

IL FOLLETO

LA RIVISTA DELL'ISTITUTO SVIZZERO
MEDIA E RAGAZZI



IL FOLLETO

LA RIVISTA DELL'ISTITUTO SVIZZERO
MEDIA E RAGAZZI

LIBRI DI GIOCHI
Giochi e giocattoli nei libri per l'infanzia

GIOCHI DI LIBRI
Giocare con i libri, le storie, le parole

MULTIMEDIALITA'
Letteratura per l'infanzia e videogiochi



ABBONIAMOCI AL FOLLETO

Ai soci Media e Ragazzi TIGRI la rivista è inviata gratuitamente.

CONTRIBUTO SOCIO ANNUALE: FR. 50.- / ESTERO € 40.-

Per abbonarti visita il sito www.ismr.ch, oppure scrivi a tigri@ismr.ch

ISM
Istituto svizzero
Media e Ragazzi

Care lettrici e cari lettori,

giochiamocelo così, questo Folletto, tra storie di giochi e giochi di storie.

La prossima Notte del Racconto declina il verbo giocare al singolare e al plurale, perché la cultura ludica ha questa doppia dimensione, di condivisione con l'altro e di discesa negli abissi di noi stessi, dove magari ci aspettano ulteriori compagni di gioco, sia pure immaginari, a cui dare vita.

La letteratura per l'infanzia è ricca di storie di giochi, come ci mostra Anna Becchi. E con i libri, le storie e le parole si può giocare, divertirsi, sfidarsi, creare: ce lo dicono alcuni esperti, come Eros Miari, Claudio Comini, Beniamino Sidoti. Quali sono gli spazi del gioco quotidiano? Quelli osservati da Marina Bernasconi, per esempio, ma anche quelli virtuali che stanno su uno schermo: di videogiochi e delle loro relazioni con quel prodotto ibrido, vivo e in continua evoluzione che è la letteratura per l'infanzia, ci parla Anna Antoniazzi.

La copertina di questo numero è di Manuela Bieri, giovane artista ticinese che firmerà anche il manifesto nazionale della prossima Notte del Racconto. Raffigura una sedia-bambina, perfetta sintesi del *facciamo che era* che caratterizza ogni gioco. Quante cose può diventare una sedia! Ricordate *La sedia blu* di Claude Boujon (Babalibri)?

Con tutti questi contributi, e con le rubriche fisse (tra cui l'omaggio a chi con competenza e amore fa vivere le biblioteche per ragazzi nella Svizzera Italiana), il Folletto ha riempito le sue ventotto pagine. Molte cose ancora si potevano dire, è naturale. Ci limitiamo ad aggiungere qui i versi di due grandi scrittori, perché anche la poesia per ragazzi ha celebrato degnamente il gioco. Roberto Piumini gli aveva addirittura dedicato un libro, *I giochi giocando* (Emme Edizioni): una poesia per ogni gioco, dallo "Scivolo", che coglie i bambini intenti a salire scalini, seri e zitti; alla "Bambola", che fa finta di esser finta. Mentre Bruno Tognolini, nella sua "Filastrocca dei liberi giochi" (da *Rima Rimani*, Salani) tratteggia il mondo dell'infanzia, dove tutto (e nulla) è un gioco: *Io gioco con giocattoli/belli, preziosi e strani/se non ci sono quelli/gioco con le mie mani/gioco con legno e sassi/gioco con ombra e sole/se non ci sono quelli/gioco con le parole/gioco con i miei passi/gioco con ciò che c'è:/nessuno ha più giocattoli di me.*

LETIZIA BOLZANI

INDICE

| | |
|---|----|
| <u>PANORAMA</u> | |
| Alla ricerca dei giochi perduti | 2 |
| ANNA BECCHI | |
| <u>VIDEOGIOCHI</u> | |
| Avventure digitali | 6 |
| ANNA ANTONIAZZI | |
| <u>GIOCHI DI LETTURA</u> | |
| Si scrive gioco, si legge gara | 9 |
| EROS MIARI | |
| <u>GIOCARE CON LE PAROLE</u> | |
| Riso in banco | 12 |
| CLAUDIO COMINI | |
| <u>OSSERVATORIO</u> | |
| Mettere in gioco | 15 |
| MARINA BERNASCONI | |
| <u>INTERVISTA</u> | |
| Beniamino Sidoti | 18 |
| LETIZIA BOLZANI | |
| <u>GIOCATTOLI</u> | |
| Anime di pezza | 20 |
| LETIZIA BOLZANI | |
| <u>INTERVISTA</u> | |
| Manuela Bieri | 21 |
| LETIZIA BOLZANI | |
| <u>TRADOTTO DA PAROLE</u> | |
| Le chiavi per capire | 22 |
| MARION RODRIGUEZ | |
| <u>BIBLIOTECHE</u> | |
| Le case dei libri | 23 |
| <u>SCHEDE LIBRI</u> | |
| | 24 |
| <u>INDICE DEI TITOLI/AGENDA FOLLETTTO/IMPRESSUM</u> | |
| | 28 |

"L'uomo impara giocando da quando nasce"
Mario Lodi (1922-2014)



ALLA RICERCA DEI GIOCHI PERDUTI

Riflessione sul tema del gioco nei libri per bambini. DI ANNA PATRUCCO BECCHI

*I know we've come a long way,
We're changing day to day,
But tell me, where do the children play?*

Cat Stevens

Facciamo un salto nel “Paese dei balocchi” di Collodi. Siamo nel 1883: «Nelle strade, un'allegria, un chiasso, uno strillio da levar di cervello! Branchi di monelli dappertutto: chi giocava alle noci, chi alle piastrelle, chi alla palla, chi andava in velocipede, chi sopra un cavallino di legno; questi facevano a moscacieca, quegli altri si rincorrevano; [...] chi faceva i salti mortali, chi si divertiva a camminare con le mani in terra e con le gambe in aria; chi mandava il cerchio; chi passeggiava vestito da generale coll'elmo di foglio e lo squadrone di cartapesta [...]»

Le illustrazioni che accompagnano solitamente questa pagina di **Pinocchio** evocano l'atmosfera di un grande e colorato luna park, ma il testo descrive a ben vedere semplicemente un catalogo di giochi di strada, in gran parte coincidente con quello offerto dal famoso quadro del 1560 di Pieter Bruegel il Vecchio intitolato “Giochi di bambini”. Da ciò appare evidente come molti dei giochi dipinti dal pittore fiammingo, in parte risalenti all'antichità, continuavano ad essere in auge a fine Ottocento.

Appena un secolo dopo però il sociologo statunitense Neil Postman arrivava a chiedersi: «Quand'è l'ultima volta che si sono visti bambini di più di nove anni giocare ai cavalieri o a campana o a moscacieca?» (*The Disappearance of Childhood* 1982). Cos'era successo? Era arrivata la televisione e l'infanzia aveva iniziato a trasformarsi. E così erano scomparse a poco a poco le schiere di monelli che animavano le strade e le piazze, e i giochi tradizionali di un tempo erano diventati una specie in via d'estinzione.

Trent'anni dopo, la rivoluzione digitale non ha fatto che acuire questa situazione.

Non è un caso quindi che in diversi libri per bambini di oggi si parli del gioco in riferimento al passato. Troviamo così i giochi spensierati di Claire Nivola con i suoi cuginetti nella natura e per le stradine del paesino sardo di **Orani**, oppure quelli del piccolo **Maliq** che gioca in strada finché la mamma non lo chiama per cena dalla finestra.

Anche **L'inizio** sembra essere una storia legata al passato. In essa la distruzione portata dalla guerra crea un totale spaesamento tra la gente fino al giorno in cui due bambini si mettono

*ANNA PATRUCCO BECCHI, studiosa di letteratura per l'infanzia, traduttrice, consulente editoriale e agente letteraria



ILLUSTRAZIONE DI MARK ALAN STAMATY, DA: FRANK ASCH, M. A. STAMATY, GIALLO GIALLOI, ORECCHIO ACERBO 2013

FOLLETTO 1/2014

improvvisamente a giocare con delle pietruzze riportando la vita nel paese. Tuttavia il deserto postbellico può essere interpretato anche come una metafora dell'attuale società postmoderna svuotata di senso e valori, in cui il gioco potrebbe assumere un ruolo salvifico, che è poi il ruolo civilizzatore che gli attribuiva Huizinga considerandolo un elemento fondamentale della vita umana (*Homo ludens*, 1939).

Un altro aspetto del gioco assurdo a importante tema letterario nell'Ottocento e presente a tutt'oggi è quello dei giocattoli. A partire dalle fiabe di E.T.A. Hoffmann e Andersen i giocattoli ricevono un'anima e così può capitare che un soldatino di stagno s'innamori di una ballerina di carta e che i giocattoli si animino nella notte coalizzandosi in comuni battaglie, come ne **Lo schiaccianoci e il re dei topi** (1816), ne **La freccia azzurra** di Gianni Rodari (1964) o più di recente ne **La notte dei giocattoli** di Dacia Maraini (prima pièce teatrale e ora fumetto).

Bambole e orsi di pezza diventano i protagonisti di storie che presentano spesso una trama ricorrente: dopo un periodo trascorso in un negozio o nella cameretta di un bambino iniziano a passare da un proprietario all'altro viaggiando per il mondo finché dopo molti anni, per incredibile sorte del destino, non vengono miracolosamente riscoperti dai loro originari proprietari ormai adulti nella vetrina di un negozio d'antiquariato. È quanto accade alla bambola **Elisabeth** o all'orsacchiotto **Otto** - due storie legate alla persecuzione ebraica - o anche al coniglio **Edward Tulane**.

Ma tra tutti i pupazzi protagonisti di storie per bambini una menzione speciale spetta senz'altro a **Winnie-the-Pooh**. Infatti il romanzo di A.A. Milne è forse il primo caso in cui attraverso la

storia di un orsacchiotto viene tematizzato il processo dell'immaginazione infantile. L'orsetto che all'inizio scende le scale trascinato come semplice pupazzo dal bambino Christopher Robin, giunto in fondo comincia la sua trasfigurazione frutto della fantasia. Papà Milne inizia a raccontare a Winnie una storia di cui è protagonista insieme a suo figlio e a partire dal se-

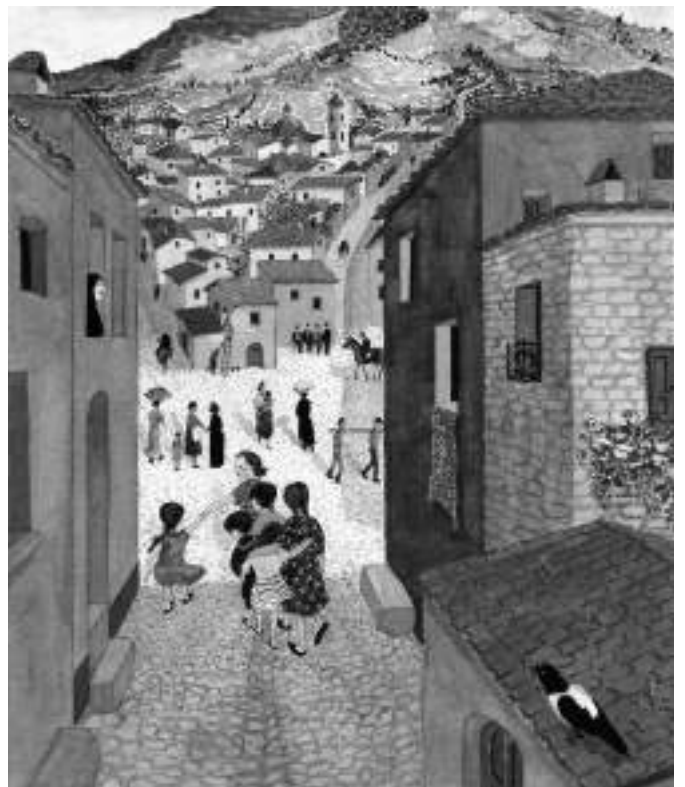


ILLUSTRAZIONE DI CLAIRE A. NIVOLA, DA: CLAIRE NIVOLA, ORANI, RIZZOLI 2013



condo capitolo, uscendo dal testo come narratore, lo fa divenire personaggio a tutti gli effetti. L'immaginazione insomma si fa realtà: la realtà del gioco.

Ecco che arriviamo così a parlare del gioco come passaggio dalla realtà alla fantasia. Un bambino può prendere in mano le cose più semplici e farle diventare qualsiasi cosa desideri. Per esempio il protagonista di **Giallo, giallo!** trova un cappello giallo e lo trasforma in un gioco: un travestimento, ma anche una barca o un vaso da fiori. Quando è costretto a restituirlo al suo legittimo proprietario, si costruisce con carta e colori un nuovo copricapo. Qui è molto evidente come pensiero e fantasia si trasformino successivamente in pensiero creativo.

Il gioco di finzione, del "far finta di", innesca nel bambino la capacità di capire la realtà attraverso l'uso di simboli non usando più soltanto il linguaggio, ma anche le immagini mentali di azioni ed eventi e trascendendo i confini di tempo e di spazio immediati.

Questo passaggio dal linguaggio all'immagine mentale della fantasia è splendidamente narrato in **Spiaggia magica**. Ann e Ben, i due bambini protagonisti si ritrovano un pomeriggio su una spiaggia. Ann vorrebbe trovarsi in una storia e Ben le ricorda che le storie sono fatte di parole e le parole sono solo segni: nulla di reale. Mentre parla, scrive però la parola "mar-

mellata" sulla sabbia e un attimo dopo compare un piatto pieno di marmellata. Un'onda cancella la parola e Ben ne scrive subito un'altra e in men che non si dica i due bambini si ritrovano in un regno con tanto di re, foreste, castelli e cavalli. Ann dialogando con il re suppone di aver rotto un incantesimo, ma il sovrano suggerisce ai bambini che quel luogo è semmai "sotto il loro incantesimo" ovvero la magia della fantasia.

Fantasia e immaginazione sono tra l'altro molto vicine alla dimensione onirica, come ci ricorda il viaggio di Max **nel paese dei mostri selvaggi**, che lascia il lettore nel dubbio tra sogno ad occhi chiusi o ad occhi aperti.

Il passaggio dalla realtà all'immaginazione si ritrova anche nelle avventure dei due fratellini di **La mia prima automobile**, che pedalano in giardino ma immaginano di percorrere chilometri tra campi, boschi e burroni.

Un percorso altrettanto avventuroso e immaginario è quello che fa con i propri figli un papà andando **a caccia dell'Orso**: insieme attraversano mentalmente un campo di erba fruscante, un fiume freddo e fondo, una pozza di fango, un bosco buio e una tempesta di neve. Alla fine trovano l'orso, scappano in casa e si rifugiano nel lettone, da cui in realtà però non si sono mai mossi, tant'è vero che l'illustrazione ci suggerisce che il terribile orso non sia altro che l'innocente



ILLUSTRAZIONE DI ANNA FORLATI. DA: PAOLA PREDICATORI, ANNA FORLATI, I LIBRI DI MALIQ, RIZZOLI 2013

FOLLETTO 1/2014

orsetto di pezza che i bambini fanno saltare in aria mentre ascoltano il papà.

E i bambini di oggi che preferiscono la tv e i videogiochi all'esercizio della fantasia non li ritroviamo in nessun albo? Sì, ci sono anche loro. Sono Victor e Giulia, per esempio, che in **Bestie** avrebbero voluto restare a casa a guardare la tv e invece sono costretti a fare un lungo e noioso giro in macchina con i genitori. Durante una sosta per far pipì s'inoltrano tra gli alberi perdendosi. S'immergono così in un luogo fuori dal tempo dando libero sfogo alla propria fantasia, che li fa trasformare ora in un coniglio impaurito o in un'agile gazzella, ora in un canarino canterino o in una lenta lumaca. In un continuo passaggio dalla realtà all'immaginazione tornano alla fine in macchina per ritrovarsi a giocare con due animali veri questa volta, anche se di gomma, e al lettore resta da immaginarsi quali storie i due stanno inventandosi.

Qui si potrebbero fare molte considerazioni, anche sull'effetto benefico della noia sulla fantasia, quella noia che si cerca di evitare in ogni modo ai nostri bambini, ma mi sia concesso chiudere riassumendo quanto mi pare essere emerso da questa mia breve panoramica sui recenti albi illustrati inerenti alla tematica del gioco: di fronte alle trasformazioni portate dall'era televisiva e digitale, la letteratura per bambini sembra voler

mantenere vivo il ricordo dei giochi che furono, sperando di far riemergere nei bambini il gusto per il gioco simbolico che ogni essere umano dovrebbe avere insito in se stesso e che è la palestra di ogni successiva creatività.

BIBLIOGRAFIA

- Frank Asch, **Giallo, giallo!**, ill. di Mark Alan Stamaty, orecchio acerbo 2013
 Paula Carballeira, **L'inizio**, ill. di Sonja Danowski, Kalandraka 2012
 Carlo Collodi, **Pinocchio**, ill. di R. Innocenti, La Margherita 2006
 Kate DiCamillo, **Lo straordinario viaggio di Edward Tulane**, ill. di Bagram Ibatoulline, Giunti 2007
 Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, **Schiaccianoci**, ill. Roberto Innocenti, La Margherita 2008
 Crockett Johnson, **Spiaggia magica**, orecchio acerbo 2013
 Dacia Maraini, **La notte dei giocattoli**, ill. di Gud, Tunué 2012
 Alan Alexander Milne, **Winnie Puh**, ill. di Ernest Howard Shephard, Salani 2009
 Fabian Negrin, **Bestie**, Gallucci 2012
 Claire A. Nivola, **Orani**, Rizzoli 2013
 Claire A. Nivola, **Elisabeth**, Frances Foster Books 1997
 Paola Predicatori, **I libri di Maliq**, ill. di Anna Forlati, Rizzoli 2013
 Gianni Rodari, **La freccia azzurra**, ill. di Nicoletta Costa, Einaudi Ragazzi 2010
 Michael Rosen, **A caccia dell'orso**, ill. di Helen Oxenbury, Mondadori 2013
 Peter Schössow, **La mia prima automobile**, Beisler Editore 2013
 Maurice Sendak, **Nel paese dei mostri selvaggi**, Babalibri 1999
 Tomi Ungerer, **Otto. Autobiografia di un orsacchiotto**, Mondadori 2012

AVVENTURE DIGITALI

Letteratura per l'infanzia e videogame. DI ANNA ANTONIAZZI*

Il racconto e il gioco definiscono lo spazio entro il quale l'infanzia sperimenta la realtà; sono, ognuno a modo proprio, luoghi della possibilità, della sperimentazione, della trasgressione ritualizzata, dell'invenzione, della creatività.

È attraverso il gioco che l'uomo plasma il proprio mondo e lo fa, come sottolinea Huizinga, attraverso tre momenti fondamentali: il linguaggio (e quindi anche gli strumenti del linguaggio), il mito (e quindi il racconto) e il rito, ovvero le azioni sacre che servono da garanzia per la salute del mondo.

Il gioco accorpa una pluralità di appartenenze e di significati: è – al tempo stesso – metafora e alternativa al mondo in cui viviamo, è creatività, fantastizzazione, rispetto delle regole, ma

anche infrazione delle medesime, casualità, travestimento, illusione. Il gioco è strettamente connesso ai processi di apprendimento, alla sperimentazione di possibilità e limiti, alla definizione dei confini della propria esperienza, all'interazione con altri individui o dispositivi.

Le caratteristiche fin qui individuate non si limitano a descrivere i giochi tradizionali, ma si ritrovano anche nei videogame, che rappresentano per questo – o meglio, dovrebbero rappresentare – un importante strumento educativo, in particolare quando la dimensione ludica è accompagnata e sorretta da un'altra, altrettanto fondamentale: quella narrativa. E il motivo risiede nella consapevolezza che, assieme al gioco, anche la narrazione è una componente irrinunciabile dell'umano perché permette una uscita da sé, dalla materia apparentemente incongrua e senza senso della propria quotidianità; uscita che serve non solo per evadere dal proprio qui e ora, ma anche per trovare un senso alla propria esistenza.

Tra le forme e i modi del narrare – anche all'interno della dimensione videoludica – la letteratura per l'infanzia gioca un ruolo fondamentale perché fin dalle sue origini mantiene inalterata una caratteristica che la rende unica e immediatamente riconoscibile: essere un prodotto ibrido, contaminato, al confine tra una molteplicità di codici linguistici e strumenti comunicativi diversi. I libri per bambini e ragazzi non solo si trovano al confine tra il mito, la fiaba, il romanzo e la narrativa popolare, ma paiono evolvere, nei contenuti e nella forma grafica, facendo proprie e rielaborando le trasformazioni apportate dall'avvento di ogni nuovo media e ogni nuova tecnologia. Così nel videogioco le immagini, i suoni, le interazioni, la struttura informatica, le lingue utilizzate formano un nuovo tessuto narrativo e accompagnano la parola non come semplici descrizioni, ma come possibilità. Ogni elemento, se ben integrato, permette di approfondire la storia narrata esplorandone i contenuti – contemporaneamente, in prima istanza, o separatamente – a partire da altri punti di vista rispetto a quelli dello scrittore, dell'illustratore, del musicista, dell'informatico, ecc., che hanno partecipato alla realizzazione del videogame. Ma non solo. L'intreccio tra gioco e narrazione permette di ipotizzare sempre nuove prospettive conoscitive e di apprendimento.

Per quanto riguarda i videogame, in particolare, occorre tenere presente che, a differenza dei media tradizionali, consen-



*ANNA ANTONIAZZI è ricercatrice di Letteratura per l'infanzia presso il Dipartimento di Scienze della formazione dell'Università di Genova. Studiosa del rapporto narrativo e immaginativo che lega il libro agli altri media è autrice di monografie, articoli in riviste specializzate e saggi in volumi collettivi.



tono, grazie all'interattività, un nuovo tipo di esperienza al tempo stesso ludica e conoscitiva. L'ambiente simulato interattivo, infatti, permette di esperire direttamente e non soltanto di osservare passivamente: si possono acquisire informazioni, si può agire, si può, in qualche modo, intervenire per cambiare la propria condizione.

Nei suoi studi Papert, invertendo la scala gerarchica individuata da Piaget, sottolinea l'importanza di considerare l'intelligenza concreta come forma privilegiata di conoscenza; una conoscenza basata sull'esperienza diretta e che consiste nello sviluppare gradualmente le abilità di ciascuno attraverso l'intreccio di relazioni significative.

Come sapeva bene Gianni Rodari, infatti, anche la creatività, l'autonomia – e la libertà – non sono date una volta per tutte, non sono beni strumentali, ma sono conquiste che passano attraverso il tentativo, la prova, il confronto, e anche l'errore. Se prendiamo come punto di riferimento *La grammatica della fantasia* – vero e proprio manifesto di una poetica e di un pensiero pedagogico che pone l'infanzia al centro dell'esperienza educativa – e, dilatandola, la applichiamo ai contesti videogiocabili, ci accorgiamo di essere, almeno dal punto di vista teorico, di fronte ad una possibile rivoluzione dei modelli educativi pensati per la prima infanzia e ad un possibile ri-

pensamento riguardo alle sue capacità percettive, conoscitive e sensoriali.

Nel percorso tra narrazione, immagini, musiche, enigmi, prove, iniziazioni – perché di questo, in fondo, si tratta – il bambino cresce; cresce in consapevolezza e in determinazione, entra in armonia con la realtà che lo circonda e ne diviene l'artefice e anche, in fin dei conti, il narratore empatico.

Anche il procedere per omissioni, per apparenti vuoti narrativi, così ricchi di senso e significato, può far sì che il videogioco stesso divenga motore della storia divertendo, inquietando, sorprendendo il giocatore al quale è lasciato il compito sia di formulare domande, che di trovare possibili risposte. Solo nel videogioco e nelle app più evolute, oggi, è possibile trovare un contesto, nel quale – ripeto – il gioco e la narrazione possano interagire amplificando le proprie intrinseche potenzialità.

L'esigenza di coniugare il mondo del gioco a quello della narrazione in ambito multimediale è supportata, inoltre, dalle indicazioni di Bruno Bettelheim. Lo psicanalista austriaco, infatti, non solo sostiene che il gioco sia un ponte verso la realtà, ma invita implicitamente a tener conto delle variabili narrative e a riflettere sul fatto che, attraverso l'approccio ludico, il bambino viene a conoscere e a sperimentare la coesistenza tra le regole di comportamento da rispettare e le leggi del caso e della proba-



bilità. Ed è fra questi due momenti – il gioco e la narrazione – distinti, ma inseparabili, che si fonda lo sviluppo intellettuale e psicologico del bambino.

Nel continuo passaggio dall'una all'altra dimensione, inoltre, il bambino percepisce che anche l'errore è parte integrante dell'esperienza, e tramite l'errore è possibile imparare, accedere a nuovi ambiti di conoscenza. D'altra parte, anche per Walter Benjamin, ripetizione e assolutezza sono le caratteristiche fondanti del gioco infantile.

Valendosi del momento ludico come tramite privilegiato, poi, i bambini sono stimolati e incoraggiati a costruirsi, attraverso la fantasticazione, un mondo a propria misura; un micro-mondo necessario per sottrarsi alla frustrazione continua imposta da un mondo esterno troppo grande e troppo complicato. Questa modalità, a ben guardare, si rivela di importanza fondamentale perché consentendo al bambino di fantasticare, inventando alternative a ciò che accade nel quotidiano, gli permette non solo di operare – da prestissimo – la distinzione tra reale e immaginario, ma di esplorare sempre nuove situazioni e di aprire la propria mente alla dimensione del possibile.

Il panorama dei “videogiochi narrativi” è davvero sterminato e comprende categorie e target molto diversi. In questa occasione mi piace indicare un'avventura grafica “punta e clicca” – gratuita e giocabile on-line – dedicata alla prima infanzia che, in qualche modo, racchiude l'idea stessa di avventura, coniugando in maniera semplice, ma accattivante e mai banale, narrazione, gioco e scoperta. Già dal titolo, *Annika's Odyssey*, prodotta da TrickySheep, rimanda alla matrice stessa di tutte le storie: l'epopea omerica e, in particolare, il viaggio di Ulisse. Questa volta, però, a mettersi in viaggio non è un guerriero o un eroe del mito, ma una bambina alla quale un'aquila gigantesca ha sottratto il coniglietto di peluche.

Senza pensarci un attimo Annika, con l'aiuto di chi gioca, trova il modo di scavalcare la recinzione che delimita lo spazio intorno alla sua casa e si incammina verso la montagna, dove si trova il nido del rapace.

La bambina entra così in un mondo sconosciuto del quale occorre scoprire i segreti. Per recuperare il suo inseparabile e irrinunciabile compagno di giochi Annika deve individuare passaggi nascosti, sperimentare strategie, interagire con strane creature; solo alla fine – questa è una di quelle storie di cui si può suggerire il finale senza nulla togliere al fascino del racconto – dopo aver recuperato il coniglietto di peluche, potrà tornare a casa; e nella maniera più avventurosa.

Anche il viaggio di Annika, infatti, come quello di Ulisse, ha come elemento fondamentale il nostos, il ritorno. Tornare a casa, per lei che ha compiuto il viaggio e per chi, videogiocando, ha fatto in modo che la missione riuscisse, significa ottenere la consapevolezza che nulla sarà più come prima. E per Annika l'avventura ha una dimensione intima, segreta, perché nessuno, nel suo mondo, sa cosa sia accaduto; neppure i suoi genitori, che la pensano tranquilla in giardino a giocare. D'altra parte da sempre le fiabe mostrano che, se non ci si perde, soli, nel bosco, non si cresce mai davvero...

BIBLIOGRAFIA

- Antoniazzi A., **Contaminazioni**, Apogeo, Milano 2012.
 Antoniazzi A., **Labirinti elettronici**, Apogeo, Milano 2007.
 Beseghi E., Grilli G., a cura di, **La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini**, Carocci, Roma 2011.
 Bettelheim B., **Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe**, Feltrinelli, Milano 2000.
 Huizinga J., **Homo ludens**, Einaudi, Torino 2002.
 Jenkins H., **Cultura convergente**, Apogeo, Milano 2007.
 Maragliano R., Melai M., Quadrio A., **Joystick. Pedagogia e videogame**, Disney, Milano 2003.
 Papert S., **I bambini e il computer. Nuove idee per i nuovi strumenti dell'educazione**, Rizzoli, Milano 1994.
 Rodari G., **Grammatica della fantasia**, Einaudi Ragazzi, San Dorligo della Valle 2010.

SI SCRIVE GIOCO, SI LEGGE GARA

La lettura, che sfida! DI EROS MIARI



ILLUSTRAZIONE DI GRAZIA NIDASIO

Esco di casa ogni mattina... beh, tante mattine, per andare a giocare. Mi ritengo, lo ammetto, piuttosto fortunato. Esco per porre domande, ma soprattutto ponendomi domande. A qualche risposta sono approdato, ed è in queste risposte che sta l'essenza del mio lavoro e del mio giocare.

Il gioco di cui parlo non si fa con una palla, non contempla vestiti da bambola, alberi da scalare o fare tana, non si scarica e non si deve mettere in carica. Gioco con i libri e con quelli faccio giocare bambini e ragazzi. Non i libri "gioco o giocattolo" che di solito (mica sempre) si riservano ai più piccini; non i "libri-game" in voga qualche anno fa e oggi poco giocati e un po' obsoleti; e tantomeno nell'accezione un po' generica di "gioco - intrattenimento" che a volte viene assegnata alla lettura.

Ci pensano i ragazzi stessi a definire bene la sfera a cui appartiene il "gioco coi libri" che vado praticando: quale che sia il titolo che assegno al mio percorso, loro semplificano inevitabilmente nella formula *gara di lettura*, molto diretta e rivelatrice.

Il gioco coi libri, infatti, è una gara. Ha i toni e i modi della sfida, i numeri cardinali dei punteggi e quelli ordinali delle classifiche: primo, secondo, terzo... perfino ultimo! Non perdo tempo a interrogarmi sull'opportunità di considerare *gioco* una sfida così concepita: ho in mente molte sfide infantili, con le palline e palloni, su piste di sabbia e prati d'erba medica, spettatori i bagnanti e i passanti, e noi - piccoli giocatori a tempo perso - ci divertivamo un sacco! Fuori da ogni logica di squadra organizzata, ma ben dentro a quella di una sana, gratificante, giocosissima competizione.

Il gioco con i libri è una gara, allora, che al posto di palline e palloni mette domande. E il bello è che le domande più importanti sono quelle che poniamo a noi stessi, prima di quelle che porremo ai giocatori-lettori.

Gioco da almeno venticinque anni queste gare e credo, senza alcuna pretesa di riconoscimento di primogenitura, che quello dei giochi di lettura sia il mio principale contributo alla causa dell'educazione alla lettura, l'attività in cui più mi rico-

nosco e più forte sento la mia impronta. Se così è, se tanto sono convinto della forza dirompente di questo progetto in tema di "far leggere" è proprio perché in proposito non ho mai smesso di pormi domande e di cercare risposte operative alle domande mie e a quelle altrui.

La domanda principale che mi pongo e che mi è posta è anche quella più elementare: *perché?* Perché mettere in gioco - in gara - la lettura? Se per me questo interrogativo vale a spiegare le ragioni di un progetto, per altri appare invece carico di una vena di rimprovero. Perché - mi viene chiesto - contaminare la lettura, attività per definizione solitaria, silenziosa e riflessiva e per sua natura lontana alla dinamica agonistica? Perché contaminarla con le modalità di una gara per squadre, un po' *chiassosa*, apparentemente poco dedita all'approfondimento e, soprattutto, profondamente immersa nella logica competitiva?

Può sembrare paradossale, ma condivido abbastanza queste obiezioni, nel senso che non nego che questa sia la natura dei giochi di lettura, ma penso anche che questo *dinamismo* non nuoccia per nulla alla formazione dei giovani lettori.

Quando mi interrogo sul perché gioco con i libri vado anche alla ricerca di risposte utili sul piano operativo, capaci quindi di indirizzare la tipologia della mia proposta di lavoro con i ragazzi. Sono davvero tante le ragioni per giocare, ma mi voglio soffermare soltanto sulle principali:

- gioco con i libri perché quella del gioco è una modalità riconosciuta come *amichevole* dai bambini e ancora dai ragazzi, a differenza (spiace dirlo) della lettura che spesso si ammanta di una connotazione di scolasticità non propriamente positiva;
- gioco con i libri perché vedo nella competizione una componente positiva volta a ottenere il *miglior risultato possibile* e, dunque, a migliorarsi, che mi pare decisamente utile da applicare all'educazione del lettore;
- gioco con i libri perché la competizione garantisce un surplus motivazionale alla lettura: la voglia di vincere o comunque di riuscire, aggiunge ragioni alla lettura;
- gioco con i libri perché la maggiore motivazione, la spinta a migliorarsi e l'*amichevole* disponibilità fanno sì che bambini e ragazzi migliorino la quantità e, soprattutto, la qualità della loro lettura.

*EROS MIARI, esperto di letteratura per l'infanzia e di promozione della lettura. Tra i fondatori della cooperativa *Equilibri* e di *fuorilegge.org*. Curatore del programma per bambini e ragazzi del Salone Internazionale del Libro di Torino.



Insomma, in forma decisamente più sintetica, mi sento di affermare che la disputa di una gara di lettura determina condizioni favorevoli a far leggere di più e a far leggere meglio. Risultato, a mio avviso, non di poco conto.

Il passo seguente, ovviamente, non può che essere quello di domandarsi: *come?*

Come si costruisce e come si gioca una gara di lettura? Non mi interessa (e non dovrebbe interessare voi) una risposta che racconti le modalità di gioco: ancora una volta è di componenti fondamentali e di principi che dobbiamo parlare.

Per me un gioco con i libri, per essere davvero efficace deve rispondere ad alcune precise caratteristiche:

- deve mettere in gioco **molti libri** e diversi tra loro;
- deve coinvolgere un **gruppo** (squadra o classe) di lettori e non lettori singoli;
- deve saper contenere la **competitività** dei ragazzi dentro binari ben determinati;
- deve essere **rivelatore della qualità della lettura** dei ragazzi;
- deve **indurre a modalità di lettura più approfondite** e consapevoli;
- deve offrire a chi partecipa l'**opportunità per misurarsi in una gara vera** e propria, in cui siano richieste e misurate competenze effettive e in cui venga premiata non la semplice partecipazione, ma la **partecipazione competente** e appassionata.

Raggiungere tutti questi obiettivi non è certamente facile e comporta scelte decisamente faticose. **Tanti libri** piuttosto che pochi libri implica tanto lavoro in più per chi costruisce il gioco.

Misurare la qualità della lettura e **la competenza dei lettori** è possibile solo con un faticoso lavoro di preparazione di prove che approfondiscano la verifica di competenze sugli intrecci narrativi, le caratteristiche dei personaggi, le dinamiche temporali della narrazione e molti altri aspetti. Motivare i lettori a **modalità di lettura più approfondite** significa riflettere sulla natura dei giochi che si propongono, interrogarsi sul perché porre un certo tipo di domanda e su quali siano le modalità cerebrali di costruzione della risposta.

Prendere parte con impegno a una gara di lettura, sottoporsi al fuoco di fila di domande e prove varie elaborate sui libri proposti come terreno di gioco, mette in atto nel lettore una serie di processi cognitivi, di riflessione, di analisi del testo, di scavo nella memoria e ricomposizione della storia, che induce necessariamente e inconsapevolmente a modificare (in meglio) le proprie modalità di lettura. Il lettore giovane, spesso distratto, spesso restio a trattenere gli elementi informativi su personaggi e luoghi delle storie, spesso abituato a resoconti generici («C'era uno che andava in un posto e incontrava un'altra...»), quasi mai tentato dal soffermarsi a riflettere sui diversi sviluppi della storia... quel lettore in genere un po' *superficiale*, sottoposto a una nuova prova di gioco si rivela decisamente più attento, più preciso, più competente. E la storia, dentro di lui, ha lasciato sedimenti più profondi.

Ho argomentato molto, forse anche troppo, ma per me giocare con i libri è un affare molto serio: ai ragazzi che giocano e leggono chiedo molto impegno, molte letture, molta competenza. Devo ricambiarla con altrettanto impegno, lettura, competenza e con una riflessione attenta sulla natura e le modalità dell'attività che vado a proporre loro. Il resto, però, finita questa parte che potremmo definire di *backstage*, il resto è narrazione; il resto è il racconto anche festoso di tanti incontri che ricalcano un copione precisissimo e sempre simile, ma che non sono mai eguali tra loro.

È il racconto di due gruppi classi che entrano vocianti in biblioteca, che si presentano raccontando le loro letture per



FOTO: BIBLIOLUDO, TECA LA SORGENTE POSCHIANO



FOTO: BIBLIO.LUDDO.TECA LA SORRENTE POSCHIAVO

quantità e per gusto. C'è appena lo spazio per dire «ne ho letto uno, due, anche otto», qualcuno anche «nessuno!»; per scoprire che se ne hai letti tanti non vinci nulla ma sarai premiato dal sorriso dei tuoi compagni che a te si affidano; e che se hai letto niente, nessuno ti punisce se non lo sguardo un po' desolato dei compagni quando manchi la risposta. E c'è giusto il tempo per dire «bello questo!» e «brutto quello!», per scoprire che i gusti si condividono oppure no, che suggerire

un seguito. E poi la gara comincia: domande, risposte, personaggi da riconoscere, sequenze da ricostruire. Se abbiamo letto tanto e in tanti, non siamo mai soli e la vittoria è di tutti. Se vinciamo, nessun premio, piacere a parte. Se perdiamo, peccato, ma è stato egualmente divertente (speriamo) e abbiamo vinto la lettura.

C'è chi, con un solo libro, in televisione fa spettacolo. A me piace pensare di non fare spettacolo, ma di fare leggere.

A giocare con Eros Miari

Tra i tanti progetti curati da Eros Miari, da oltre trent'anni impegnato nell'ambito della promozione della lettura, difficile dimenticare **Libri in gioco**, il torneo di lettura on-line realizzato dal 2002 al 2009 per il Salone Internazionale del Libro di Torino, che ha coinvolto migliaia di bambini e ragazzi in sfide a colpi di centinaia di libri.

Oggi, per Equilibri, oltre a curare il progetto Fuorilegge.org, sito internet per giovani lettori, Eros Miari progetta e conduce numerosi giochi e tornei di lettura. Tra questi:

Caccia al babalibro, gioco per bambini da 5 ad 8 anni (in collaborazione con Babalibri)

Avventure in biblioteca e Cento libri e un tesoro, tornei di lettura per classi della scuola primaria (condotto da Alessandra Baschieri)

Campionato di lettura, torneo di lettura per classi della scuola secondaria di primo grado.

Tra i progetti futuri quello del ritorno di **Libri in gioco**: quando, come e dove, ancora non si sa.

Per informazioni: info@equilibri-libri.it

RISO IN BANCO

I miei laboratori sul comico. DI CLAUDIO COMINI*

Sono ormai più di dieci anni che condivido con bambini e ragazzi l'esperienza di giocare con le parole. Già dai primi incontri nelle classi, in seguito alla pubblicazione dei primi libri, mi resi conto che la formula domanda-risposta, tipica del tradizionale incontro con l'autore, si rivelava insufficiente a intraprendere un dialogo coinvolgente con i piccoli lettori. A parte rare occasioni, le domande risultavano mosse, più che da sincera curiosità, dalla necessità di svolgere il proprio compito di cortesia intervistando l'autore ospite nella classe.

Molto presto, quindi, è nata l'esigenza di studiare una tipologia di incontro che fosse più informale, schietta e dialogante.

All'epoca scrivevo i miei romanzi a quattro mani con Orazio Minneci. Erano prevalentemente romanzi comici o umoristici. E, dunque, l'idea di strutturare degli incontri in forma di laboratorio di scrittura comica è sorta in modo del tutto spontaneo e conseguente.

Per dirla in estrema sintesi, il laboratorio che si svolgeva nell'arco di due o tre incontri era strutturato in due grossi blocchi: la comicità di azione, e la comicità di parola.



FOTO ROBERTO PREDALI

*CLAUDIO COMINI, bibliotecario e scrittore di libri per ragazzi. I suoi libri sono editi da Giunti, Lapis, De Agostini, Disney Italia, EL, Fanucci, San Paolo, Biancoenero. Ha ideato e scritto la serie di audiolibri "Le fiabe del jazz" pubblicati da Edizioni Curci.

Per la Biblioteca di Gardone Val Trompia, di cui è direttore, cura "Obblomov - il festival dei narratori". www.claudiodimini.it

Con l'andare del tempo le occasioni di incontrare la stessa classe più volte si sono ridotte molto, e la parte del laboratorio che ha preso il sopravvento è stata la comicità che scaturisce dalla parola, poiché è la parte che garantisce un maggior coinvolgimento ludico.

Di fatto, oggi, ciò che rimane del laboratorio è una vera e propria lezione, agita con giochi ed esempi, sulle potenzialità comiche e creative della lingua.

Più che descrivere nel dettaglio com'è strutturata la lezione di gioco, ritengo significativo partire da alcuni presupposti che ispirano il mio lavoro per arrivare, poi, a calarli nel concreto attraverso piccoli esempi.

Il primo principio, mai scalfito negli anni ed anzi sempre confermato, è questo: mai sottovalutare le capacità di comprensione del comico da parte di bambini e ragazzi. Ovvero mai sottovalutare la loro capacità di giocare con le parole. Va precisato che questa mia convinzione non è mossa da una fiducia sconfinata e aprioristica nelle doti dei bambini che, com'è ovvio, saranno le più varie. Lungi da me anche l'illusione un po' naïf che i bambini siano dotati di doti creative particolari o superiori rispetto agli adulti. Sia detto per inciso, non amo i concorsi per piccoli talenti!

Semplicemente ritengo che, una volta acquisita la padronanza del linguaggio, il gioco con le parole diviene una cosa alla portata di tutti. Riuscirci o meno è solo questione di allenamento.

L'unico vero limite alla possibilità di giocare è dato dalla conoscenza dei temi. Si gioca con ciò che si conosce, si ride di ciò che si conosce. Questo è il vero punto di partenza imprescindibile.

Faccio un esempio che ritengo, a questo proposito, illuminante.

Umberto Eco, nel suo secondo *Diario Minimo*, propone un gioco linguistico chiamato del "come va?". Il gioco consiste nell'immaginare come risponderebbero filosofi, personaggi storici e personaggi di scienza alla domanda "come va?"

Di seguito solo alcune risposte tra le tante proposte da Eco.

Icaro: uno schianto.

Darwin: ci si adatta.

Dante: sono al settimo cielo.

Beethoven: non mi sento bene.

Spielberg: bene, E.T.?

Muzio Scevola: se solo mi dessero una mano...

Come si può vedere si tratta di un esercizio linguistico che potremmo definire colto.

Possono i bambini fare questo gioco?

Non solo possono farlo, ma si divertono anche molto. L'importante è farli giocare con ciò che è alla portata della loro conoscenza: animali, mestieri, mezzi di trasporto.

Inizialmente, magari, per far comprendere loro il meccanismo si farà un elenco dei modi di dire che in genere si usano per rispondere alla domanda "come va?" Solo in seguito, stilato un elenco di risposte alla lavagna, potremo domandare loro "chi risponderà in che modo".

Ecco alcune domande-risposte sperimentate con i bambini.

Sono al settimo cielo: l'aquila.

Sono a terra: il serpente.

Qui è tutto rose e fiori: l'ape.

Sto covando l'influenza: la gallina.

Me la cavo: il bruco.

Si tira avanti: il gambero.

Io bene, e tu?: la iena.

Come va? il pappagallo.

Inizialmente io e Orazio avevamo intitolato questo gioco "come risponde il tonno?" perché la risposta del tonno non si trovava. Il gioco non si chiama più così dal giorno in cui un ragazzino di dieci anni ci ha detto che il tonno risponde: "mi sono rotto le scatole". Ecco fatto. Capito il meccanismo non ci sono più limiti al gioco.

A questo punto, con le risposte sopra elencate, si provi a complicare il tutto cambiando categoria: i mestieri ad esempio, oppure gli oggetti di uso comune. Qual è il mestiere che risponde "sono al settimo cielo"? Facile, direi. Ma gli altri?

Bene. Non voglio togliere al lettore il divertimento. Le risposte non sono tutte già scritte, ciascuno trova le sue preferite.

Anche solo da questo semplice gioco, si potrebbe già, se fossimo a lezione, ricavare informazioni preziose sul linguaggio del comico. Cosa ci ha fatto ridere? Quali sono i meccanismi che abbiamo usato per creare la piccola situazione comica?

Abbiamo già molti spunti. I modi di dire, principalmente. Ma poi anche l'uso del contrario (si tira avanti), l'umorismo psicologico (io bene, e tu?), la combinazione di parole (me-la cavo; perché il lettore attento avrà notato che nella risposta del bruco non c'è solo il cavo c'è anche la mela).

La seconda cosa che vorrei dire è, più che un principio, un'osservazione.

I giochi linguistici producono in chi li risolve un sentimento misto di soddisfazione e sorpresa. Ciò vale per gli adulti quanto per i bambini. Perché?



Pensiamoci. Scoprire che le tre sillabe "no no no" formano un treno (tre no, appunto) oppure che l'aquila è l'animale più indeciso (perché sta là qui là) o che il contrario di "abbondantemente" è "a Berlino Petrarca dice il vero" (a-Bonn-Dante-mente) significa acquisire consapevolezza di una certa potenzialità (chiamiamola genericamente "creativa") del linguaggio. Una potenzialità che, si badi bene, è già contenuta nel linguaggio stesso. È la scoperta di qualcosa che stava già lì.

La cosa interessante è data dal fatto che questa potenzialità va nella direzione opposta allo scopo principale del linguaggio stesso che è quello di farsi comprendere in maniera univoca. Attraverso il gioco di parole si scopre, infatti, l'aspetto "deviante" dei termini.

L'esempio più evidente sono "i doppi sensi".

I doppi sensi sono il più clamoroso smacco all'univocità del linguaggio. Una stessa parola significa due o più cose. Può esserci qualcosa di più ambiguo?

Nel mio *Quaderno di un ripetente* (dove per chi volesse approfondire ci sono molti spunti raccolti in tanti anni di laboratorio) il piccolo Claudio se la prende con questo difetto delle parole: «La margherita, ad esempio, secondo me dovrebbe decidersi se preferisce essere un fiore, una pizza o la ragazza della terza C. (...) non vorrei mai ritrovarmi, un giorno o l'altro, a rispondere distrattamente di "sì" alla domanda: "vuoi la margherita?"»

Noi sappiamo che il doppio senso è una vera e propria miniera per il linguaggio del comico. Non a caso su di esso si basa quello che io chiamo "l'unità di misura della comicità" ovvero il colmo.



La maggior parte dei colmi, sono retti da un doppio senso (1), i restanti sul doppio senso indotto dai modi di dire (2).

Faccio due esempi citatissimi dai ragazzi:

Il colmo per un pizzaiolo e il colmo per un sindaco.

Il primo è "avere una figlia margherita che ogni quattro stagioni fa la capricciosa" (1). Il secondo è "essere una persona fuori dal comune" (2).

Chiedete a bambini e ragazzi quali colmi conoscono e provate a capire con loro dove sta il trucco e perché ci fanno divertire.

Per sperimentare l'uso dei doppi sensi, si faccia un elenco dei termini (con doppio senso) che troviamo in una forneria (trecce, ciabatte, tartarughe...), oppure quelli che troviamo in matematica (radici, calcoli, operazioni...). In seguito si chieda ai ragazzi di inventare una storia che contenga tutti i termini elencati citandoli nel loro senso doppio, cioè quello fuori dal contesto. Tanto per fare un esempio si comincerà con la figlia del fornaio, una ragazza dalle lunghe trecce, che guida il suo *maggiolino* con le *ciabatte*.

Il passo successivo consiste nell'estendere il gioco alle parole che un doppio senso non ce l'hanno, come "*farina*" o "*lievito*". Queste parole possono essere usate sfruttando l'altra loro proprietà, quella di essere composte: e dunque se la figlia del fornaio (che di nome fa *Rina*) farà un incidente con una *tartaruga* io che sono un bravo guidatore *li evito*.

C'è un altro modo ancora di sfruttare le potenzialità comiche delle parole, ovvero il loro senso alterato. E dunque quello tra la tartaruga e Rina non sarà un incidente ma uno "*scontrino*".

Le parole si possono alterare, a scopo umoristico, fino a sfruttarne l'ambiguità del suono a favore di un nuovo ed errato significato. È un gioco arduo dagli esiti esilaranti già sperimentato

tato tanti anni fa dalla poetessa Giulia Niccolai nel verso "Come è Trieste Venezia". È un gioco molto Berlino, direbbe Claudio che ne fa ampio uso nel suo *Quaderno*.

A questo proposito l'ultima cosa che vorrei dire è un piccolo suggerimento: quando si gioca con le parole non ci si limiti al dato enigmatico del gioco, ma si faccia lo sforzo di sfruttarne anche le possibilità creative inserendo il gioco in una piccola storiella e comunque in un contesto di situazione. A volte gli esiti sono insignificanti, a volte sorprendenti.

Si provi a sperimentare questa cosa con i falsi alterati.

Il burrone, se è un burro enorme potrà essere il condimento usato da un gigante. E dunque il burrone serve al gigante per condire un riso enorme, un risotto. Ma dove andrà, il gigante, a procurarsi il burrone?

E la focaccia? Cosa accade quando Claudio chiede alla fornaia una focaccia e si vede consegnare un sacchetto che si agita tutto? Metterà la mano nel sacchetto? Porterà il sacchetto a scuola? Lo metterà sotto il banco? Gli verrà sequestrato dalla maestra? Chi verrà morso o mangiato dalla terribile focaccia?

Questo passaggio in più, che va oltre il già divertente dato enigmatico del gioco di parole per giungere a un risultato maggiormente personale e creativo, ci conduce su un terreno narrativo. Da un doppio senso, da una parola spezzata, da un falso alterato si può facilmente passare al racconto.

E dunque, in conclusione, mi chiedo: giocare con le parole resta il modo più efficace per inventare storie per bambini e ragazzi?

Risponderei ancora con Giulia Niccolai: "forse che sì, forse Queneau".

METTERE IN GIOCO

A scuola, a casa, all'aperto. DI MARINA BERNASCONI*

Quanto si gioca a scuola?

Alla scuola dell'infanzia

Lo spazio e il tempo per giocare sono molti, pensiamo agli angoli, al salone, spazi ideali per il gioco libero, il gioco di imitazione, il gioco di gruppo, pensiamo al tempo dedicato alle attività e alle creazioni spontanee, individuali e di gruppo, pensiamo ai giochi presenti in una sezione. Poi c'è il giardino, lo spazio esterno dove il gioco è spesso condiviso anche con le altre sezioni.

Alla scuola elementare

La ricreazione ha mantenuto il nome che ne indica lo scopo principale, il ri-crearsi, ritrovarsi dopo una serie di attività dirette dall'adulto. Avrete già fatto l'esperienza di passare a piedi vicino a un cortile della ricreazione: il vocio, le urla, i richiami, il parlare forte, il grande movimento, le corse, oppure i crocchi per le confidenze o per lo scambio di figurine, o per incontrare fratelli, sorelle o amici di altre classi, suona il gong del rientro e tutti, salvo i più reticenti (quelli che bisogna richiamare anche due o tre volte, quelli che arrivano lentamente), corrono a formare la fila per due e abbassano la voce e rientrano, ri-entrano in classe, fine del movimento e del parlare libero.

Un'occhiata ai piccoli ... i quali, ora che si sono vestiti con scarpe e giacche (specialmente d'inverno) e che hanno finito la merenda è già tempo di tornare indietro ... li avete già visti con la mela morsicata a metà chiedersi "ma è già finita?". E le giornate di pioggia? Non tutte le sedi hanno cortili coperti e molto spesso i bambini rimangono nei corridoi o nelle aule.

In palestra c'è qualche altro momento di gioco, ma non sempre, perché gli obiettivi disciplinari richiedono anche altre attività.

E in classe? Si gioca poco, però per fortuna molti maestri inseriscono nel corso della giornata dei momenti di transizione, oppure all'interno di itinerari disciplinari propongono momenti ludici.

Quanto si gioca a casa?

Difficile dire, dipende molto da famiglia a famiglia, come maestre e maestri sarebbe bello saperne di più sul gioco-giocare dei nostri allievi.

Difficile dire, certo, ma la tendenza epocale vede un progressivo abbandono dei giochi spontanei all'aperto (rincorrersi, nascondino, salto della cavallina, corda) e un'evoluzione dei giochi elettronici, una diminuzione dei classici giochi di società (il gioco dell'oca, la corsa dei cavalli, mikado, giochi di carte come briscola e rubamazzetto) o di coppia (tavola mulino, dama) a favore di giochi più solitari o diversamente condivisi (giochi in rete).

La vita sociale dei bambini, tra i bambini, si ritira; era nella piazza, nei campi, nelle strade, nei giardini, si delimita negli appartamenti, nelle case, spesso senza giardini o con giardini condominiali non pensati per il gioco dei bambini.

Oppure si interpreta il bisogno di giocare dei bambini secondo i dettami del commercio ... vi è già capitato di passeggiare nei quartieri o nei paesi periferici dove ci sono casette monofamiliari con giardino? Spesso vedrete in quei giardini la stessa piscina o lo stesso gioco dei salti, quello che ha un tappeto elastico per saltare e uno spazio recintato. Segno dei tempi, si moltiplica l'uguale per ognuno, senza poter approfittare di un unico da condividere, com'era lo spazio della piazza di un tempo, luogo dell'invenzione di giochi e della loro possibilità di essere tramandati. Solo in parte lo spazio-piazza è rinato nei parchi giochi, là dove uno sguardo attento all'infanzia ha trovato soluzioni di gioco non stereotipate (un esempio per tutti il parco giochi Bolla a Bellinzona, frutto di un progetto che ha coinvolto docenti, bambini e genitori).

Quanto si gioca nello sport?

I bambini cominciano presto a praticare sport: se a cinque-sei anni si può ancora cogliere un'impronta ludica, ben presto il ritmo degli allenamenti si intensifica, mediamente tre a settimana con una o più partite o gare individuali. Ecco allora spuntare il confronto e la competizione, spesso più dei genitori che dei bambini (se non ci credete provate a passare un po' di tempo a bordo campo o in palestra e ascoltate i com-

*MARINA BERNASCONI docente di scienze dell'educazione presso il Dfa della Supsi, Locarno. Esperta di differenziazione, pedagogia attiva e narrazione di sé.



menti dei genitori). Il desiderio di scalare la classifica mette l'accento sugli obiettivi tecnici e spesso individuali, dimenticando il bisogno dei bambini di divertirsi con gli altri e gli aspetti molto positivi del creare spirito di squadra e quindi senso di appartenenza e di partecipazione.

Quanto si gioca nel tempo libero?

Bisognerebbe chiedersi se il tempo libero esiste. I bambini sono infatti sempre meno liberi e sempre più "istituzionalizzati" in corsi di teatro, di danza, di disegno, di fumetto, di musica, di ... o nei dopo scuola creativi o nei momenti di lezioni private ... i bambini transitano da un'attività etero-diretta all'altra o si sprofondano stanchi sul divano di fronte alla televisione o sul letto con un videogiochi.

Anche il tempo da dedicare alla lettura libera, una categoria di gioco-giocare fondamentale per crescere, sembra essere diminuito molto.

Quanto si gioca?

Possiamo concludere che si gioca poco, forse troppo poco, se il gioco è inteso come libera attività in cui i bambini scelgono compagni, tempi, ritmi, regole, spazi e modi, insomma dove i bambini "creano mondi".

I bambini dovrebbero giocare di più perché è attraverso il gioco che si sperimentano e sperimentano il mondo fisico e relazionale.

Come pensare il gioco-giocare a scuola?

Tre proposte per ritrovare il gioco in classe.

1) **Le transizioni**, piccoli momenti di ri-creazione, che possono assumere il ruolo importante dei rituali, che permettono ai bambini di ri-crearsi, di ri-prendersi, muovendo il corpo, giocando, ritmando filastrocche, facendo giochi di parole, ...

2) **Imparare giocando**, inserire nelle programmazioni elementi ludici che motivano i bambini e li spingono a sperimentare, a provare a ... sì, certo, a “mettersi in gioco”. Per esempio rivestire i panni dei piccoli storici, geografi, scienziati, diventare detective, curare un moleskine personale, come un vero viaggiatore che appunta le sue esperienze ...

Ma anche proporre mediatori didattici di vario genere per favorire l'autoorganizzazione, l'esperienza diretta e lo scambio, come per il gioco della banca o dei dadi in matematica, o il lavoro creativo su testi e parole in italiano.

Oppure ancora lavorando per sfondi semantici interdisciplinari ... perché non si impara davvero transitando da campi disciplinari separati.

Si tratta di lasciare più autonomia e più spazio ai tentativi, alla curiosità che muove gli allievi verso le cose nuove, da scoprire, rinviando a dopo la fase di istituzionalizzazione; così facendo regaliamo maggior fiducia nei propri mezzi e guadagniamo momenti di osservazione molto importanti per regolare le attività di insegnamento-apprendimento e per intervenire puntualmente per aiutare i bambini a superare le loro difficoltà o per stimolarli ad andare oltre, proponendo situazioni che li investano nella ricerca di soluzioni migliori. E allora lasciamo da parte il lavoro uguale per tutti, tutti allo stesso ritmo, tutti con gli stessi obiettivi nello stesso momento e differenziamo, perché i bambini imparano diversamente!

3) Scoprire i giochi e il giocare con i bambini

Un progetto interdisciplinare sul mondo dei giochi e del giocare che potrebbe comprendere ...

- a) Un percorso di didattica della storia. A partire dal presente dei bambini e da un'indagine sui giochi più giocati scoprire come giocavano i genitori, i nonni e i bisnonni. Aprire le porte al passato per scoprire “come era una volta” e “come è adesso”, per scoprire ciò che resta (la voglia e il bisogno di giocare) e ciò che cambia (il modo in cui si gioca). Sperimentare i giochi di una volta, creare l'angolo dei giochi di ieri e di oggi, confrontare, riflettere sui cambiamenti. Incontrare e intervistare gli anziani, collegando le generazioni. Vedere quanto ciò che cambia nasce ed è radicato nel passato.
- b) Un percorso di educazione interculturale. Scoprire i giochi del mondo, sperimentarli e, ancora una volta, vedere quanto la voglia e il bisogno di giocare sia di tutti i bambini, riflettere con gli allievi su ciò che dipende dalle situazioni ambientali e ciò che invece è universale.



PARCO GIOCHI A. BOLLA. BELLINZONA

- c) Un percorso di narrazione di sé. Narrare frammenti della propria storia è molto importante per la costruzione della propria identità, raccontare e condividere questi frammenti con i compagni e la/il maestra/o è molto importante per la conoscenza reciproca e per la costruzione di una comunità di apprendimento. Il tema dei giochi e del giocare si presta bene al racconto e alla scrittura di sé (pensate ai giochi che vi piacevano di più quando eravate piccoli, pensate al gioco che conservate gelosamente, pensate a un'avventura vissuta con i vostri compagni di gioco, pensate a ...) le possibilità sono infinite, così come le aperture verso altre forme espressive, pensiamo solo agli artisti che hanno affrontato il tema.
- d) Un percorso di scoperta dei libri per l'infanzia che parlano di giochi con attività di narrazione, di lettura, di drammatizzazione.
- d) Un laboratorio di progettazione e costruzione di giochi per recuperare la creatività, la progettualità e l'abilità manuale, magari per cambiare il cortile della scuola o il parco giochi del quartiere.
- e) Un laboratorio di libri-gioco e libri pop-up perché i libri sono belli da leggere ma anche da giocare, e da ideare e costruire.

Poche e brevi indicazioni, spunti che i docenti interessati sapranno arricchire con la loro esperienza e a misura del loro contesto, perché crediamo sia importante per i bambini del 2014 ripensare ai giochi e al giocare per aprire spazi di gioco e di crescita individuale e collettiva. La scuola può davvero “mettere in gioco”.

CONVERSAZIONE CON BENIAMINO SIDOTI

Partecipazione, scoperte, nuove possibilità: le grandi risorse dei giochi. DI LETIZIA BOLZANI

Beniamino Sidoti lavora da anni tra giochi e storie, come esperto di scrittura creativa, come organizzatore, come animatore, editore e scrittore.

Tra i suoi libri: il *Dizionario dei giochi* (scritto con Andrea Angiolino per Zanichelli, 2010), *Giochi con le storie* e ora *Eccetera* (edizioni La Meridiana, 2001 e 2013).

Sidoti è anche autore di giochi, come *Straparoliere* (Giunti, 2013) e di libri per ragazzi (*Il leone mangiadisegni*, Zoolibri, 2010; *Vinca il più scemo*, EL, 2013).

Perché ti occupi di giochi?

Perché non ho mai smesso di giocare! Comunque, perché è una cosa che mi piace e per cui mi sento portato: mi piace il senso di partecipazione e di scoperta che c'è sempre in un gioco, e come un gioco possa portare a riflettere su molte cose. Ed è un bellissimo modo per stare insieme.

Qual è il valore del gioco in ambito educativo?

Ci sono molti motivi per usare di più i giochi in ambito educativo: un primo passo, comune a tutti i giochi e anche a molti sport, riguarda la convivenza e il rispetto delle regole. Stando dentro un gioco impari a fidarti delle regole, a capire cosa significano e anche a pensare come cambiarle, insieme. Con un gioco tutte queste riflessioni si fanno meglio, più in profondità e più efficacemente.

Al di là di questo, amo molto il gioco come luogo di possibilità: quando si gioca bene, si scoprono una serie di scenari, di direzioni lecite, di storie possibili. Credo che nell'educazione di oggi sia importante incontrare non solo ciò che è, ma anche ciò che può essere, capire qual è il luogo della potenza degli individui, dei gruppi, di ciò che impariamo. Tutto ciò viene immediato in un gioco, che si stia giocando con le parole o con i numeri, con la biologia o con la storia.

Detto questo, il gioco ci chiede anche di fare un passo indietro: nel gioco, alla lettera, si impara ma non si insegna. Il gioco è un ambiente di scoperta, in cui l'insegnante, più in generale l'adulto, non ha un ruolo tanto trasmissivo quanto maieutico. E anche questo mi pare un bel valore.

Oggi si gioca in modo diverso rispetto al passato?

Tutti, da sempre, giochiamo con quello che abbiamo: quindi ogni

epoca e ogni cultura gioca diversamente (anche se molti giochi si assomigliano)... Abbiamo nuovi supporti di gioco che hanno affiancato e in parte sostituito quelli tradizionali, dando vita a nuovi tipi di giochi, e abbiamo spazi di gioco che si sono persi (i cortili e le strade, anzitutto): più in generale l'infanzia, intesa come comunità separata e tenuta insieme da regole proprie (penso alla *Guerra dei bottoni*, per capirsi), non esiste più, e il bambino incontra i suoi coetanei quasi esclusivamente in contesti super-regolati dall'alto, come la scuola o la famiglia. Questo cambia sia i giochi che si fanno sia le modalità di trasmissione dei giochi, cambia il numero dei giocatori e la durata delle partite, e tende a creare giocatori super-specialistici di alcuni giochi: in questi anni prevalgono i giochi che si possono risolvere rispetto a quelli che chiedono di elaborare strategie efficaci in base alle risorse reali.

Tutto questo temo sia abbastanza preciso ma molto astratto: quando ci chiediamo se oggi giochiamo in modo diverso, di solito, lo facciamo con ansia, come se ci chiedessimo se oggi giochiamo peggio.

Ecco, io credo che la pulsione al gioco rimanga la stessa, e tutto dipenda da quali giochi si incontrano: se i ragazzi di oggi hanno occasione di incontrare una dieta variegata di giochi, possono essere giocatori anche migliori di noi. Ma dobbiamo offrirgli questa opportunità: perché oggi è meno immediato, meno facile, fare giochi infiniti o fini a se stessi, giochi improvvisati e sospesi. Il gioco rischia di essere accettato e accolto solo come sfogo, mentre ha bisogno di tempi e luoghi certi per tornare a essere un motore di possibilità e di socialità.

Quale può essere il ruolo delle biblioteche rispetto al gioco?

Il gioco è una grande risorsa per le biblioteche. Se la biblioteca non è una "raccolta di libri", ma un luogo dove le persone di diverse età possono incontrarsi sulla base della passione per le storie e la conoscenza, il gioco è un motore naturale di incontro, di socialità. Può aiutare le persone a condividere le proprie passioni, e a esplorare le storie, perfino avvicinarle ai libri. Ci sono giochi che toccano da vicino i mondi della narrazione, e che hanno bisogno di risorse semplici ma garantite: un tavolo, delle sedie, uno scaffale dove riporre i materiali di gioco; sono giochi come i giochi di ruolo, che portano i giocatori a muoversi senza soluzione di continuità tra supporti diversi, passando dal libro al fumetto, dal film al gioco.

FOTO DANIELA ZEDDA



FOLLETTO 1/2014



Nel Regno Unito alcuni giochi sono stati accolti in molte biblioteche pubbliche, rinforzando e promuovendo il servizio offerto in particolare agli adolescenti; qualcosa del genere capita in Francia con il gioco da tavolo; più in generale un'apertura al gioco rinforza l'idea di una biblioteca come spazio per la popolazione, non come solo servizio di prestito ma come luogo dove realizzare la cultura come cosa di tutti.

Hai dedicato alcuni tuoi libri a “giocare con le storie”: puoi parlarcene?

Volentieri: il primo di questi libri è stato *Giochi con le storie* (2001). In quegli anni coordinavo una mostra mercato di giochi, *Lucca Games*, che stava diventando una delle manifestazioni più importanti di Italia per gli adolescenti e i giovani adulti. Mi capitava quindi spesso di spiegare agli insegnanti che giochi stessero facendo i propri studenti, e di confrontarmi con loro su quali ricadute positive potessero avere sul lavoro scolastico. Questi confronti si sono piano trasformati in occasioni di gioco, quindi in corsi di aggiornamento: nel giro di qualche anno ho capito che c'era un settore ancora relativamente poco esplorato, quello del “Gioco con le storie”, inteso non come attività di pura scrittura creativa, ma come occasione di giochi di gruppo, di sfide, di condivisione tra pari. Nel corso degli anni ho inventato e raccolto circa duecento giochi per scrivere poesie, personaggi, storie, discussioni: dopo *Giochi con le storie* è nato *Eccetera* (2013), che porta nuovi giochi che servono anche come tecniche

di discussione, di costruzione, di confronto. Credo che questa modalità di lavoro sia molto utile sia per chi voglia ragionare sulla scrittura, sia per chi gioca con la lettura: che si possa, abitando l'area dei giochi con le storie, imparare a essere lettori più attenti e scrittori più liberi.

Oltre all'attività saggistica di esperto di giochi, sei anche scrittore per bambini. Il tuo romanzo più recente, *Vinca il più scemo!* (EL), è una storia decisamente umoristica. Che cosa secondo te fa ridere i bambini?

Vinca il più scemo è anche un esperimento intorno alle varie modalità del comico possibili nella letteratura per l'infanzia: ci sono le barzellette, l'umorismo di situazione e quello fisico, i giochi di parole e un po' di satira sociale... L'umorismo, e più in generale il comico, ha tante declinazioni: nella scrittura per i ragazzi credo possano essere applicate quasi tutte, salvo avere bene presente quali siano le conoscenze dei ragazzi: la risata, per quanto semplice, è una risposta a una conoscenza complessa, che prevede sia una situazione “normale” che una “straordinaria” che fa scattare qualcosa. L'umorismo può così essere uno straordinario mezzo di conoscenza e di comprensione.

In questo periodo c'è una bella fioritura di umorismo per bambini e ragazzi, ed è forse il genere di maggior successo: a parte alcuni casi dove la risata è creata attraverso tormentoni e meccanismi ripetitivi, credo che i libri umoristici siano una risorsa straordinaria per chi vuole fare promozione della lettura.

ANIME DI PEZZA

Quando i pupazzi prendono vita. DI LETIZIA BOLZANI

Le storie non fanno che cogliere quello che per i bambini è un dato di fatto, ossia che i pupazzi hanno *sempre* un'anima. Amici che accolgono le confidenze più intime fatte nel linguaggio silenzioso che solo loro condividono; cuccioli da accudire; alter ego in cui proiettarsi; compagni con cui litigare; presenze morbide e rassicuranti per attraversare la notte; personaggi da mettere in scena nelle avventure dell'immaginario; quintessenze dell'odore di casa, da tenere con sé quando si affrontano nuovi mondi sconosciuti: i pupazzi (peluche, bambole, robot o animaletti che siano) incarnano tutti questi ruoli, e forse altri ancora.

Perciò appare chiaro che il momento emotivamente più intenso, nella relazione con il pupazzo, è quello del distacco: dal grado minimo (è stato messo in lavatrice; è rimasto temporaneamente nella casa dell'altro genitore), al grado massimo dello smarrimento. La letteratura per l'infanzia registra tutti questi distacchi, spesso con opere di grandissimo valore. Uno dei libri più belli di Anne Fine, ad esempio, è *Io e il mio amico* (Einaudi Ragazzi), dove la relazione tra il piccolo Jamie e il torello di peluche Angus è raccontata, con sensibilità e humour, in tutte le sue tappe: da quando è ancora solo desiderio e attesa per il peluche visto in una vetrina, alla quotidianità vissuta insieme, tra avventure, allontanamenti e ritrovamenti. Anche il distacco più drammatico - lo smarrimento - viene narrato in molte storie, nelle migliori delle quali l'accento è messo non sul bambino ma sul pupazzo, a rassicurare riguardo al fatto che lui non è tutto solo al freddo o al buio, ma sta facendo un viaggio (come accade al coniglio *Edward Tulane* e al coniglio *Felix*, protagonisti di due storie molto diverse tra loro), oppure è andato in un Altrove meraviglioso, come nel villaggio dei peluche persi del bellissimo albo di Olga Lecaye e Grégoire Soltareff, *Mi sono perso* (Babalibri). Persino un autore che sembrerebbe lontano da queste tematiche, Franz Kafka, ha scritto a una bambina una serie di lettere da parte di una bambola smarrita, ma felice in viaggio verso paesi meravigliosi. A questo episodio è ispirato un magnifico libro, poetico e commovente, dello scrittore spagnolo Jordi Sierra i Fabra, *Kafka e la bambola viaggiatrice*, uscito qualche anno fa da Salani. Il tema del giocattolo smarrito è fonte inesauribile di ispirazione artistica, se si pensa addirittura che l'unico testo teatrale che Giorgio Strehler abbia mai scritto è *La storia della bambola ab-*

bandonata, ispirato al brechtiano *Cerchio di gesso del Caucaso*, e diventato poi una sua memorabile regia per il Piccolo Teatro.

Fin qui abbiamo parlato di storie di pupazzi e dei loro bambini. Storie in cui la dimensione della relazione (in tutte le modalità che abbiamo considerato) è centrale. Esistono però anche molte storie nelle quali il mondo dei giocattoli è autonomo (come nel *Soldatino di stagno* di Andersen), oppure nelle quali la relazione c'è, ma in un contesto onirico, e venato di romanticismo, come un'anticipazione del mondo adulto che sta per prendere il posto dell'infanzia: è quanto accade a Clara e allo *Schiaccianoci* nei racconti omonimi di Hoffmann e Dumas (disponibili finalmente insieme nell'elegante edizione Donzelli).

Anche il grande Leo Lionni ha raccontato una bella storia di giocattoli animati: *Alessandro e il topo meccanico*, in cui Pippo, topolino meccanico, sembra ad Alessandro, topolino vero e perseguitato, molto più fortunato di lui. La bambina lo coccola, lo fa dormire nel lettino delle bambole, mentre Alessandro deve stare nascosto nella sua tana. Uno scambio di ruoli sarà possibile... ma forse in un modo più inaspettato.

Topi, orsi, conigli, bambole e creature aliene: il mondo delle anime di pezza, di plastica e di legno ci ricorda che, di là dal confine, c'è *qualcun altro*: un nostro doppio, un amico perduto, una presenza invisibile che presidia la frontiera del fantastico, memoria dell'infanzia presente o anche passata, a ricordarci che non siamo soli.

BIBLIOGRAFIA

- Kate DiCamillo, **Lo straordinario viaggio di Edward Tulane**, Giunti 2007
 Anne Fine, **Io e il mio amico**, Einaudi Ragazzi 2003
 E.T.A. Hoffmann, Alexandre Dumas, **Lo schiaccianoci**, Donzelli 2011
 Annette Langen, Constanza Droop, **Lettere da Felix**, Fabbri 1998
 Olga Lecaye, Grégoire Soltareff, **Mi sono perso**, Babalibri 2003
 Naomi Lewis (a.c.), Angela Barrett, **Il paese dei cavalli a dondolo**, EL 2001
 Leo Lionni, **Le favole di Federico**, Einaudi Ragazzi 1997
 Jordi Sierra i Fabra, **Kafka e la bambola viaggiatrice**, Salani 2010
 Giorgio Strehler, **La storia della bambola abbandonata**, Archinto 2001
 Brigitte Weninger, Eve Tharlet, **Paolino inconsolabile**, Nord-Sud 2001



ILLUSTRAZIONE DI OLGA LECAYE. DA: GRÉGOIRE SOLTAREFF. OLGA LECAYE, MI SONO PERSO, BABALIBRI, 2003

LE SEDIE MI PARLANO



"DONNA-ALBERO N. 2": ACQUERELLO DI MANUELA BIERI

Intervista a Manuela Bieri. DI LETIZIA BOLZANI

Il manifesto nazionale della prossima Notte del Racconto sarà il suo. È stata scelta lei, giovane artista ticinese, a rappresentare l'evento. Il termine artista le mette un po' di soggezione, eppure è quello che maggiormente definisce i suoi talenti multiformi: Manuela Bieri -diplomatasi come Designer alla SUPSI di Lugano, Dipartimento Arte Applicata e Comunicazione Visiva- crea accessori di stoffa, video, foto, animali di pezza, elementi di mobilio, illustrazioni, lavori di grafica. Con i materiali più vari, da toccare e da ascoltare...

Come ti definiresti: illustratrice, creatrice, artista?

È una domanda a cui anch'io fatico a rispondere, perché a seconda del momento mi sento più una cosa o più un'altra. Inizio a sentirmi a mio agio, lentamente, con la parola "artista", anche se ancora fatico un po' perché ritengo sia una categoria a cui uno arriva con gli anni, o nasce veramente con una predisposizione marcata. Io ho un percorso un po' particolare, quello che posso dire è che ho bisogno di esprimermi in senso artistico da sempre e questo forse mi avvicina all'artista. Ma definirmi un'illustratrice-non-solo, un'artista-non-solo, una pittrice-non-solo, mi è un po'difficile, mi muovo all'interno di vari ambiti creativi e mi piace sperimentarli un po'tutti.

Quali sono quindi gli ambiti creativi in cui ti esprimi?

Lavoro molto con la fotografia, con il collage, mi piace la carta come supporto, mi piace creare accostamenti particolari di materiali, amo le stoffe, i tessuti, il legno, i materiali naturali, da toccare; tutto il mio discorso artistico è molto legato al tatto. Uso le tecniche informatiche come tutti, ma nelle cose che creo ho bisogno di vedere e di toccare. Più che disegnare, mi piace creare situazioni prendendo in prestito quello che mi serve da quello che vedo, per cui ricostruisco situazioni (ad esempio per un'illustrazione, o un pezzo di mobilio, o un lavoro di grafica), utilizzando quello che più vi si avvicina anche metaforicamente.

Ci racconti qualcosa della sedia che c'è in copertina?

Un paio di anni fa ho preso in affitto il mio atelier, e per inaugurarlo mi sono inventata un evento sul tema "sedie". Ho iniziato a raccogliere sedie, girando per i mercatini dell'usato, e a ridare loro una vita, anche grazie all'aiuto di un amico restauratore che mi ha dato qualche dritta su come procedere per recuperare

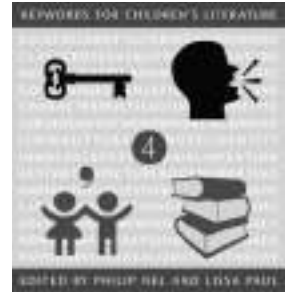
l'originale... e da lì mi ha preso una passione sconfinata, vedevo solo sedie dovunque andavo! Ogni sedia mi parlava. E quando ho visto le sedie di una scuola, mi hanno parlato anche loro: c'era una sedia piccolina, che mi parlava della bambina, della piccola alunna che ci passava tante ore. E mi sono immaginata questa bambina che si siede e viene abbracciata dalla sedia, ho usato stoffe, carta, vernici, lana, e ho creato una bambina abbracciata da una sedia bambina, cioè no... ho creato una sedia bambina che abbraccia una bambina...

E del manifesto che vedremo a novembre, per la Notte del Racconto 2014, cosa ci puoi dire?

Che sono estremamente onorata di poterlo realizzare. Oltretutto sapendo quanti bravi specifici illustratori esistono in Svizzera, che sia stata scelta proprio io che lavoro in ambiti più "misti", mi onora davvero tanto.

Come materiali, posso dire che utilizzerò probabilmente plastilina, stoffe e che lavorerò proprio sulla tridimensionalità, perché è legata al tema del gioco, che è fisico, è materico. Ci saranno dei giochi, ci sarà il gioco tra realtà e fantasia, insomma sarà un manifesto un po' insolito rispetto alla tradizione!





LE CHIAVI PER CAPIRE

In 49 capitoli focalizzati su 49 parole, il volume collettivo *Keywords for Children's Literature* fornisce uno sguardo contemporaneo e multidisciplinare sulla letteratura per l'infanzia. Sotto la direzione di Lissa Paul e Philip Nel, alcuni studiosi anglofoni di varie discipline fanno il punto su un termine o un concetto teorico legato alla letteratura per l'infanzia. DI MARION RODRIGUEZ*. DA PAROLE 2/13

L'approccio è certamente molto teorico, dal momento che la maggior parte degli autori sono docenti universitari in ambiti quali la letteratura, gli studi di genere, la sociologia, le scienze dell'educazione, ecc. Ci sono inoltre i contributi dello scrittore Philip Pullman e di una bibliotecaria specializzata in libri rari. Questo approccio prettamente accademico ha il vantaggio di riuscire a ricollocare ogni termine nel suo contesto storico-culturale, permettendo di così di vedere in una prospettiva più ampia dei fenomeni anche recenti, come la cosiddetta letteratura *Young Adult*. Certo, il «giovane adulto» è sempre esistito, ma l'espressione e il suo utilizzo denotano una nuova percezione dell'infanzia, della giovinezza e dell'età adulta.

Una stessa lingua, delle realtà diverse

Termini come *Young Adult* o *Girlhood* non possono essere tradotti letteralmente, poiché la nozione che ricoprono è legata a un contesto sociale e culturale. Uno degli aspetti maggiormente interessanti di questo libro è che spiega un fenomeno riconducendolo all'origine del termine e al suo senso originario. Gli autori qui riuniti provengono dal Regno Unito, dagli Stati Uniti, dal Canada, dall'Australia... Scrivono in una lingua comune ma rivelano realtà e storie differenti, anche se a volte convergenti. Ad esempio il post-colonialismo (trattato nell'opera), che è un tema importante nella letteratura per ragazzi anglofona, non trova un corrispettivo nella letteratura per ragazzi francofona. [...]

Sull'attualità degli studi di genere

Tra gli argomenti trattati, quelli relativi agli studi di genere sono numerosi: *boyhood*, *girlhood*, *gender*, *queer*, *tomboy* (maschiaccio)... Non si possono tradurre letteralmente e semplicemente questi termini -*boyhood* si riferisce all'infanzia del bambino e *girlhood* all'infanzia della bambina- i quali secondo le epoche hanno cambiato connotazione. [...]

Altri capitoli considerano la letteratura per ragazzi nei suoi aspetti più generali, come il marketing, la censura, la comunità di lettori o la questione dell'intenzione trattata da Philip Pullman. L'aspetto letterario non è dimenticato, si parla di letteratura *non-sense*, ma anche di estetica, dei personaggi, di narrazione, passando per i generi: *fantasy*, *fantascienza*, *graphic novel*, senza trascurare l'aspetto formale: immagini, libri di immagini...

La questione dell'infanzia

Infine, una delle questioni centrali quando si parla di letteratura per ragazzi, è quella relativa al termine "infanzia". Il tema viene trattato da K. Sánchez-Eppler, la quale sottolinea la differenza tra l'idea che una società si fa dell'infanzia e l'esperienza vissuta dai bambini reali. Il rapporto tra infanzia e letteratura per ragazzi è complesso. Come annotavamo più sopra a proposito della percezione del bambino, da un'epoca all'altra, o da una società a un'altra, la definizione delle età della vita e di ciò che le contraddistingue è variabile. Il lavoro dei ricercatori anglofoni su queste tematiche è notevole. Menzioneremo qui il lavoro di Clémentine Beauvais (grazie alla quale abbiamo scoperto quest'opera), dottoranda a Cambridge, che evidenzia sul suo blog (<http://www.clementine-bleue.blogspot.ch>) la nozione di *aétonormativité*, secondo cui l'adulto rappresenta la norma e il bambino è l'Altro. Una riflessione che meriterebbe più spazio per essere approfondita.

Questo volume ricco e interessante non necessita di lettura lineare né integrale, in quanto un capitolo può condurre a un altro secondo la curiosità del lettore.

Articolo apparso su Parole 2/13.

Traduzione e adattamento di Letizia Bolzani

PHILIP NEL, LISSA PAUL (a.c.)

Keywords for Children's Literature

New York University Press, 2011, 282 pp.

*MARION RODRIGUEZ è bibliotecaria per ragazzi a Ginevra. Ha conseguito un Master 1 in letteratura per l'infanzia.

Biblioteca dei ragazzi Loreto

Via Adamini 25 - 6900 Lugano-Loreto

Orario di apertura:

giovedì dalle 15.00 alle 17.00 secondo calendario scolastico

Responsabile: Rosangela Gobbin

bibliotecaragazziloreto@gmail.com

Quanti libri: All'inizio avevamo solo 1500 libri (forniti da Bibliomedia) ma attualmente abbiamo raggiunto la ragguardevole quota di 4000 libri.

Per quali età: I nostri libri sono principalmente indirizzati ai bambini dai 0 ai 12 anni, ovvero dai piccolissimi fino alla quinta elementare.

**Quanti collaboratori:** 6

Le nostre caratteristiche: La biblioteca dei ragazzi di Loreto nasce nel 2004, grazie alla volontà di alcune mamme e alla disponibilità dei maestri delle scuole elementari di Loreto, nonché della direzione delle scuole comunali di Lugano. Ora possiamo dire con soddisfazione che la nostra biblioteca ha compiuto 10 anni lo scorso gennaio.

Le nostre iniziative: La nostra è una biblioteca piccola, ma questo ci permette di allestire delle attività mirate. Ad esempio una volta al mese organizziamo un incontro di lettura per i bambini delle classi speciali, a cui raccontiamo una storia, generalmente integrata al loro programma. Un altro racconto, sempre a cadenza pressoché mensile, viene allestito anche per tutti i ragazzi del quartiere. Ogni anno partecipiamo alla "Notte del racconto" offrendo la possibilità ad alcuni bambini iscritti di rimanere a dormire nella nostra sede. Ogni anno ci trovate pure allo scambio del libro al Quartiere Maghetti, per la Giornata mondiale del libro. Inoltre partecipiamo al progetto cantonale "Nati per leggere".

Che bello quando un bambino dopo aver letto un libro che gli è stato consigliato dice che gli è piaciuto molto.

Che brutto quando una mamma non vuole iscrivere il suo bambino alla biblioteca perché "frequenta solo la scuola materna e non sa leggere".

Obiettivi: fare amare i libri ai bambini.

Sogni: avere più volontari per poter aprire un giorno in più. Un locale tutto nostro dove poter leggere in tranquillità le storie.

Biblioteca Voglia di libri Sonvico

Stabile Autosilo - IV piano - 6968 Sonvico

Orario di apertura:

lunedì e giovedì 15.45- 17.00

Responsabile: Tiziana Antonini

vogliadilibri@gmail.com

Quanti libri: circa 3000**Per quali età:** da 0 a 15 anni**Quanti collaboratori:** circa una decina

Le nostre caratteristiche: abbiamo personalizzato, abbellito e pitturato (il tutto facendoci aiutare dai nostri piccoli lettori) un locale "grigio" adiacente all'autosilo, fino a farlo diventare un accogliente luogo d'incontro per piccoli "mangia libri".

Le nostre iniziative: oltre alla Notte del Racconto, da diversi anni incontriamo i bambini della SI e della SE durante gli orari scolastici per leggere storie, presentare autori e fare dei piccoli atelier concernenti la lettura. Il libro è sempre il fulcro, nel suo contenuto, nella sua forma, nella conoscenza del suo autore. Per raccogliere fondi da utilizzare per l'acquisto di nuovi libri, abbiamo preparato con i bambini della SI e della SE un calendario nel quale il protagonista principale era il libro espresso dal punto di vista del bambino. Organizziamo mercatini del libro e feste alla caccia del libro per le vie del nostro paese.

Che bello quando la biblioteca è affollata e diventa un punto d'incontro per grandi e piccoli, come lo è il primo giovedì del mese quando leggiamo una storia. È bello anche



quando si creano dei legami tra mamme volontarie; nascono nuove amicizie; si scoprono, grazie alla biblioteca, nuovi libri per i propri figli; ci si mette in gioco e si vince la timidezza, leggendo storie ad alta voce, dimostrando così ai bambini che si può leggere di fronte a un pubblico anche se non si è specialisti del settore.

Che brutto quando non arriva nessuno in biblioteca, o quando non si trovano aiuti da parte di mamme volontarie.

Obiettivi: continuare gli incontri con le scuole e sperare che questo possa essere uno stimolo in più per avvicinare i bambini alla nostra biblioteca, ma soprattutto alla lettura.

Sogni: spostare la nostra biblioteca presso il sedime della scuola elementare.

I Libricconi – Biblioteca mobile per bambini Terre di Pedemonte

presso Scuole Elementari - 6653 Verscio

Orario di apertura:

la biblioteca si reca una volta al mese direttamente nelle classi

Responsabili: Valentina Lungo e Paola Maestretti

www.libricconi.blogspot.ch

libricconi@gmail.com

Quanti libri: circa 3000**Per quali età:** da 0 a 12 anni**Quanti collaboratori:** 15 volontarie

Le nostre caratteristiche: serviamo le scuole elementari e dell'infanzia di Tegna, Verscio e Cavigliano dal 2010. Non avendo a disposizione spazi adeguati da adibire a biblioteca si è cercata una soluzione di ripiego: disponiamo di un locale utilizzato come deposito dove i libri vengono catalogati a computer, foderati ed archiviati; mentre l'attività vera e propria viene svolta direttamente nelle classi, dove portiamo una selezione adeguata di libri per il prestito e proponiamo letture ad alta voce, animazioni, presentazioni...

Le nostre iniziative: una volta all'anno proponiamo una giornata di porte aperte con letture animate, giochi, laboratori e incontri con esperti del settore. Organizziamo mercatini di libri usati. Collaboriamo ad iniziative esterne alla biblioteca. Frequentiamo corsi di lettura ad alta voce e legati alla letteratura per l'infanzia.

Che bello quando anche i bambini più restii si appassionano e cominciano a fare richieste specifiche!

Che brutto quando non si riesce a trovare il canale giusto per far scattare la scintilla!

Obiettivi: poter finalmente disporre di uno spazio per aprire al pubblico e per proporre nuove attività finora irrealizzabili.

Sogni: poter fare della biblioteca un vero luogo di incontro dove anche gli adulti possano trovare... pane per i loro denti!



ANDREA ALEMANNO

Una sorpresa per Lady Raganella

LO éditions, 2014, pp.40, € 14,00

Se per compiacere qualcuno a cui volete bene cercate di diventare qualcosa che non siete, pensateci su, perché, dopo l'euforia iniziale, potreste scoprire che non è la scelta giusta. È quello che accade al dolce e un po' ingenuo Sir Frog, aitante ranocchietto innamoratissimo della sua "verdissima" Lady Raganella, e con lei - che lo ricambia con tutto il suo cuore - protagonista della tenera storia *Una sorpresa per Lady Raganella*, scritta e illustrata da Andrea Alemanno. Felici di condividere la loro vita allo stagno, i due ranocchini trovano sempre cose nuove e divertenti da fare insieme, dai bagni tra le ninfee alle cavalcate in sella alle lumache. Quando si avvicina il loro anniversario, Sir Frog trova l'idea perfetta per il suo regalo: si farà baciare dalla non proprio deliziosa principessa Boccadoro e diventerà un principe. Avete sentito bene. Il regalo per Lady Raganella sarà proprio questo: diventare un nuovo fidanzato, non più ranocchietto, ma meraviglioso principe, in carne ed ossa. All'inizio Lady Raganella è felicissima - per lei e solo per lei il suo amato si è lasciato tramutare in un principe - ma dopo l'anniversario, la vita allo stagno non è più serena come un tempo. Impossibile per un principe condividere un pic-nic di mosche senza la lunga lingua appiccicosa o saltare agilmente da un sasso all'altro, e anche per Lady Raganella è difficile giocare a giochi umani. Che fallimento questo regalo! "Io volevo solo farti felice e diventare come mi volevi" dice Sir Frog alla sua amata. "Ma tu eri già come ti volevo" risponde Lady Raganella. Poi per consolarlo gli dà un bacio, restituendo a Sir Frog l'aspetto di sempre. Ed è sul finale, quando chiosa felice "Non ti ho mai detto che ai principi azzurri preferisco i principi verdi", che Lady Raganella regala al lettore un messaggio classico e universale: per essere amati, basta rimanere se stessi. Quanto alle figure, ogni pagina è un piccolo quadro, in cui il tratto e il colore confermano Andrea Alemanno uno dei maestri contemporanei del mondo dell'illustrazione. Da 4 anni.

MARTA PIZZOCARO



ARNOLD LOBEL

Storie di Topi

Traduzione di Gabriella Manna e Elena Rolla

Kalandraka, 2013, pp. 64, € 15,00

«Non potrei immaginare un lavoro più bello che fare libri per bambini»: una naturalezza, quasi un continuo stato di grazia, sembra infatti scaturire dalla matita di questo grande autore americano di origini ebraiche, che non è ancora ricordato come meriterebbe. Lobel trascorse la sua vita (1933-1987) illustrando e narrando piccoli mondi di profonda saggezza e surreale poesia, apparentemente quieti eppure segnati dalle quotidiane turbolenze dell'animo dei suoi personaggi, specchio di tutti noi. I suoi racconti più famosi sono quelli di *Rana e Rospo*, coppia di opposti come l'augusto e il clown bianco, dove Rana è quello estroverso e in gamba, mentre Rospo è più introverso, problematico e imbranato (nevrotico come noi, «just your normal everyday neurotic»). Due amici che si compensano e stanno bene insieme, un po' come Topo e Talpa del *Vento nei salici* di Grahame.

Ora, grazie al recupero che l'editore Kalandraka ha fatto dall'edizione originale HarperCollins del 1972, possiamo assaporare anche un'altra opera di Lobel: *Storie di Topi*. Un racconto cornice, quello di Papà Topo che racconta le storie della buonanotte ai suoi topolini, e sette racconti, uno per ogni topolino. Sono storie dal ritmo incredibilmente contemporaneo, semplici e raffinate, dove gli oggetti possono tranquillamente dialogare con gli altri personaggi («Ahi!» grida il pozzo, colpito dalle monetine; «Eccomi» dice il vento), e dove i personaggi si rivolgono agli oggetti, come nell'animismo che abita il mondo della Pimpa («Ciao radici», «Ciao cantina», «Ciao pozzanghere»...).

Fuori c'è la neve, Papà Topo racconta e racconta, i topolini si addormentano. Il libro potrebbe finire qui. Ma l'ultima illustrazione ha tutta la gratuità del lampo di poesia: compare anche Mamma Topo, stretta accanto a Papà Topo, su un divanetto di fronte al camino. Guardano la fiamma, tengono in mano una tazza di tè, loro due soli. Al di là della parete, nella stanza comunicante, dormono tranquilli i sette topolini. Da 4 anni.

LETIZIA BOLZANI



SHEL SILVERSTEIN

Alla ricerca del pezzo perduto

The Missing Piece

Orecchio Acerbo, 2013, pp. 108, € 19,00

Musicista, drammaturgo, poeta e molto altro ancora, Shel Silverstein ha legato la sua vastissima popolarità soprattutto ai libri destinati ai bambini.

Le sue raccolte di versi hanno dominato a lungo le classifiche del New York Times ma, ciò che più conta, si sono impresse nella memoria di bambini e adulti con la stessa forza dei *nursery rhymes*, dei *nonsense* o delle canzoni più popolari. Altrettanto successo di pubblico internazionale hanno riscosso i suoi albi illustrati: *L'albero*, ad esempio, edito in Italia da Salani.

Da qualche anno la casa editrice Orecchio Acerbo pubblica con regolarità opere di Silverstein inedite in Italia e, dopo *Lafadio* e *Chi vuole un rinoceronte a prezzo speciale?* ci offre, in una curatissima edizione bilingue, un testo del 1976 per nulla scalfito dagli anni. *Alla ricerca del pezzo perduto*, infatti, sorprende per freschezza e modernità. Sfogliandolo vengono in mente le categorie calviniane di leggerezza, esattezza, rapidità, visibilità, molteplicità. Silverstein le anticipa e le declina in modo mirabile. Il dialogo tra i semplici tratti di penna che delineano contesto e personaggi e il sintetico testo verbale evoca una molteplicità di temi e consente livelli di lettura alquanto diversi. Forme astratte di assoluta semplicità (un cerchio a cui manca uno spicchio, un punto che funge da occhio, una linea dritta che segna il percorso della ricerca) diventano lo specchio in cui ciascun lettore può ritrovarsi e interrogarsi su quale percorso di ricerca si trova impegnato. Perfezione? Identità? Indipendenza? Complementarietà? Equilibrio tra parti diverse?

O è piuttosto il fatto stesso di porsi in cammino a fare la differenza? Da 5 anni.

RITA VALENTINO MERLETTI



JANE YOLEN E MARK TEAGUE

Cosa fanno i dinosauri quando è ora di dormire?
Cosa fanno i dinosauri quando è ora di mangiare?

Traduzione di Pico Floridi

Il Castoro, 2014, pp. 32, € 13,50

Cosa fa un dinosauro quando è ora di dormire, se il papà lo manda a letto e lui ha voglia di giocare? Si offende e fa il muso brutto? A colpi di coda fa volar via tutto? ...

e Cosa fa un dinosauro quando è ora di mangiare? Sputa, fa i rutti, si fa guardare da tutti?

Ecco gli incipit di questi due albi che verranno accolti con gioia dai numerosi bambini appassionati di dinosauri: sì, proprio tutti quei bambini che fanno a gara nel ricordare nomi e caratteristiche di questi giganteschi e affascinanti animali (e chissà quante mamme e papà sono andati a controllare dove cade l'accento in Triceratopo e hanno imparato a ricordare che era erbivoro, e a che era risale...).

Le splendide illustrazioni di Mark Teague, autore americano, sono molto grandi, gli ambienti sono rappresentati con toni caldi e sembrano profumare di casa, al centro della scena troviamo di volta in volta un dinosauro diverso ad occupare la pagina intera. Nella prima metà del libro le mamme e i papà, come pure i cani, i gatti e perfino un simpatico pesce rosso nella boccia, sono ritratti al margine della pagina e osservano con stupore e disappunto l'azione "riprovevole" del protagonista dinosauro-bambino; poi, nella seconda metà, quando il dinosauro-bambino si comporta in modo "corretto", le loro espressioni sono di pacata serenità, in quel ritrovato gioco di equilibri, sul quale si basano le regole di una sana convivenza.

Il testo accompagna con leggerezza le illustrazioni, nelle quali troviamo nascosti, per la curiosità del piccolo lettore, i nomi dei dieci dinosauri protagonisti scritti in stampatello maiuscolo.

I due libri, che in inglese sono stati pubblicati anche su altri temi, quali l'educazione ai sentimenti e i comportamenti tra compagni, sono un bell'esempio di come si può "educare" divertendo e appassionando, senza essere né didascalici né moralistici: due libri a tema che ci sentiamo di approvare per la loro intelligenza e la loro leggerezza. Da 4 anni.

CRISTINA POLLI



KENNETH STEVEN (TESTO)

ØYVIND TORSETER (ILLUSTRAZIONI)

Perché il cane ha il naso bagnato?

ElectaKids, 2014, pp. 32, € 14,90

Quanti libri per bambini hanno raccontato la storia di Noè e della sua Arca? Tanti, ve l'assuro!

Ma questo è diverso perché accade un fatto mai detto prima d'ora.

L'inizio è... classico: arriva il diluvio e un uomo chiamato Noè costruisce una barca enorme per salvare tutti gli animali, a coppie, e anche sua moglie e se stesso, naturalmente!

Noè invita sull'Arca anche lumache, ragni e altri viscidissimi esseri striscianti che la maggior parte della gente uccide con gli insetticidi o schiacciandoli.

Per ultimo sale un cane. Solo. Nessuno sa il perché.

La grande Arca parte, non senza qualche difficoltà iniziale.

La vita al suo interno è frenetica, soprattutto per Noè. È sempre alla ricerca di qualcosa: miele per gli orsi, nocchie per gli scoiattoli o cose indicibili per i pitoni.

Quando l'ultimo animale ha finito di cenare, Noè deve già pensare alla colazione del primo.

Le pagine sono grandi, piene di dettagli da guardare e con pochi colori: turchese, rosa, giallo, verde, grigio, nero e marrone.

Ma dopo venti giorni di navigazione qualcosa va storto: nella pancia dell'Arca si apre un buco. Non è grande... ma abbastanza da far entrare, a poco a poco, molta acqua.

Noè ha un'idea: il buco è grande proprio come il naso del cane... Povero cane! Viene usato come tappo! Ma salva l'Arca e tutti i suoi abitanti!

Per questo i cani hanno il naso sempre bagnato e gli uomini hanno scelto loro, come migliori amici! Da 5 anni.

VALERIA NIDOLA



LUIS SEPÚLVEDA

Storia di una lumaca che scoprì l'importanza della lentezza

Traduzione di Ilide Carmignani

Illustrazioni di Simona Mulazzani

Ugo Guanda Editore, 2013, pp. 95, € 10,00

Vi siete mai chiesti perché le lumache siano così lente? Loro di certo mai, impegnate come sono nelle proprie abitudini: mangiare le gustose erbette del Paese del Dente di Leone e ripararsi sotto un albero di calicanto. Soltanto una di loro, una lumachina molto curiosa, vuole sapere il motivo della propria lentezza. Non solo: vuole anche avere un nome tutto suo, che la possa distinguere dalle sue simili.

La reazione delle sue compagne non è di certo incoraggiante: "Siamo lente perché non sappiamo saltare come le cavallette né volare come le farfalle [...] e solo gli umani possono dare un nome alle cose", la redarguiscono. Lei però non si dà per vinta e decide di andare a cercare le risposte da qualche altra parte.

Così lentamente, molto lentamente, inizia la grande avventura della lumachina: un viaggio di crescita che la porterà, aiutata dagli altri abitanti del prato, a risolvere le sue domande e prendere decisioni molto difficili.

Usando un linguaggio semplice e volutamente ripetitivo Sepúlveda scrive un libro adatto ai lettori più piccoli, che lo sfoglieranno con la stessa curiosità della protagonista. Si tratta del terzo lavoro che l'autore dedica ai bambini: se *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* (1996) e *Storia di un gatto e di un topo che diventò suo amico* (2012) rappresentano un inno all'amicizia tra "diversi", alla solidarietà e alla lealtà, la storia della lumachina trasmette altri valori molto cari allo scrittore cileno, come la libertà, il rispetto per l'ambiente e la necessità di fermarsi a riflettere.

Le pagine sono arricchite dalle illustrazioni di Simona Mulazzani che, rappresentando i momenti più importanti della storia, riesce a trasmettere la medesima genuinità del testo. Il breve racconto è ideale per una lettura ad alta voce ai propri figli o nipoti i quali, lentamente, molto lentamente, scopriranno insieme alla lumachina la paura e il coraggio, la fiducia in se stessi e l'importanza del trascorrere del tempo. Da 8 anni.

MELISSA VALNEGRI



BRUNO TOGNOLINI (TESTO)
GIANNI DE CONNO (ILLUSTRAZIONI)

Attacchino

Gallucci, 2013, pp. 46, € 22,00

Piero Colla fa l'attacchino e tappezza di manifesti pubblicitari la città, componendo con cura come puzzle le gigantesche immagini. Suo figlio Giovanni ha undici anni e conduce la vita monotona e solitaria di molti bambini d'oggi: scuola fino alle cinque, domeniche pomeriggio davanti alla TV, adulti assenti e silenziosi, «compiti poi cartoni poi cena poi fumetti e pigiama». A tutto questo un giorno dice basta e scappa. Lo fa anche perché ha un desiderio che la mamma non vuole esaudirgli: allevare due piccioni sul balcone. Il papà escogita un piano per farlo tornare a casa e, aiutato dai suoi colleghi, si fa artista. Trasfigura la città seminando indizi in enormi collage. I manifesti di cui si serve perdono così il loro scopo originario, non reclamizzano più nulla e finiscono invece per rappresentare Giovanni in mezzo ai suoi sogni di boschi, luna park, gite, amici e amori. Seguendo gli indizi come briciole di Pollicino, il bambino giungerà fino a casa, dove lo aspetta un «grande cielo fatto di tutti i cieli diversi dell'anno» e di lato, sul suo balcone, una colombaia con due piccioni. Tognolini ha tirato fuori dal cassetto questa storia scritta vent'anni fa per un amico pubblicitario e ha voluto Gianni De Conno ad illustrarla. Il realismo onirico di quest'ultimo, sposato in questo caso con le suggestioni della pop art, entra in perfetta sintonia con la poetica prosa del testo, che ci racconta un'utopia umanizzazione dell'alienante metropoli consumistica. Da 6 anni.

ANNA PATRUCCO BECCHI



CARE SANTOS

Vendesi mamma

Traduzione di Lidia Somma

Einaudi ragazzi, 2014, pp.168, € 11,00

A volte i figli deludono i genitori, altre volte sono i genitori a scontentare i figli. Succede spesso, in qualche misura, di non aderire ai desideri dell'altro. Allora un bambino può immaginare gesti inconsulti, come il piccolo James del celebre romanzo *Gita al faro*, che vorrebbe uccidere il padre colpevole di affossare le sue speranze. In *Vendesi mamma* è Oscar a volersi sbarazzare della mamma, e lo fa come si addice a un bambino della generazione 2.0: mettendola in vendita su un sito di annunci. Ad aiutarlo c'è la sua migliore amica Nadia, una vera esperta di computer. Il fatto è che ormai la mamma bada solo a Fagiolo, il fratellino neonato di Oscar, e a che serve una madre che non ti dimostra il bene che ti vuole e sa darti soltanto ordini?

All'offerta di Oscar risponde subito un bambino rosso di capelli e un po' minaccioso che si fa chiamare Ombra Nera. Poi tocca a una certa Bakala, che gli propone di aiutarlo nei compiti. Ma avere un monopattino nuovo o un aiuto a studiare non è proprio come avere una mamma, e così Oscar non si decide. Infine, quando sta per barattare la madre con mamma e zia lontane di due gemelline cinesi, tutto si sistema. A sorpresa è proprio l'amica Nadia che ricuce i legami allentati. Siccome vive soltanto con il papà, che però è sempre assente, le servirebbe proprio una famiglia. Perciò verrà a stare da Oscar per un po', affidata ai suoi genitori. E Oscar scopre che c'è lei dietro Ombra Nera e Bakala, perché chi una mamma non ce l'ha sa quanto vale, nonostante i suoi ordini e le sue distrazioni.

Il tocco lieve e spiritoso di Care Santos, affermata scrittrice spagnola, ci offre una storia un po' surreale. Un viaggio riuscito nella testa e nei sentimenti dei bambini, con un brio che lascia il segno. Da 8 anni.

BÉRÉNICE CAPATTI



GIUSEPPE PITRÈ

Il Pozzo delle Meraviglie

300 fiabe, novelle e racconti popolari siciliani

Donzelli, 2013, pp. 804 pagine + XXXV di introduzione, € 30,00

«La più bella raccolta di fiabe italiane», così la definiva Calvino che, infatti, da essa attinse quaranta delle duecento fiabe inserite nelle sue *Fiabe Italiane*. Un tesoro nascosto e sconosciuto ai più poiché l'impressionante mole di racconti raccolti dalla viva voce di narratrici e narratori siciliani e meticolosamente trascritta e catalogata da Pitrè, è stata pubblicata in dialetto nel 1875 e mai, da allora, tradotta in italiano. Sarebbe velleitario cercare di trasmettere al lettore di questa breve nota l'enorme valore culturale dell'operazione condotta dall'editore Donzelli. Basti dire che la curatela dell'opera è stata affidata a Jack Zipes, uno dei più eminenti studiosi di folklore a livello internazionale e che il volume che qui si presenta nella limpida e scorrevolissima traduzione di Bianca Lazzaro è affiancato da un'edizione parallela in quattro tomi, con testo siciliano a fronte e ricco apparato critico. Si tratta dunque di un'opera che, se da un lato costituisce una pietra miliare per gli studiosi del settore, dall'altro risulta essere di appassionante lettura per qualsivoglia lettore. Rivela infatti un repertorio sorprendente di racconti che, per vivacità e arguzia, balzano letteralmente fuori dalle pagine, che ammaliano per originalità e fantasia, che evocano (e incuriosiscono per le gustose varianti) racconti conosciuti in altri contesti.

Un viaggio meraviglioso negli sterminati territori del racconto popolare, mai edulcorato dalla penna del trascrittore e che anzi, conferma, ad ogni chiusa di racconto, quanto le escursioni della mente abbiano pur sempre bisogno di un richiamo alla concretezza della vita quotidiana. E così, il «...vissero insieme felici e contenti» si completa con «...e noi restiamo qui senza niente». Da 10 anni.

RITA VALENTINO MERLETTI



LAURA ORVIETO

Storie di bambini molto antichi

Mondadori, 2014, pp. 231, € 17,00

Con Laura Orvieto (Milano 1876 / Firenze 1953) nasce in Italia la letteratura mitologica per ragazzi: nel 1911 venne infatti pubblicato il suo *Storie della storia del mondo*, una raccolta di episodi sulla guerra di Troia che l'autrice immagina raccontati da una mamma ai propri bambini. Il successo fu grande, e ancora oggi il libro è puntualmente ripubblicato come un classico del settore e rimane un testo di riferimento per i vari adattamenti anche recenti.

Ma la Orvieto scrisse anche altri libri dedicati alla mitologia: *Storie di bambini molto antichi* è uno di questi. Uscito per la prima volta nel 1937 fu ristampato fino agli anni '90 del secolo scorso. Mondadori lo ripropone oggi in veste curata, con le azzeccate illustrazioni di Rita Petruccioli. Vi si raccontano le storie emozionanti degli dei e degli eroi quando erano bambini, in un tempo in cui c'erano «mostri e giganti, uccelli che erano pesci e pesci che erano uccelli e animali grossi come cento elefanti con la coda di cocodrilli...». Ecco allora la storia di una bambina di nome Ebe, custode della preziosa ambrosia, quella di Proserpina costretta a scendere negli Inferi, il piccolo Zeus in lotta contro il padre Saturno, Perseo abbandonato su una barca... Le loro avventure sono appassionate, seducenti, eppure spesso ignote ai più. Se n'era sicuramente accorta la Orvieto, così desiderosa di far conoscere ai bambini un mondo affascinante di indubbio valore culturale, attraverso quella sua idea di *educazione affettuosa*, fondata sulla piacevolezza del racconto. Ciò che colpisce in maniera favorevole e sorprendente è lo stile della Orvieto: accessibile ma mai banale, scorrevole, ricco di dialoghi, a volte umoristico. In una parola: moderno. In lei si avverte chiaro il desiderio di entrare in sintonia con il lettore, al quale di tanto in tanto si rivolge anche direttamente: per tranquillizzarlo, per renderlo più attento, per farselo amico. Da 10 anni.

ANTONELLA CASTELLI



AHARON APPELFELD

Una bambina da un altro mondo

Traduzione di Elena Loewenthal

Ugo Guanda Editore, 2014, pp. 157, € 13,50

Dentro questo libro c'è la guerra: la Seconda Guerra Mondiale.

In un ghetto – non importa quale – le madri si accorgono che i bambini vengono rapiti e spariscono.

Allora una madre, passando da una cantina all'altra, correndo per oscuri canali e strisciando nei punti più stretti e bassi, riesce a portare suo figlio Adam fuori dal ghetto, in un bosco in mezzo alla campagna.

«Aspettami qui. Farò del mio meglio per tornare questa sera. Ora devo cercare di mettere in salvo i nonni. Se non mi vedi arrivare vai da Diana. Non devi avere paura: conosci bene il nostro bosco e tutto quello che vi si trova.» dice la mamma ad Adam. Poi lo abbraccia e scappa via.

Verso sera Adam incontra Thomas. È un suo compagno di scuola ma Adam non ha mai parlato con lui... Thomas è uno che dice "permesso", "grazie", "prego" ed è bravo in tutte le materie. Insomma: non piace a nessuno, nella classe!

Anche la mamma di Thomas, prima di lasciarlo, gli ha detto: «Se non torno vai da Diana.» Ma la burbera Diana non piace ai due bambini... Così decidono di cavarsela da soli. Costruiscono un nido in cima a un albero, trovano un vecchio cappotto di pelle che li protegge dalla pioggia e imparano a mangiare quello che offre il bosco.

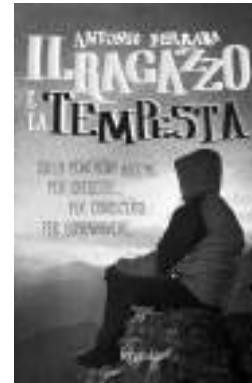
I due bambini sono molto diversi: Adam è coraggioso e trova una risposta positiva per tutto; Thomas è un fifone e ha fatto poche esperienze pratiche.

Ma la loro vita, con la mancanza di cibo, il freddo e la neve, comincia a diventare insostenibile.

Per fortuna incrociano Mina, una bambina dolce e minuta che, rischiando la vita, riesce a portare ogni giorno del cibo ai due bambini.

Una storia di paura, coraggio, solidarietà, fede, sopravvivenza e amicizia che l'autore, quando aveva nove anni, ha vissuto in prima persona. Da 10 anni.

VALERIA NIDOLA



ANTONIO FERRARA

Il ragazzo e la tempesta

Rizzoli, 2014, pp. 104, € 10,50

Con il suo stile asciutto, neorealistico che subito ci fa pensare a un tempo lontano (ma in realtà la vicenda si svolge ai giorni nostri, come ci indicano alcuni sparsi indizi) Antonio Ferrara racconta un'intensa storia di formazione che si apre con il ritorno del padre di Bruno - l'io narrante - dopo una prolungata assenza, di cui s'ignorano dapprima i motivi. La sua scontrosità e i suoi silenzi, le sue malinconie e i suoi scatti d'ira turbano l'ormai rodada vita familiare, ma poi piano piano tra padre e figlio s'instaura un rapporto sempre più stretto e complice, mentre la sorellina Dora entra in crescente sintonia con la mamma. Solo più avanti verremo a sapere che il papà è uscito da un coma di cinque anni dopo un incidente di montagna. Ed è proprio la montagna a far da sfondo alla vicenda e da continuo richiamo sia a Bruno che al padre, il quale mostra di provare per essa una struggente nostalgia. Dopo una prima parte, in cui viene narrata anche con punte d'umorismo la semplice vita quotidiana della famiglia nuovamente al completo tra il lavoro nel negozio di frutta e verdura, la scuola e gli amici, la trama subisce una svolta avventurosa. Il padre decide di scalare la montagna portandosi dietro il figlio per cercare di prendere un matto che si diverte a bruciare gli alberi. Dora si aggogherà di nascosto e parteciperà alla folle impresa contribuendo suo malgrado al suo tragico epilogo. E alla fine Bruno avrà imparato a fare i conti con la fugacità della vita rendendosi conto di stare uscendo dall'infanzia. Da 12 anni.

ANNA PATRUCCO BECCHI

INDICE DEI TITOLI

ALEMANNI ANDREA, *Una sorpresa per Lady Raganella*, LO éditions
 APPEL FEL AHARON, *Una bambina da un altro mondo*, Guanda
 FERRARA ANTONIO, *Il ragazzo e la tempesta*, Rizzoli
 YOLEN JANE, TEAGUE MARK, *Cosa fanno i dinosauri*, Il Castoro
 LOBEL ARNOLD, *Storie di topi*, Kalandraka
 ORVIETO LAURA, *Storie di bambini molto antichi*, Mondadori
 PITRE GIUSEPPE, *Il pozzo delle meraviglie*, Donzelli
 SANTOS CARE, *Vendesi mamma*, Einaudi Ragazzi
 SEPÚLVEDA LUIS, *Storia di una lumaca che scopri l'importanza della lentezza*, Guanda
 SILVERSTEIN SHEL, *Alla ricerca del pezzo perduto. The missing piece*, orecchio acerbo
 STEVEN KENNETH, TORSETER ØYVIND, *Perché il cane ha il naso bagnato*, ElectaKids
 TOGNOLINI BRUNO, DE CONNO GIANNI, *Attachino*, Gallucci

HANNO COLLABORATO ALLE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO:

BÉRÉNICE CAPATTI (Scrittrice, traduttrice, consulente editoriale esperta di letteratura per l'infanzia)
 ANTONELLA CASTELLI (Comitato Direttivo Media e Ragazzi)
 VALERIA NIDOLA (Libreria per ragazzi "Lo Stralisco", Lugano)
 ANNA PATRUCCO BECCHI (Saggista, traduttrice, consulente editoriale esperta di letteratura per l'infanzia)
 MARTA PIZZOCARO (Giornalista pubblicista, responsabile del portale per le famiglie di Pavia e provincia "L'Agenda delle Mamme")
 CRISTINA POLLI (Libreria per ragazzi "Voltapagina", Lugano)
 RITA VALENTINO MERLETTI (Studiosa di letteratura per l'infanzia, scrittrice, saggista, traduttrice)
 MELISSA VALNEGRI (Esperta di letterature panamericane)

IMPRESSUM

Il Folletto è la rivista dell'Istituto svizzero Media e Ragazzi.
 È una pubblicazione dell'Istituto Svizzero Media e Ragazzi ISMR.
 Indirizzo: Casella postale 256 CH - 6517 Arbedo
 Telefono: +41 (0)76 477 07 71
 E-mail: tigr@ismr.ch, Internet: www.ismr.ch

REDAZIONE: via Besso 38, CH - 6900 LUGANO
 RESPONSABILE DELLA REDAZIONE: Letizia Bolzani, letiziabolzani@tigr.ch
 LAYOUT: Società d'arti grafiche già Veladini & co SA - www.veladini.ch
 ABBONAMENTI: Ai soci Media e Ragazzi TIGRI la rivista è inviata gratuitamente.
 CONTRIBUTO DI SOCIO ANNUALE: FR. 50.-, €40,00
 COSTO SINGOLO NUMERO: Fr. 8.- €7,00

NUMERO ISSN: 2235-5421
 TIRATURA: 500 esemplari.
 PROGETTO GRAFICO: Prill, Vieceli, Albanese
 STAMPA: Società d'arti grafiche già Veladini & co SA - via Besso 42 CH-6903 Lugano
 CARTA: FSC da fonti gestite in maniera responsabile
 Gli articoli del Folletto non possono essere riprodotti senza l'accordo della redazione.

AGENDA FOLLETTO

23 marzo 2014 - ore 16.00

MINIPIN
 racconta Valeria Nidola con la partecipazione dei Musicanti di Brega diretti da Marina Poma
 Biblioteca dei ragazzi di Besso. Per tutti a partire da 4 anni.

24-27 marzo 2014

FIERA DEL LIBRO PER RAGAZZI BOLOGNA

27 marzo+8 maggio 2014

I RACCONTI DI DANIELA E...
 Biblioteca interculturale per la prima infanzia Molino Nuovo, Lugano. Da 2 anni.

28 marzo-6 aprile 2014

MOSTRA QUENTIN BLAKE
 Sala San Rocco, Quartiere Maghetti, Lugano. Orario 12-17
 Cinema Iride Massagno: 29.03.14, ore 14.30: "Fantastic Mr Fox" di Wes Anderson

6 aprile 2014 - ore 10.30

NOTEvoli STORIE
 Brevi racconti alternati a piccoli brani suonati dai giovani allievi del Conservatorio della Svizzera Italiana
 Biblioteca dei ragazzi di Besso.

30 aprile 2014

SCAMBIO DEL LIBRO USATO
 Quartiere Maghetti, Lugano

6 maggio 2014 - ore 20.00

QUALCHE BELLA NOVITÀ
 proposte di lettura da 3 a 11 anni con Letizia Bolzani
 organizzata dalle Biblioteche dei Ragazzi di Lugano - Sala Polivalente SE Besso.

9 maggio 2014

TRASFERTA IN TORPEDONE AL SALONE
 DEL LIBRO DI TORINO

3 giugno 2014

ASSEMBLEA ORDINARIA TIGRI
 ufficio ISMR, Besso

28-31 agosto 2014

FESTIVAL INTERNAZIONALE DI NARRAZIONE, ARZO

18 settembre 2014

SERATA ORGANIZZATORI NOTTE DEL RACCONTO

9 ottobre 2014

INCONTRO ANNUALE CON LE BIBLIOTECHE PER RAGAZZI

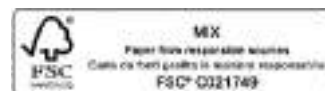
15+22 ottobre e 5+19+26 novembre 2014

CORSO DI LETTURA AD ALTA VOCE
 con Betty Colombo, Bibliomedica, Biasca

14 novembre 2014

NOTTE DEL RACCONTO "GIOCO, GIOCA, GIOCHIAMO..."

Per ulteriori informazioni consultate il nostro sito web:
www.ismr.ch





TIGRI

Media e Ragazzi
TIGRI



Media e Ragazzi Ticino e Grigioni italiano (TIGRI) rappresenta, nella Svizzera italiana, l'Istituto Svizzero Media e Ragazzi, sezione dell'IBBY (International Board on Books for Young People). È un'associazione di pubblica utilità, senza scopo di lucro, aconfessionale e apartitica, basata sul volontariato.

Le sue attività, i suoi servizi e le sue proposte sono finalizzate a:

- promuovere e sostenere la lettura fra i giovani
- diffondere la letteratura destinata ai bambini e ai ragazzi
- incoraggiare la ricerca e l'informazione nel campo della letteratura e dell'editoria per l'infanzia e la gioventù
- informare sulle attività destinate alla diffusione e alla conoscenza della letteratura e dei nuovi media per i giovani attraverso la realizzazione di progetti e iniziative
- collaborare con altri enti o associazioni che perseguono gli stessi scopi
- favorire gli scambi fra le diverse regioni linguistiche e fra le realtà operanti all'estero
- essere un valido punto di riferimento per tutto quanto attiene alla letteratura per l'infanzia e per la gioventù nella Svizzera italiana.

L'Istituto svizzero Media e Ragazzi, nella Svizzera italiana propone autonomamente o in collaborazione con altri enti le seguenti iniziative:

- notte del racconto
- biblioteca vagabonda
- biblioteca vagabonda nelle scuole speciali
- libruco
- nati per leggere
- la rivista "Il Folletto"
- conferenze e corsi di formazione

MeR TIGRI offre inoltre ai suoi soci:

- newsletter mensile in formato elettronico, con una selezione delle novità editoriali
- sito web con segnalazioni nell'ambito della letteratura per l'infanzia
- organizzazione trasferita al salone internazionale del libro di Torino
- incontro annuale con le biblioteche per ragazzi, biblioteche comunali e scolastiche della Svizzera italiana
- spazio informativo nel proprio sito web destinato alle biblioteche iscritte alla nostra associazione

LIBRI E GIOCHI PER BAMBINI E RAGAZZI

LIBRERIA VOLTAPAGINA

VIA CANOVA 16
CH-6900 LUGANO

TEL. +41 91 924 06 60
FAX +41 91 924 01 64

LIBRERIA@VOLTAPAGINA.CH
WWW.VOLTAPAGINA.CH

Se condividi le finalità dell'associazione puoi contribuire al suo sostegno e sviluppo divenendo socio e versando una tassa annua di sfr. 50.--. Iscriviti tramite il nostro sito web oppure contattaci ai seguenti recapiti:
Media e Ragazzi TIGRI
sede amministrativa, CP 256 – 6517 Arbedo
sede operativa, Via Besso 38 – 6900 Lugano
Tel. +41 76 477 07 71 – tigr@ismr.ch – www.tigri.ch