

# NOTTE DEL RACCONTO IN SVIZZERA

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

## Venerdì 14 novembre 2014

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



*Il manifesto 2014 è opera di Manuela Bieri*

## GIOCO, GIOCA, GIOCHIAMO...

Ich spiele, du spielst – spiel mit!

Je joue, tu joues – jouons!

Eu giog, ti giogas – giugain!

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

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

## CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

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

**DATA: venerdì 14 novembre 2014**

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

## RACCONTARE

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

*RACCONTARE, ASCOLTARE, CONDIVIDERE LE STORIE!*

## ASCOLTARE

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

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

## MODALITÀ DI ISCRIZIONE

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

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

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

## GIOCO, GIOCA, GIOCHIAMO...

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

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

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

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

### **Il gioco favorisce lo sviluppo affettivo, cognitivo e sociale.**

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

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

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

## GIOCO, GIOCA, ... LEGGIAMO

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

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

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

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

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

(traduzione di Raul Montanari)

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

\*\*\*\*\*

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

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

## SUGGERIMENTI DI LETTURA

*A cura di Antonella Castelli*

### Avvertenza:

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

### GIOCHI E GIOCATTOLI

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

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

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

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

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

### A giocare col bastone

*Gianni Rodari, Emme 2014*

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

*Da 5 anni*

### **Winnie Puh**

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

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

*Da 6 anni*

### **La freccia azzurra**

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

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

*Da 5 anni*

### **La bambola di Alberto**

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

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

*Da 6 anni*

### **La palla di Lela**

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

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

*Da 6 anni*

### **Il gioco dei quattro cantoni**

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

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

*Da 11 anni*

### Tante storie per giocare

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

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

*Da 11 anni*

### Pippi Calzelunghe

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

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

*Da 7 anni*

### Il giornale delle favole

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

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

*Da 9 anni*

### I magici giochi dei giocattoli

*Stefano Bordiglioni, ill. Desideria Guicciardini, Einaudi Ragazzi 2012*

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

*Da 6 anni*

### Un mazzo di jolly

*Susie Morgestern, Nord-Sud 2007*

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

*Da 8 anni*



### **Il libro blu delle storie del gatto**

*Marcel Aymé, Donzelli 2014*

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

*Da 7 anni – 8 racconti a scelta*

### **L'indiano nell'armadio**

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

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

*Da 9 anni*

### **Il gioco del silenzio**

*Andrew Clements, Rizzoli 2010*

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

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

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

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

*Da 11 anni*

### **Kafka e la bambola viaggiatrice**

*Jordi Sierra i Fabra, Salani 2010*

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

*Da 11 anni*



### **Non piangere non ridere non giocare**

*Vanna Cercenà, Lapis 2014*

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

*Da 11 anni*

### **Otto. Autobiografia di un orsacchiotto**

*Tomi Ungerer, Mondadori 2012 (Cercare in biblioteca)*

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

*Da 9 anni*

### **La notte dei giocattoli**

*Dacia Maraini, Tunué 2012 – Racconto a fumetti*

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

*Da 6 anni*

### **Nel Paese dei Balocchi**

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

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

*Da 5 anni*

### **I giocattoli dimenticati**

*James Stevenson, Fabbri 2000 (Cercare in biblioteca)*

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

*Da 4 anni*

### **Annabella Ciglialonghe**

*Jutta Richter, Einaudi 2013 (Cercare in biblioteca)*

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

*Da 7 anni*

### **Jumanji**

*Chris van Allsburg, Logos 2013*

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

*Da 9 anni*

### **Compagno Orsetto**

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

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

*Da 10 anni.*

### **Lo straordinario viaggio di Edward Tulane**

*Kate Di Camillo, Giunti 2007 (Cercare in biblioteca)*

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

*Da 8 anni*

### **Buonanotte piccolo sonno**

*Beatrice Masini, Fabbri 2001 (Cercare in biblioteca)*

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

*Da 4 anni*

### **Il paese dei cavalli a dondolo**

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

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

*Da 8 anni*

### **Il soldatino di stagno**

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

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

*Da 5 anni*

### **Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino**

*Carlo Collodi, ill. Attilio Mussino, Giunti Junior 2014*

**Collana "Leggere è giocare", Emme Edizioni 2014:**

**La principessa generosa, Viola Sgarbi**

**Re Basilio e la regina Adelaide, Irene Mazza**

**Pino Volpino trova un amico, Febe Sillani**

**Gianni il fortunato, Francesco Zito**

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

*Da 6 anni*

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

**I contrari**

**I cuccioli**

**Gli animali della fattoria**

**Il giardino**

**Le stagioni**

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

*Da 2 anni*

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

**Tutti a giocare!**, Nicoletta Costa

**È ora di giocare**, AA. VV.

**Giochiamo con la mucca Moka**, Agostino Traini

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

*Da 6 anni*

**Collana “Carte in tavola”, Fatatrac**

*Ultimi titoli apparsi:*

**Alì Babà e i 40 ladroni 2014**

**La lampada di Aladino 2014**

**Pinocchio e Mangiafuoco 2014**

**Pinocchio e la volpe 2014**

**Mignolina 2014**

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

*Da 5 anni*

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

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

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

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

**Tanti giochi con la mucca Moka**, Agostino Traini

**Tanti giochi con le fatine**, Francesca Carabelli

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

*Da 6 anni*

**Lo Schiaccianoci**

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

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

*Per tutti*

## GIOCHI DI IERI, GIOCHI DI OGGI

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

### Amici nel mondo

*Kyoto Matsuoka, a cura di UNESCO, Fatatrac 2007*

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

*Da 6 anni*

### 52 giochi di ieri

*Nicola Barbiero, Salani 2012*

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

*Da 7 anni*

### Trottole, ruzzole, lippa e compagnia

#### 50 giochi popolari da tutto il mondo

*Carlo Carzan, Terre di mezzo 2013*

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

### Giocando s'impara

*Angels Navarro, Electa 2014*

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

*Da 5 anni.*

### Lettera dopo lettera

*Angels Navarro, Panini 2012*

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

*Da 5 anni*

## Il catalogo dei giocattoli

*Sandra Petrignani, Beat Editori 2013*

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

*Per adulti*

## I 10 migliori giochi di sempre

*Angels Navarro, Ippocampo 2013*

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

*Da 6 anni*

## L'ABC messo in gioco

*Mauro Bellei, Fatatrac 2013*

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

*Da 5 anni*

## La scuola dei giocattoli di Antonio Rubino.

*a cura di Martino Negri, Scalpendi Editore 2013*

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

*Per tutti*

## Buonanotte

*Angels Navarro, Panini 2012*

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

*Da 3 anni.*



## GIOCHI NELLE FIGURE

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

### Animali, rumori e giochi

*Nicola Killen, Valentina Edizioni 2014*

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

*Da 3 anni*

### A ritrovar le storie

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

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

*Da 8 anni / per tutti*

### Minty e Tink

*Emma Chichester Clark, Giannino Stoppani 2008*

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

*Da 5 anni*

### La sedia blu

*Claude Boujon, Babalibri, 2011*

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

*Da 4 anni*

### **Il palloncino rosso**

*Kazuai Yamada, Miniedition 2014*

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

*Da 5 anni*

### **Akiko e il palloncino**

*Komako Sakai, Babalibri 2013*

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

*Da 4 anni*

### **Mirabel**

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

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

*Da 4 anni.*

### **La mia prima automobile**

*Peter Schössow, Beisler 2013*

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

*Da 5 anni*

### **Le più belle storie di giocattoli**

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

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

*Da 5 anni*

**Paolino inconsolabile**

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

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

*Da 4 anni*

**La spiaggia magica**

*Crockett Johnson, Orecchio acerbo 2013*

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

*Da 5 anni*

## LIBRI GIOCO

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

### Un libro

*Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini 2010*

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

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

**Il gioco delle ombre**, *Electa Kids 2013*

**Il gioco del circo**, *Electa Kids 2013*

**Il gioco del buio**, *Electa Kids 2012*

**Il gioco dei colori**, *Electa Kids 2012*

**Il gioco delle combinazioni**, *Phaidon 2011*

**Il gioco delle differenze**, *Phaidon 2011*

**Il gioco delle vermidita**, *Phaidon 2011*

*Da 5/6 anni*

### Aiuto, arriva il lupo!

*Vincent Bourgeau, Babalibri 2014*

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

*Da 4 anni*

### Dov'è Wally?

*Martin Handford, Ippocampo 2010*

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

*Per tutti*

### **101 giochi per piccolo filosofo**

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

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

*Da 9 anni*

### **La canzone da orsi**

*Benjamin Chaud, Franco Cosimo Panini 2013*

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

*Da 6 anni*

### **Dove vanno a finire...?**

*Delphine Chedru, La Margherita Edizioni 2011*

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

*Da 5 anni*

### **Chi cerca, chi trova?**

*Delphine Chedru, Franco Cosimo Panini, 2010*

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

*Da 5 anni*

### **Le livre de l'hiver - Wimmelbuch**

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

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

*Da 4 anni*

### **L'ABC messo in gioco**

*Mauro Bellei, Fatatrac 2013*

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

*Da 6 anni*

### **Libretto postale**

*Franco Matticchio, progetto grafico Guido Scarabottolo, Vanvere Edizioni 2014*

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

*Per tutti*

### **Scompiripiglio!**

*Studio Euphrates, Topipittori 2013*

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

*Da 6 anni*



### **Ti faccio a pezzetti**

*Chiara Armellini, Topipittori 2012*

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

*Da 6 anni*

### **Orient Express**

*Delphine Chedru, Franco Cosimo Panini 2014*

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

*Altri titoli della stessa collana:*

**La principessa all'attacco** (2012)

**Il cavaliere coraggioso** (2011)

*Da 8 anni*

### **Zoom**

*Istvan Banyai, Il Castoro 2003*

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

*Da 6 anni*

## **GIOCARE PER LEGGERE**

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

### **GIOCO NUMERO 1**

#### **Il gioco dell'oca**

Occorrente:

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

Si può giocare a squadre di 3 o 4 bambini.

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

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

### **GIOCO NUMERO 2**

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

Occorrente: carta e penna.

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

### **GIOCO NUMERO 3**

#### **Il gioco del mondo**

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

Ogni casella è un continente...

Ogni casella è una storia...

Ogni casella rappresenta un personaggio...

.....

### **GIOCO NUMERO 4**

#### **Pallacanestro**

Chi fa centro nel canestro sceglie la storia.

### **GIOCO NUMERO 5**

#### **Facciamo che ero**

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

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

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

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

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

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

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

## NOTTE DEL RACCONTO IN SVIZZERA

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

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

### ISCRIZIONE

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

Località e luogo dove si svolgerà la NdR: .....

Durata della manifestazione: dalle ore ..... alle ore .....

Descrizione della manifestazione (breve riassunto): .....

.....

.....

.....

.....

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

Numero dei partecipanti previsto: .....

La manifestazione è aperta al pubblico:  SI  NO

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

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

Responsabile della manifestazione:

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Tel/Fax: .....

e-

mail: .....

Socio di MeR TIGRI:  SI  NO

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

Data: ..... Firma: .....

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