di aiutare Lisa; quando sembra che il palloncino sia finalmente a portata di mano... ecco che scoppia. Per consolarla e dimostrarle il loro affetto, tutti i suoi amici animali le regalano il più grande palloncino rosso che Lisa abbia mai avuto... uno stupendo tramonto.

Da 5 anni

Akiko e il palloncino

Komako Sakai, Babalibri 2013

In casa il palloncino di Akiko vola fino al soffitto. «Mamma, mamma, non riesco a prenderlo!». La mamma lega alla cordicella del palloncino un cucchiaino, così il palloncino fluttua all'altezza di Akiko. Insieme vanno in giardino, fanno merenda, giocano. Ma un colpo di vento fa volare il palloncino lontano, fino in cima a un albero dove neanche la mamma riesce ad arrivare. Akiko è molto triste. Poi però, ha un'idea...

Da 4 anni

Mirabel

Astrid Lindgren, ill. Pija Lindenbaum, Motta Junior, 2007 (Reperibile in biblioteca)

Britta non è mai stata tanto felice come il giorno in cui, nell'orto di casa sua, ha visto spuntare una bellissima bambola. Britta decide di chiamarla Margareta, ma la bambola subito esclama: "Come ti è saltato in testa? Il mio nome è Mirabell".

Da 4 anni.

La mia prima automobile

Peter Schössow, Beisler 2013

Cosa accade se un nonno tuttodore regala al suo nipotino una vecchia macchinina a pedali, piuttosto malandata e arrugginita? Quando l'auto sarà di nuovo funzionante il fortunato bimbo parte all'avventura assieme al fratellino minore che gli è di supporto e sprone e, spinto dalla tenerissima età, lo invoglia a imboccare strade sconosciute e spericolate con il nuovo incredibile giocattolo.

Da 5 anni

Le più belle storie di giocattoli

raccolte da Laura Cecil, ill. Emma Chichester Clark, Mondadori 2011 (Reperibile in biblioteca)

Otto brevi racconti illustrati che hanno per tema i giocattoli, alcuni celebri ma in versione ridotta ("Il soldatino di stagno" di Andersen, "Lo Schiaccianoci" di Hoffmann), altri meno conosciuti. I personaggi coinvolti nelle vicende sono sempre i piccoli e amati compagni di gioco di tutti i giorni: un orsetto di peluche alle prese con problemi di scarsa visibilità; una bambola di pezza che guida una spedizione notturna per salvare gli amici a quattro zampe; un pupazzo-a-molla e una vecchia scimmia malconca che cercano di uscire dalla scatola; due bambole di legno che decidono di avventurarsi nel selvaggio giardino di casa;... Storie che per il loro stile narrativo sono adatte ad essere lette ad alta voce ai bambini più piccoli.

Da 5 anni

Paolino inconsolabile

Brigitte Weninger, ill. Eve Tharlet, Nord-Sud 2006

Paolino è disperato: ha smarrito Ciuffo, il suo coniglietto di pezza. Tutti lo cercano, ma di Ciuffo non c'è traccia. La mamma gli cuce un nuovo pupazzetto, ma niente può sostituire nel cuore di Paolino il vecchio Ciuffo. Il tempo passa e un bel giorno Paolino scorge, impigliato ai rami di un albero, il suo Ciuffo. Un albo che parla di un dolore di un bambino per la perdita del suo giocattolo più caro.

Da 4 anni

La spiaggia magica

Crockett Johnson, Orecchio acerbo 2013

Che cosa accade nelle storie? È la domanda che si pongono Ann e Ben. I due bambini decidono di andare a passeggiare al mare, titubanti sul da farsi: giocare, cercare conchiglie, leggere o raccontare? È l'ora della merenda, e una bella fetta di pane e marmellata sarebbe l'ideale. Un desiderio scritto sulla sabbia che le onde del mare, invece di cancellare, prodigiosamente avverano. Basta scrivere le parole sulla sabbia ed ecco che la storia prende vita: un re pescatore, una foresta, un castello... Che bello, invece che leggerle, scriversele le storie, ed esserne protagonisti.

Da 5 anni

LIBRI GIOCO

Un libro non è fatto solo per leggere delle storie, ma può altresì custodire svariati giochi e attività. Alcuni libri sono semplici supporti per giochi ricreativi, altri stimolano o evocano una lettura ludica, pertanto divertente, a volte coinvolgente. Quando la lettura stessa diventa un gioco, il libro assume agli occhi del bambino una dimensione diversa, di complicità e partecipazione, e offre nel contempo mille opportunità di sviluppo emotivo e cognitivo.

Un libro

Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini 2010

È un libro: fai come ti dice e vedrai... Un libro che si trasforma pagina dopo pagina, tra le mani di chi lo legge. Un grande spettacolo per gli occhi e per l'immaginazione, un'esperienza interattiva che parla ai piccoli, ai grandi, a tutti.

I Libri Gioco di Hervé Tullet, una serie di libri cartonati da usare anche come giochi.

Il gioco delle ombre, *Electa Kids 2013*

Il gioco del circo, *Electa Kids 2013*

Il gioco del buio, *Electa Kids 2012*

Il gioco dei colori, *Electa Kids 2012*

Il gioco delle combinazioni, *Phaidon 2011*

Il gioco delle differenze, *Phaidon 2011*

Il gioco delle vermidita, *Phaidon 2011*

Da 5/6 anni

Aiuto, arriva il lupo!

Vincent Bourgeau, Babalibri 2014

Attenzione, arriva il lupo! Che paura! Ha un'aria decisa: vuole mangiarci! Ma improvvisamente, ecco un'idea: se incliniamo il libro forse il lupo scivola giù nel burrone? E se per caso riesce a salvarsi attaccandosi a un ramo, possiamo forse provare a scuotere il libro e farlo cadere? E se neanche questo funziona, perché non girare la pagina e far sparire il lupo?...

Da 4 anni

Dov'è Wally?

Martin Handford, Ippocampo 2010

Bisogna trovare Wally in mezzo a una folla di divertentissimi personaggi che ne combinano di tutti i colori! Ma non finisce qui: i giovani fan del ragazzo inglese devono anche cercare Wanda, il mago Barbabianca, il cattivo Wigor, il cane Bau e un sacco di oggetti sparsi in ogni pagina!

Per tutti

101 giochi per piccolo filosofo

Emiliano Di Marco, ill. Giusi Capizzi, coll. Attivamente, La nuova frontiera 2014

A pagina 5 leggiamo: “Regole del gioco. Il libro che stai leggendo, e che sarei io, non è un libro come tutti gli altri, senza falsa modestia. Mi puoi leggere una pagina dopo l’altra, oppure mi puoi leggere come capita. Mi puoi leggere solo nella tua stanza, ma sappi che mi diverto un sacco in compagnia: anzi, più siamo e più ci divertiamo. Leggimi con i tuoi amici, con i tuoi genitori, con la tua maestra. Sappi che sono dispettoso e che mi piace tanto fare scherzi; sono anche un po’ pigro e delle volte ti chiederò di finire delle storie che racconto. (...) Non per vantarmi, ma sono molto generoso: sfogliami e troverai proverbi, frasi di persone molto intelligenti e famose e disegni impossibili, tante domande e qualche risposta. Ma soprattutto troverai un sacco di modi per divertirti con il giocattolo più bello del mondo: la tua testa.” Dedicato a chi ha una mente in continua attività e non si accontenta di risposte stereotipate, il libro inoltre contiene: rompicapi, illusioni ottiche, aforismi, giochi di logica, storie interattive e persino un gioco dell’oca filosofico.

Da 9 anni

La canzone da orsi

Benjamin Chaud, Franco Cosimo Panini 2013

Un libro che invita i piccoli lettori a qualche momento di indugio e di gioco in più. Si suggerisce infatti, ad ogni voltar di pagina, di cercare e trovare un orsetto fuggiasco e un’ape svolazzante ma, oltre questi, il testo, ad una lettura non troppo veloce, indica altre piste, altri particolari da scovare, altre piccole chicche su cui posare lo sguardo e l’attenzione. Si può dunque leggere, osservare, giocare e immaginare, da soli o in compagnia di un adulto, con o senza suggerimenti.

Da 6 anni

Dove vanno a finire...?

Delphine Chedru, La Margherita Edizioni 2011

Un albo illustrato che riunisce quattordici *tableaux* fantastici tutti da scoprire insieme ai bambini! Ogni situazione è introdotta da una semplice domanda (*Dove è andato a finire il mio palloncino, volato via all’uscita dallo zoo? E il secchiello che ho dimenticato sulla spiaggia? Che fine ha fatto il mio calzino?...*) che identifica l’oggetto, il personaggio o il luogo che i lettori devono seguire con lo sguardo e con la fantasia.

Da 5 anni

Chi cerca, chi trova?

Delphine Chedru, Franco Cosimo Panini, 2010

Figure geometriche si ripetono in serie e riempiono la pagina di multipli. Ci sono piccoli animaletti nascosti nelle immagini, ma per accorgersi della loro presenza bisogna soffermarsi sui dettagli e darsi il tempo di guardare bene. Al forte impatto delle illustrazioni si unisce un gioco di osservazione che coinvolge il pubblico nella scoperta, dando luogo a una vera e propria caccia al tesoro, con un percorso che ogni bambino deve completare.

Da 5 anni

Le livre de l'hiver - Wimmelbuch

Rotraut Susanne Berner, La joie de lire 2009 (numerose ristampe)

I "Wimmelbücher" dedicati alle quattro stagioni di Rotraut Susanne Berner sono gli "originali" e si compongono di sette scene in successione, tutte ambientate in città. All'interno di ogni doppia pagina del libro è possibile seguire le avventure di innumerevoli personaggi, animali e oggetti: senza l'aiuto delle parole ogni illustrazione racconta la propria storia. Ogni volume invita il lettore a ritrovare una sua strada in questo mondo di favole – storie che, in parte, si sviluppano anche nei volumi successivi.

Da 4 anni

L'ABC messo in gioco

Mauro Bellei, Fatatrac 2013

Un alfabetiere interattivo e un gioco di linguaggi corrono in parallelo: l'alfabeto da un lato e le immagini dall'altro, fino a scambiarsi di ruolo, diventando le parole immagini e le immagini parole. La scatola, con chiusura a calamita, contiene: un albo e la guida all'ABC, 3 fustelle delle lettere dell'alfabeto, un sacchetto per contenere le lettere, un puzzle per giocare con le immagini.

Da 6 anni

Libretto postale

Franco Matticchio, progetto grafico Guido Scarabottolo, Vanvere Edizioni 2014

È un libro, un diario, un gioco di fantasia. 16 cartoline illustrate magistralmente da Franco Matticchio per scrivere o per disegnare pensieri, sogni, sentimenti e 16 francobolli finti, illustrati dallo stesso autore, raffiguranti musi di animali. Le cartoline si possono staccare lungo le linee tratteggiate e spedire agli amici, come pure utilizzarle con i francobolli allegati per inventare ad esempio il gioco dell'ufficio postale. Ricche di dettagli che invitano ad immaginare, le splendide cartoline possono essere l'inizio di storie da inventare. Chi sono i tre bambini ritratti di schiena, cosa si stanno dicendo e cosa muove la botola che si sta aprendo proprio sotto il tavolo su cui sono seduti? Oppure cosa passa per la testa del pinguino che ha appoggiato la valigia sulla panchina del parco? E ancora, chi ha messo a soqquadro tutti i giocattoli in quella stanza così inquietante e irrazionale?... Il libro è un susseguirsi di visioni oniriche, surreali, assolutamente affascinanti, curiose, coinvolgenti che non lasciano spazio all'indifferenza.

Per tutti

Scompiripiglio!

Studio Euphrates, Topipittori 2013

Un albo illustrato che gioca graficamente con il concetto di racconto a bivi, costruendo vere e proprie strade parallele che il bambino è invitato a seguire con il dito, facendo delle piccole scelte che cambiano lo sviluppo della narrazione. Un libro un po' assurdo che introduce l'idea che una storia può avere infinite variazioni. Il protagonista, non a caso, è uno scompiripiglio, bislacco incrocio tra una talpa e un delfino, per l'appunto chiamato Talfino. In un racconto va a trovare un'amica, in un altro ordina la cena al ristorante (e quanti bivi ci sono in un menù?) e nell'ultimo torna a casa.

Da 6 anni

Ti faccio a pezzetti

Chiara Armellini, Topipittori 2012

Becchi, piume, pellicce, zampe, zanne, denti, scaglie, pinne, creste, corazze, ali... Il magnifico armamentario di cui la natura ha dotato gli animali offerto ai bambini in una divertente confusione, in disordinate e coloratissime nuvole di pezzi in libertà. Di chi sarà questo? A chi apparterrà quello? Una sequenza di indovinelli, fatti di immagini e parole con soluzioni visive di sorprendente bellezza. Un libro per giocare e inventare giochi.

Da 6 anni

Orient Express

Delphine Chedru, Franco Cosimo Panini 2014

Si tratta di un libro game (o di un albo game), dove il lettore diventa protagonista, perché "l'eroe sei tu". Esso segue il tipico meccanismo che fa saltare da una pagina all'altra il lettore che, per continuare l'avventura, deve fare una scelta. "Se vuoi far salire a bordo la principessa e la volpe, raggiungi a pag. 16. Se preferisci seguire il cavaliere, sappi che si dirige verso pagina 20." "In questa fitta foresta purtroppo avete perso il vostro compagno di viaggio! Ora potete scegliere se seguire la farfalla e andare a pagina 26, oppure se ascoltare i consigli della libellula e volare a pagina 28." Il lettore potrà così ricominciare a giocare quante volte vorrà.

Altri titoli della stessa collana:

La principessa all'attacco (2012)

Il cavaliere coraggioso (2011)

Da 8 anni

Zoom

Istvan Banyai, Il Castoro 2003

La "storia", senza parole, è unicamente un lungo, stupefacente "zoom". Attraverso un progressivo ampliarsi del campo visivo che svela contesti sempre nuovi e sorprendenti, le illustrazioni passano da un primissimo piano della cresta di un gallo fino a una visione della terra dallo spazio.

Da 6 anni

GIOCARE PER LEGGERE

I titoli suggeriti non sono vincolanti e l'elenco non è sicuramente esaustivo. Se c'è un libro, una storia, una fiaba che vi sta particolarmente a cuore ma che esula dal tema, perché, per restare in argomento, non introdurre la serata proprio con un gioco? Ecco alcuni suggerimenti per animare in maniera giocosa la Notte del racconto.

GIOCO NUMERO 1

Il gioco dell'oca

Occorrente:

- un dado (con i numeri o con le facce di diverso colore a seconda dell'età dei partecipanti)
- delle pedine

Si può giocare a squadre di 3 o 4 bambini.

Esempi di pedine: delle riproduzioni in carta, stoffa o in peluche dei protagonisti di libri conosciuti.

Si avanza nelle caselle secondo il gioco tradizionale, ma ci si deve ad esempio fermare per ascoltare/raccontare una storia quando si capita sopra la figura/titolo/immagine di un libro. Quando tutte le pedine saranno giunte a destinazione, è giunto il momento dello spuntino finale.

GIOCO NUMERO 2

Unire i numeri con la matita / Riempire gli spazi dove c'è un puntino

Occorrente: carta e penna.

Terminato il gioco, ecco apparire il personaggio della storia che si ha intenzione di raccontare.

GIOCO NUMERO 3

Il gioco del mondo

Si tratta anche in questo caso di un gioco che tutti conoscono: per terra si disegna un percorso diviso in caselle. Ogni concorrente per avanzare deve lanciare un sasso sopra una casella.

Ogni casella è un continente...

Ogni casella è una storia...

Ogni casella rappresenta un personaggio...

.....

GIOCO NUMERO 4

Pallacanestro

Chi fa centro nel canestro sceglie la storia.

GIOCO NUMERO 5

Facciamo che ero

Il narratore inizia dicendo: "Facciamo che ero...": un mago, una strega, un orso, un principe,

.....

I bambini, dopo aver ascoltato le varie proposte, scelgono un personaggio. In un cestone, alla rinfusa, ci sono diversi oggetti per travestirsi: i bambini (o un gruppo di bambini – si possono formare delle piccole "squadre") scelgono quelli adatti al personaggio scelto e "vestono" il narratore che, una volta agghindato, può iniziare a raccontare.

GIOCO NUMERO 6**Segui la corda / il filo / la strada / la via**

I partecipanti seduti in fila si trovano davanti 4 o 5 o 6 grossi fili di lana o corde (ad esempio le corde per l'arrampicata) di colore diverso (la quantità dipende dal numero dei partecipanti e dal numero delle storie da raccontare).

Per scoprire quale storia si andrà ad ascoltare occorre seguire il lungo, magari anche lunghissimo filo colorato alla fine del quale ci sarà una postazione con il narratore di turno.

Si può sostituire la corda con una mappa o una mini caccia al tesoro.

Tra gli africani, quando un narratore giunge alla fine di un racconto appoggia il palmo delle sue mani al suolo e dice: **“Qui lascio la mia storia affinché altri la prendano.”** Ogni fine è un inizio, una storia che rinasce, un libro nuovo. Così si abbracciano chi parla e chi ascolta, **in un gioco che non ha fine** e che ha come principio guida il desiderio di ritrovarci, di scoprire quello che siamo attraverso le parole.

NOTTE DEL RACCONTO IN SVIZZERA

“Gioco, gioca, giochiamo...” - Venerdì 14 novembre 2014

un progetto dell'ISTITUTO SVIZZERO MEDIA E RAGAZZI
con la collaborazione di BIBLIOMEDIA SVIZZERA, il sostegno dell'UNICEF SVIZZERA
e il patrocinio del Presidente della Confederazione Didier Burkhalter

ISCRIZIONE

Partecipa alla Notte del racconto in Svizzera 2014, il gruppo/scuola/associazione:

Località e luogo dove si svolgerà la NdR:.....
Durata della manifestazione: dalle ore alle ore
Descrizione della manifestazione (breve riassunto):
.....
.....
.....

Fascia d'età coinvolta: scuola infanzia scuola elementare scuola media adulti

Numero dei partecipanti previsto:

La manifestazione è aperta al pubblico: SI NO

Desidera ricevere i manifesti e le cartoline? SI: numero NO

Ha già partecipato ad altre edizioni della NdR? SI: quante volte? NO

Responsabile della manifestazione:

Nome:.....

Cognome:.....

Indirizzo:.....

Tel/Fax:.....

e-

mail:.....

Socio di MeR TIGRI: SI NO

Se NO, desidera ricevere maggiori informazioni per aderire alla nostra associazione (tassa annuale sfr. 50.—) e sostenere così i nostri progetti, inclusa la Notte del racconto? SI NO

Data: Firma:

Da ritornare alla nostra sede amministrativa (Media e Ragazzi - cp 256 - 6517 Arbedo)
entro venerdì 24 ottobre 2014!