

28 APRILE- 04 MAGGIO

LA BIBLIOTECA A CASA VOSTRA



VIAGGI ED ESPLORAZIONI

Prepariamo i bagagli! Partiamo per un viaggio: immaginario, insolito, surreale, avventuroso, spaziale, misterioso, domestico. Ce n'è per tutti i gusti.

Viaggiamo da fermi, ma rimarremo stupiti dalle possibilità di scoperta!

Se non avete mai visitato la Terra della Speranza, la Foresta del Buon Augurio, Il Mare dei Sogni possiamo darvi l'indirizzo: *Le mappe delle mie emozioni*, un libro per scoprire quanti insoliti paesaggi abitano dentro di noi e quanti viaggi si possono fare guidati dall'immaginazione ([Le mappe delle mie emozioni](#), Bimba Landmann, Camelozampa).

Ci piacerebbe accompagnarvi subito fino alla Terra della Gioia, ma prima, come in ogni avventura che si rispetti, saremo costretti ad attraversare insieme le Terre della Paura.

Se avete coraggio, immergetevi allora in questo bel racconto e negli altri spunti di viaggio che trovate nelle rubriche di questo numero.

IN QUESTO NUMERO:

adulti:

- Atlanti per perdersi e ritrovarsi
 - Spazio: ultima frontiera
-

da 0 a 6 anni:

- Guarda, scopri, chiama, trova
 - Immaginando il mare
-

dai 7 ai 13 anni:

- Bestiari e mirabilia
 - Si parte per un'avvincente avventura!
-

Genitori e insegnanti

Atlanti per perdersi e ritrovarsi

Atlanti domestici, per partire alla scoperta di... casa! Marianna Balducci ci racconta come realizzare il nostro Esploratore Bianco e insieme a lui mettere in scena – in casa nostra – una grande avventura: “oggi vi racconto una storia che parla di posti incredibili, degni di essere descritti negli atlanti più preziosi solo da chi ha avuto il coraggio di esplorarli. Sono luoghi vicinissimi, ma anche lontanissimi. Sono luoghi familiari, ma anche completamente nuovi.

Se vorrete cogliere l’invito e continuare questa storia, allora preparate lo zaino, i fogli, le matite e un paio di forbici e, naturalmente, macchina fotografica (o fotocamera del cellulare).

Uno spunto per non perdervi? Mappe. Un atlante per viaggiare tra terra, mari e culture del mondo (Mondadori Electa kids, 2013).

Mappe si può sfogliare, guardare, consultare come un’enciclopedia, si può cercare e ritrovare qualcosa che si è visto dal vero. Divertirsi a curiosare tra le doppie pagine, illustrate in maniera dettagliata e rigorosa, leggendo il mondo come fosse un libro aperto, per scoprire gli angoli più curiosi della Terra e lasciarsi incantare dalla loro varietà.



Spazio: ultima frontiera

L'ESA è l'Agenzia Spaziale Europea che dal 1975 è incaricata di coordinare i progetti spaziali di 22 Paesi europei e tra i suoi membri conta glorie nazionali come Samantha Cristoforetti e Luca Parmitano.

Tutti sappiamo quanto diventare astronauta sia tra i principali sogni di bambini e bambine, forse perché l'esplorazione dello spazio è così vicina all'avventura del crescere: mondi ignoti da scoprire, sfide paurose ed eccitanti da affrontare, esseri alieni da incontrare. Da circa un anno l'agenzia ha messo online Esa for kids un nuovo sito tutto dedicato ai bambini e ai loro insegnanti, completamente in italiano.

Il sito è molto ben organizzato in 6 sezioni comprendenti notizie, attività e giochi espressamente elaborati per bimbi dai 6 agli 11 anni, e per i più piccoli ci sono anche le avventure del piccolo alieno Paxi.

Partiamo tutti insieme, nei link ai video noi vi forniamo tutti i dettagli per costruire il vostro razzo o la vostra navicella, e infine scrutare l'orizzonte prima di "arrivare là dove nessun bambino è mai giunto prima!"



Da 0 a 6 anni

Guarda, scopri, chiama, trova

Dove il nero sfiora il nero scorre linfa del mistero"....

Così, tra intrecci di parole che scorrono leggere come vento Chiara Carminati con il suo [Venti parole di avventura](#) (ebook gratuitamente scaricabile dal catalogo Biblioteche di Roma), ci porta a scoprire 20 avventure emozionanti, una fuga, un sasso, la notte, un mondo da esplorare guidati dalla mappa delle stelle.

Venti curiosi di brezza e burrasca.

Venti parole fiorite in figure.

Venti avventure da mettere in tasca.

Brevi racconti, rime-lampo e immagini a colori per aguzzare lo sguardo, accendere la fantasia e giocare all'avventura.

Ma se le avventure le preferite divertenti e leggere - perché no?! - il suggerimento è quello di seguire l'intramontabile [Pimpa in viaggio verso la luna quadrata](#), un viaggio davvero surreale.



Immaginando il mare

L'incontro con il mare è sempre un'avventura. Primordiale e misterioso, attrae e respinge.

Affrontarlo richiede la giusta predisposizione: guardate cosa accade al piccolo anatroccolo de [Il fatto è](#) (l'amato libro di [Gek Tessaro](#), edito da Lapis).

Ma non c'è avventura senza un po' di paura. Il bello è sfidare il pericolo. Tuffiamoci allora nelle oscure profondità marine in compagnia del signor Jona, quello della balena, con il breve film di animazione [Jona e il mare](#), 10 minuti di autentica avventura (di Marlies van der Wel).

Anche le onde attraggono e fanno paura, e non c'è di meglio che imparare a giocarci come fa la piccola protagonista del libro [L'onda](#) (di Suzy Lee, Corraini).

Allora, concludiamo la nostra avventura marina giocando con [Arriva l'onda](#) e le schede messe a disposizione dall'editrice Minibombo a corredo del libro: tre giochi da fare in casa... sognando il mare.



Bestiari e mirabilia

Quando il pianeta non era ancora del tutto esplorato, alcuni **coraggiosi viaggiatori** scrissero cronache, mirabilia e bestiari per descrivere mondi sconosciuti ai più: cronache di fatti accaduti in terre lontane, mirabilia ovvero cose straordinarie scoperte in viaggio, bestiari per descrivere animali incredibili e mai visti prima.

Questi racconti erano influenzati dall'inconscio e dalle convinzioni di chi scriveva, facendo nascere leggende e storie fantastiche: uomini con la testa di cane, città tutte d'oro, animali ibridi.

Gli autori moderni hanno spesso preso spunto da questi racconti per creare opere nuove, del tutto inventate ma molto affascinanti, come il [Manuale di zoologia fantastica](#) di J. L. Borges o [Animali fantastici e dove trovarli](#) di J. K. Rowling o ancora il [Codex seraphinianus](#) di Luigi Serafini, il [Bestiario universale del professor Revillod](#) ed i [Prodigiosi umanimali del signor Larsen](#) editi da Logos . Se volete sbirciare una vera, antica cronaca di viaggio, di quelle che hanno ispirato questi artisti moderni, sul nostro catalogo potete leggere in ebook [Il favoloso viaggio di Ibn Battūta](#).



Si parte per un'avvincente avventura!

Un pallone aerostatico che perde quota e lentamente si avvicina a terra... è ciò che accade all'inizio de **L'isola misteriosa** di Jules Verne, uno dei più grandi narratori di avventura e fantascienza.

Siamo nel 1865 durante la guerra di Secessione americana e cinque prigionieri nordisti e un cane fuggono dalla Virginia in modo rocambolesco attraverso il cielo e, dopo varie peripezie, si ritrovano su un'isoletta sperduta nel Pacifico meridionale. Grazie al proprio ingegno e unendo le forze in un ambiente sconosciuto e ostile, fabbricano da soli gli attrezzi per sopravvivere e affrontano bestie feroci e pirati. Sull'isola c'è però una misteriosa presenza che aleggia intorno ai cinque uomini e che solo nell'inatteso finale troverà una spiegazione... Verne crea in modo magistrale, inserendo anche notazioni geografiche, chimiche e geologiche, un'atmosfera piena di suspense, in questo romanzo legato in maniera sorprendente sia a **I figli del Capitano Grant** che a **Ventimila leghe sotto i mari**.

Questo e altri classici dell'avventura in e-book da scegliere in [bibliografia](#).

