

05 - 11 MAGGIO 2020

LA BIBLIOTECA A CASA VOSTRA



GIOCHIAMO UN PO'?

Avete presente quando i piccoli di leone si rotolano nell'erba, azzuffandosi goffamente con le loro zampette pelose? La voce narrante del documentario ci informa subito che stanno giocando alla lotta, stanno costruendo le competenze in materia di caccia che saranno indispensabili per la loro sopravvivenza futura. I nostri piccoli non sono poi così diversi... Il gioco è la più grande palestra per sviluppare fantasia, abilità fisiche e intellettuali, relazioni sociali, insomma un grande simulatore in cui proviamo a testare le nostre reazioni di fronte ai vari casi che la vita potrà metterci di fronte. Questo non vale solo per i bimbi piccoli, ma per tutte le età, pensate allo straordinario successo che ha avuto il fenomeno delle "escape room": una versione digitale è in questo periodo offerta dalla [Biblioteca Penazzato](#), mentre le [Biblioteche di Roma](#) offrono altre iniziative di gioco.

Un'altra esperienza ludica che unisce gioco e letteratura per chi non è più un piccolo leoncino è rappresentata dalle avventure testuali, di cui troviamo un ricco catalogo sul sito [OldGamesItalia](#) con tante opere di narrativa interattiva scaricabili o fruibili online.

IN QUESTO NUMERO:

adulti:

- Il Gioco delle favole
 - A Lezioni di Fantastica
-

da 0 a 6 anni:

- Giochi per imparare
 - Il gusto di giocare con le parole
-

dai 7 ai 13 anni:

- Father and Son
 - Il Gioco dei Fumetti
-

Genitori e insegnanti

Il Gioco delle favole di Enzo Mari

Il Gioco delle Favole di Enzo Mari è più di un libro: si può comporre, scomporre e costruire! Un'avventura continua, da giocare e inventare ogni volta, con tante possibilità creative. Le tavole a incastro rappresentano un'architettura della Fantasia.

I giochi realizzati da Bruno Munari ed Enzo Mari sono il frutto di lunghi studi mirati ad una profonda conoscenza dei processi di percezione del mondo da parte dei bambini.

I giochi hanno una logica comune: lasciano al bambino il ruolo di protagonista che sceglie fra molteplici, interpretazioni, inventando storie e combinazioni sempre diverse. Tutto ciò attraverso disegni e forme estremamente semplici e immediate, da scoprire anche con il tatto. Il bambino accresce la propria fantasia e impara giocando. Potete realizzare il gioco delle Favole ispirandovi al libro! Create le sagome e via libera alle mille storie possibili. L'avventura può proseguire con la messa in scena delle sagome [nel teatro delle ombre!](#)



A lezioni di Fantastica

Gianni Rodari, di cui quest'anno ricorre il centenario della nascita, ci ha insegnato che bastano materiali poveri come le parole, basta una Grammatica della fantasia per inventare storie e filastrocche e creare proficue sinergie fra i ragazzi.

La scintilla dell'inventiva nasce da un binomio fantastico, incontro-scontro tra due termini apparentemente estranei, e perfino da errori, come in "**A sbagliare le storie**", "**Il libro degli errori**", "**Tante storie per giocare**". Un esempio di binomio fantastico per giocare a casa: scrivere e ritagliare tante parole, pescarne due a caso come "pantofola" e "frigorifero" e cercare di metterle in relazione attraverso la fantasia... ne nasceranno storie incredibili! Altre Idee e suggerimenti per seguire il metodo Rodari possono essere letti [qui](#).

Su [Raipay Pantheon](#) sono fruibili le registrazioni degli "**Incontri con la fantastica**" tenuti da Rodari con un gruppo di insegnanti nel 1972 a Reggio Emilia e che la RAI sta riproponendo ogni sabato pomeriggio; molto interessante è anche il documentario di Rai Cultura [Gianni Rodari il profeta della fantasia](#).



Da 0 a 6 anni

Giochi per imparare

Tra 0 e 6 anni la mente ha le massime capacità di apprendimento e attraverso il gioco le competenze sono memorizzate con piacere, per cui la nostra prescrizione è: **giocate! giocate! giocate!**

Per bimbi internazionali molte sono le possibilità: giocare con la simpatica coniglietta **MIFFY**, oppure con la scimmietta **George** cucinando pancake insieme per entrare nel vivo della cultura anglosassone. Ai piccoli talenti musicali consigliamo di seguire Barbabravo che impara a suonare con l'aiuto degli amici **Barbapapà**, oppure di creare composizioni dal sound contemporaneo con l'app gratuita **Louis Ca**. Così, dopo un aver fatto un po' di pratica potrete puntare dritti alla direzione d'orchestra con **Orchestra Game!**

E' un mondo meraviglioso questo dei giochi e della app per piccoli, utile per allenare la memoria (**Memory Pimpa**), per divertirsi disegnando (**Rainbowy**), per arricchire il linguaggio (**Puku: Learn NewWords**), conoscere la natura (**Animalibrium**) con gli amici nelle nostre storie preferite come **Brucomaisazio**.

E sì... noi grandi siamo un po' invidiosi di tutte queste divertenti possibilità!



Il gusto di giocare con le parole

Con i vostri bambini avete mai giocato con le parole in rima?! No?! Beh è ora di iniziare... scoprirete quanto possa essere piacevole e divertente per i piccoli lettori!

Potreste iniziare leggendo l'ultima raccolta poetica di **Bruno Tognolini Rime indovinelle** (Gallucci, 2019). Il libro raccoglie filastrocche in rima da completare trovando la rima dell'ultimo verso, che è anche la soluzione dell'indovinello.

Come ci dice Tognolini "...bisogna leggerli ad alta voce, meglio in molti indovinare, e poi tornare indietro per vedere se è giusto, e per godersi la poesia". È più facile a farsi che a dirsi, sentite **qua**.

L'ideale proseguimento lo trovate nel libro di **Chiara Armellini Ti faccio a pezzetti** (Topipittori, 2012), una sequenza incalzante di indovinelli, fatti di immagini e parole, un libro-gioco che non stancherà di divertire.

La Filastrocca del Diritto al Gioco di Bruno Tognolini

Fammi giocare solo per gioco
Senza nient'altro, solo per poco
Senza capire, senza imparare
Senza bisogno di socializzare
Solo un bambino con altri bambini
Senza gli adulti sempre vicini



Senza progetto, senza giudizio
Con una fine ma senza l'inizio
Con una coda ma senza la testa
Solo per finta, solo per festa
Solo per fiamma che brucia per fuoco
Fammi giocare per gioco

Dai 7 ai 13 anni

Father and Son

Pensate che visitare un museo archeologico sia una cosa noiosa? Non con un videogioco. Se c'è una bella storia con cui si può interagire, musica e immagini di qualità, diventa possibile entrare in contatto con l'archeologia in modo vivo. Comincia così: un giovane ragazzo ha perso il padre, che era un archeologo. Non l'ha quasi conosciuto e vorrebbe sapere qualcosa di lui. Cerca e nel suo percorso scoprirà Pompei, la vita prima dell'eruzione del Vesuvio e tanto altro. Il gioco si chiama **Father and son**, e si scarica dal sito del Museo Archeologico di Napoli. E' un vero game, provare per credere!

Se conoscete altri videogiochi per imparare suggeriteceli pure a centraleragazzi@bibliotechediroma.it. A noi interessa molto giocare, nei diversi modi che esistono per farlo, elettronici e tradizionali. Perché anche nei giochi tradizionali c'è sempre una storia che li precede e tante storie da creare, come ci racconta Andrea Angiolino nel suo libro **Storie di giochi**, Gallucci 2017.

E' la magica interazione tra leggerezza e serietà a rendere qualsiasi forma di gioco intramontabile, non credete?



Il Gioco dei Fumetti

Giovani inventori di storie e disegnatori! La Biblioteca Nazionale di Francia propone l'App **La Fabrique à BD per pc, tablet** e cellulari, in lingua francese e inglese, ma con un'interfaccia molto intuitiva per chiunque.

Consente di produrre fumetti, graphic novel e storie che combinano illustrazione e testo grazie a un insieme di elementi visivi selezionati anche dalle collezioni storiche della Biblioteca: decorazioni antiche, fotografie d'autore, personaggi misteriosi dei manoscritti medievali o manifesti Belle Époque sono risorse che possono essere utilizzate insieme a propri disegni o foto.

Destinata al pubblico scolastico, a giovani e famiglie, appassionati di illustrazione e sceneggiatura che troveranno un'originale alternativa alle più diffuse App (Gacha Life) dello stesso genere.

