



Giocare con le pagine degli albi illustrati

Relatore:
Emanuela Menabue





Leggere e Giocare

Libri – Gioco il trattino tiene insieme due attività molto diverse tra loro: **leggere** e **giocare**

Leggere: concentrazione, ascolto, tempo lento, osservazione, immaginazione, attribuzione di significati...

Giocare: movimento, plurisensorialità, fisicità, scoperta, operosità, spesso avviene attraverso materiali e giocattoli...

Ma proviamo a pensare come legge un bambino del nido e della scuola dell'infanzia



Letture, posizioni
del corpo,
spazialità



Letture e gioco
simbolico

Letture e socialità



Libro oggetto
giocattolo



Libro oggetto da assaggiare!



Lettura ed esperienze outdoor



Lettura ed esperienze magiche



«Leggere è un gioco e giocare è leggere il mondo!»

«La lettura è un atto creativo tanto quanto il gioco!»

(Loredana Farina)



Che cosa sono i Libri – Gioco?

«Mi viene spesso chiesto di spiegare che cosa sono i libri-gioco, ma devo ammettere che non sono mai riuscita a darne una definizione sintetica e convincente anche per me. Progettati per i bambini e per essere fabbricati con le macchine, **sono oggetti di confine tra libro e gioco**. Penso che la loro caratteristica sia che il cartone con cui sono fatti non abbia la funzione di semplice supporto su cui stampare parole e immagini, ma sia una struttura a più dimensioni dove **la forma stessa comunica messaggi conoscitivi ed emozionali**.

La lettura dei libri-gioco è **una lettura da fare con tutti i sensi**: un racconto da leggere e da esplorare con gli occhi, con le mani e con tutto il corpo.

Penso che libro e gioco siano due parole che stanno bene insieme e che abbiano molte cose da dirsi. Ma non so se, dopo quarant'anni che ci provo, sono riuscita a chiarire e sintetizzare il mio pensiero sui libri-gioco».

Loredana Farina



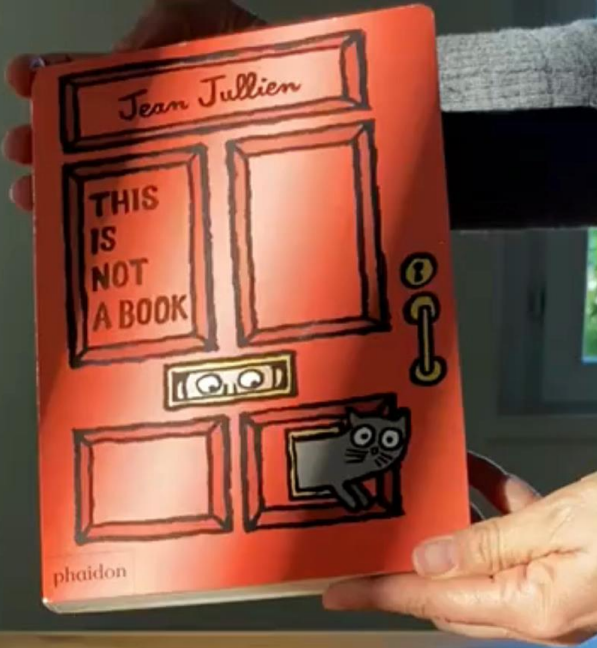
This is not a book di Jean Jullien



This is not a book

- Le pagine del libro diventano qualcosa d'altro: personaggi, oggetti, situazioni, animali (il libro non è più un libro!)
- Lettura non convenzionale che **apre a diversi sguardi**
- La doppia pagina suggerisce come interagire con il libro
- **Le mani** non si limitano a sfogliare la pagina, ma **sono parte attiva della lettura**
- curiose **posizioni che il libro assume nello spazio**
- **L'illustrazione asseconda la forma della pagina**







«I Libri – Gioco sono una **struttura da leggere con tutti i sensi** che comunica messaggi conoscitivi con un **linguaggio plurisensoriale**.

Cessano di essere comunicatori solo attraverso le parole perché **si esprimono con la loro forma** da percorrere con le mani, con la loro struttura [...]»

Loredana Farina

- valorizzano il momento → **esperienza**
- permettono ai bambini di **sentirsi «lettori capaci»**
- innescano il meccanismo della **sorpresa**



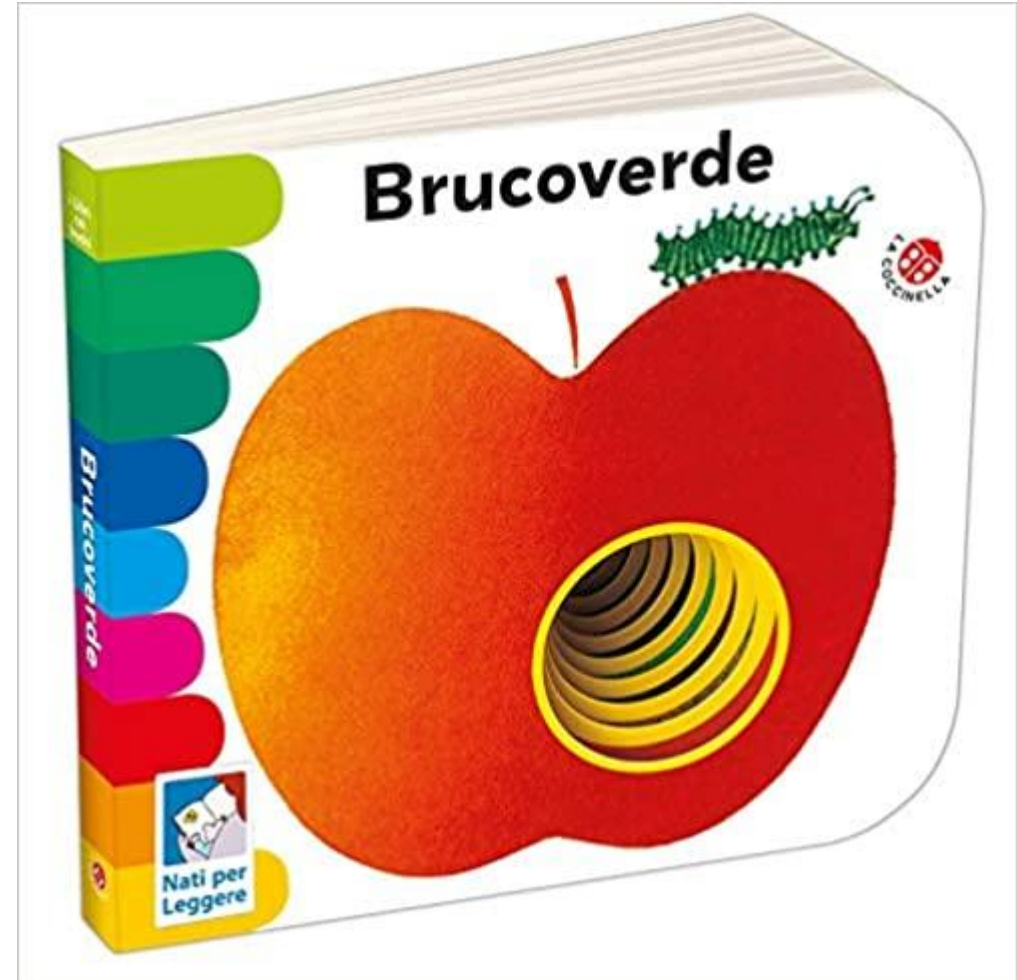
**Animali a mano
di Giulia Orecchia,
Franco Cosimo Panini Editore**





Loredana Farina e la casa editrice La Coccinella

- **1977** nasce la **Casa Editrice La Coccinella**
 - Con **Brucoverde** (Vanetti e Farina) si apre **l'era dei buchi nei libri** (interesse dei bambini per il dentro e il fuori, infilare e sfilare)
 - Nuova concezione dei libri per bambini
 - Nuova dimensione dei **libri fatti con le macchine**
- « libri giocattolo, libri a sorprese visive, libri che si trasformano, libri nei quali puoi infilare le dita, libri adatti ai bambini, finalmente! » **Bruno Munari**





Ts'ai Lun 105

Ts'ai Lun, il cinese che nel 105 d.C. ha inventato la carta

<https://www.libri-gioco.it/associazione-tsai-lun/>

«Nel 2017, con un gruppo di amici abbiamo costituito **l'Associazione culturale Ts'ai Lun 105** che si occupa di promuovere attività che contribuiscano a **mantenere vivo lo studio della cartotecnica, della letteratura, dell'illustrazione e dell'editoria per l'infanzia.**

Lo scopo dell'Associazione è soprattutto quello di promuovere e incentivare la **conoscenza delle tecniche di produzione dei libri-gioco** e, per farlo, ogni anno Ts'ai Lun 105 lancia il **bando I Libri-gioco si fanno con le macchine** che assegna a giovani progettisti borse di studio annuali e offre loro la straordinaria opportunità di svolgere uno stage formativo presso un'importante cartotecnica» Loredana Farina



Munari precursore dei Libri - Gioco

- Munari è stato il primo a concepire il libro come **oggetto in sé** da montare, smontare, scoprire con tutti i sensi, soprattutto il tatto
- Il libro oggetto è **indipendente dalle parole**
- Ha studiato con attenzione i **materiali** dei libri, le rilegature, il loro formato e la loro **struttura**, spesso insolita e divergente, a tal punto da chiamare alcune delle sue opere «**Libri illeggibili**»





I Prelibri di Bruno Munari, Corraini Edizioni

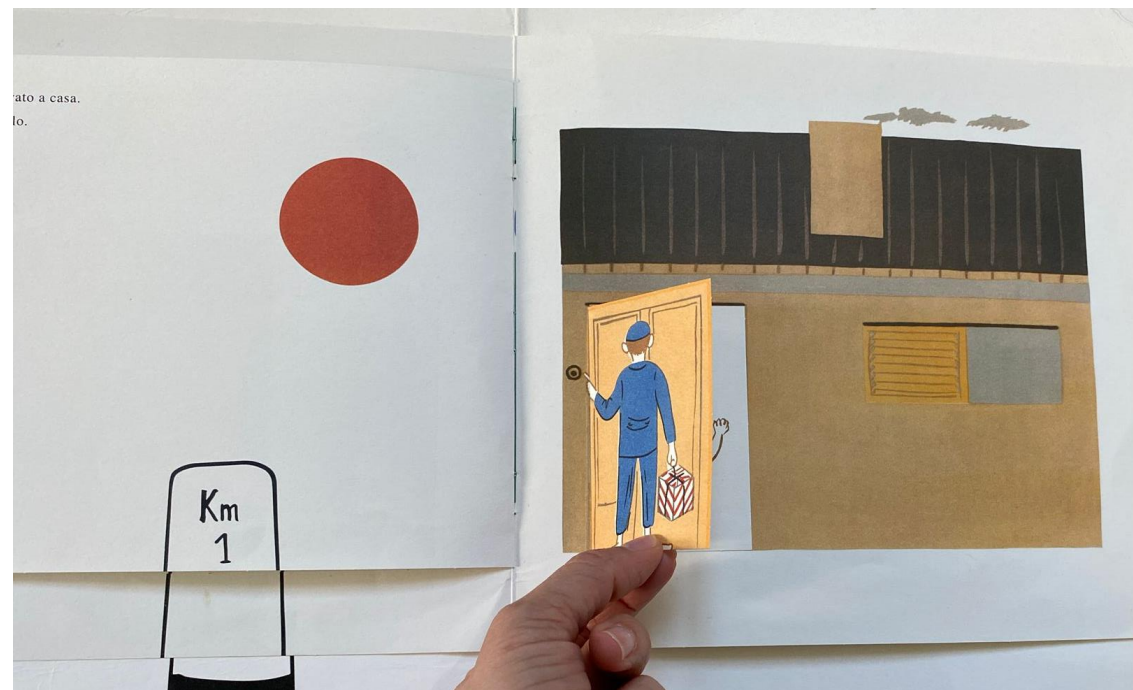
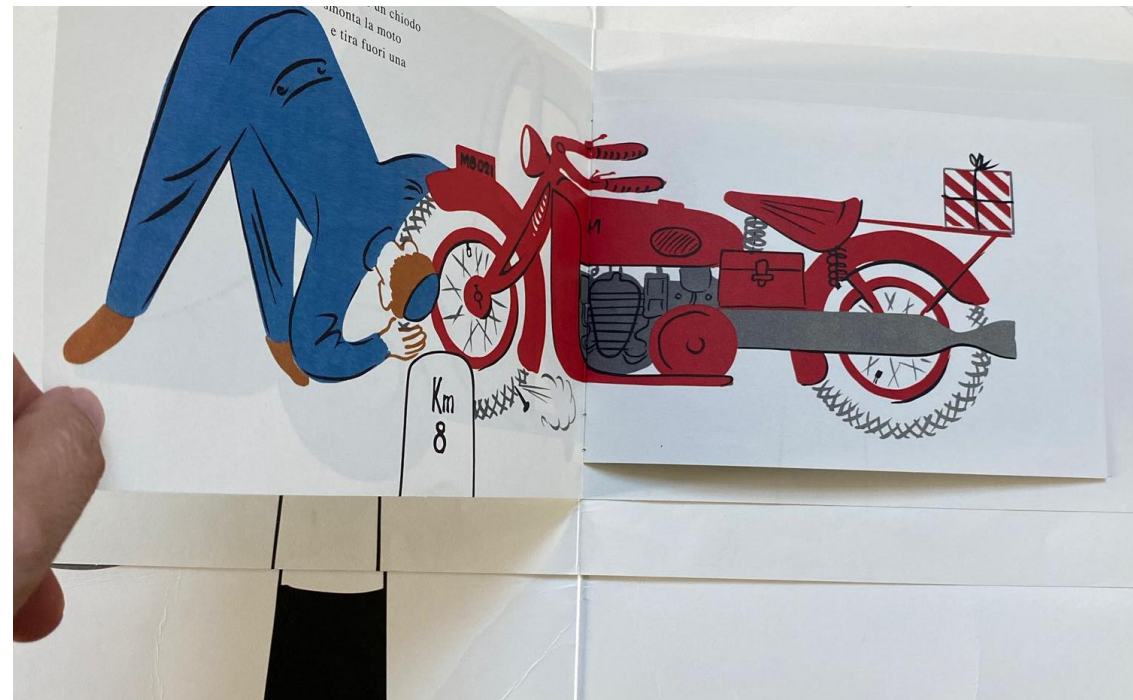


Gli albi del 1945

L'uomo del camion:

Struttura per **somma e sottrazione**
→ **effetto sorpresa**

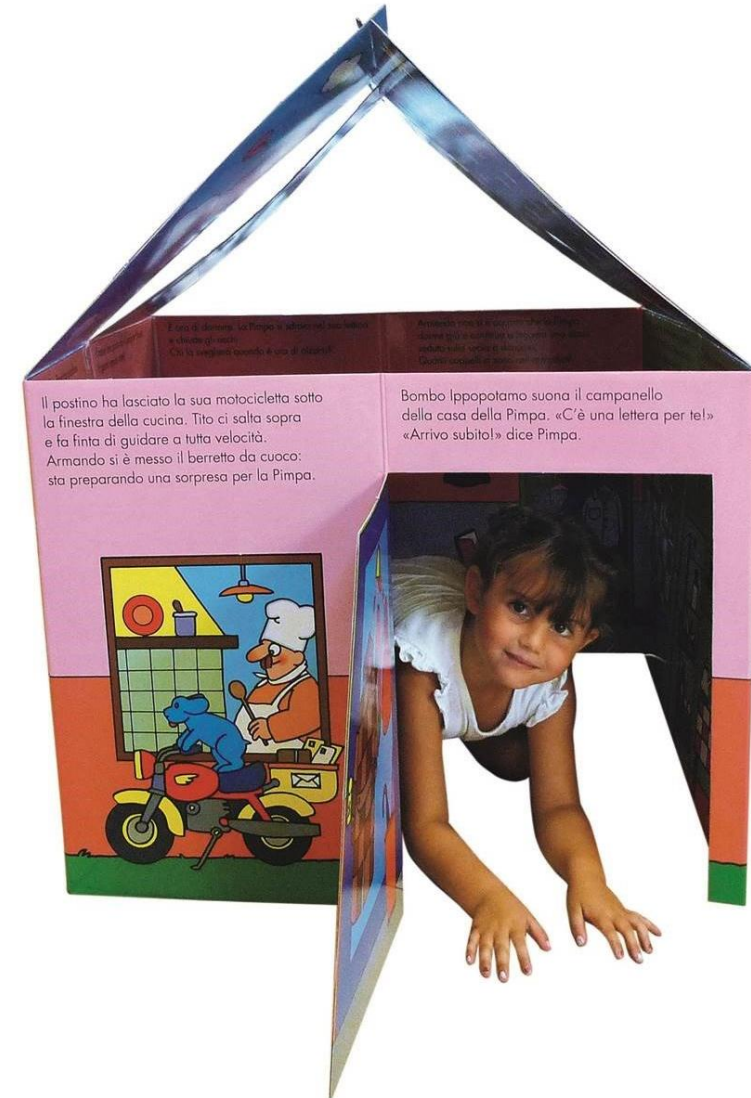






Le caratteristiche dei Libri - Gioco

- **Immagini stilizzate** che richiamano la quotidianità del bambino o rappresentano animali
- **Formato**, non ha regole particolari: piccoli, giganti, tridimensionali, leggeri, pesanti
- **Colori vivaci** e spesso in contrasto, invitano il bambino a **interagire con il libro**



Pimpa in casa di Altan, Franco Cosimo Panini Edizioni



Interagire con il libro: Un libro di Hervé Tullet



- **Innovazione**
(la narrazione si basa su delle **azioni**)
- Premio Andersen per «**miglior libro fatto ad arte**»
- Colori e numeri

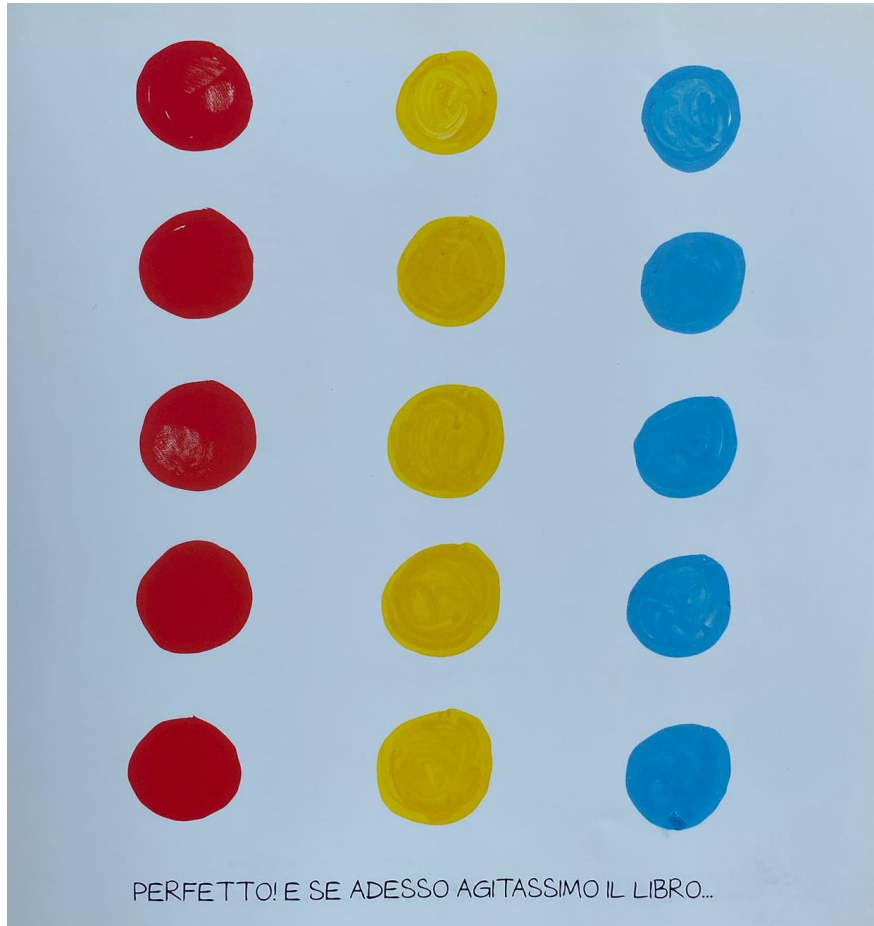


Testo rivolto direttamente al lettore → **coinvolgimento**

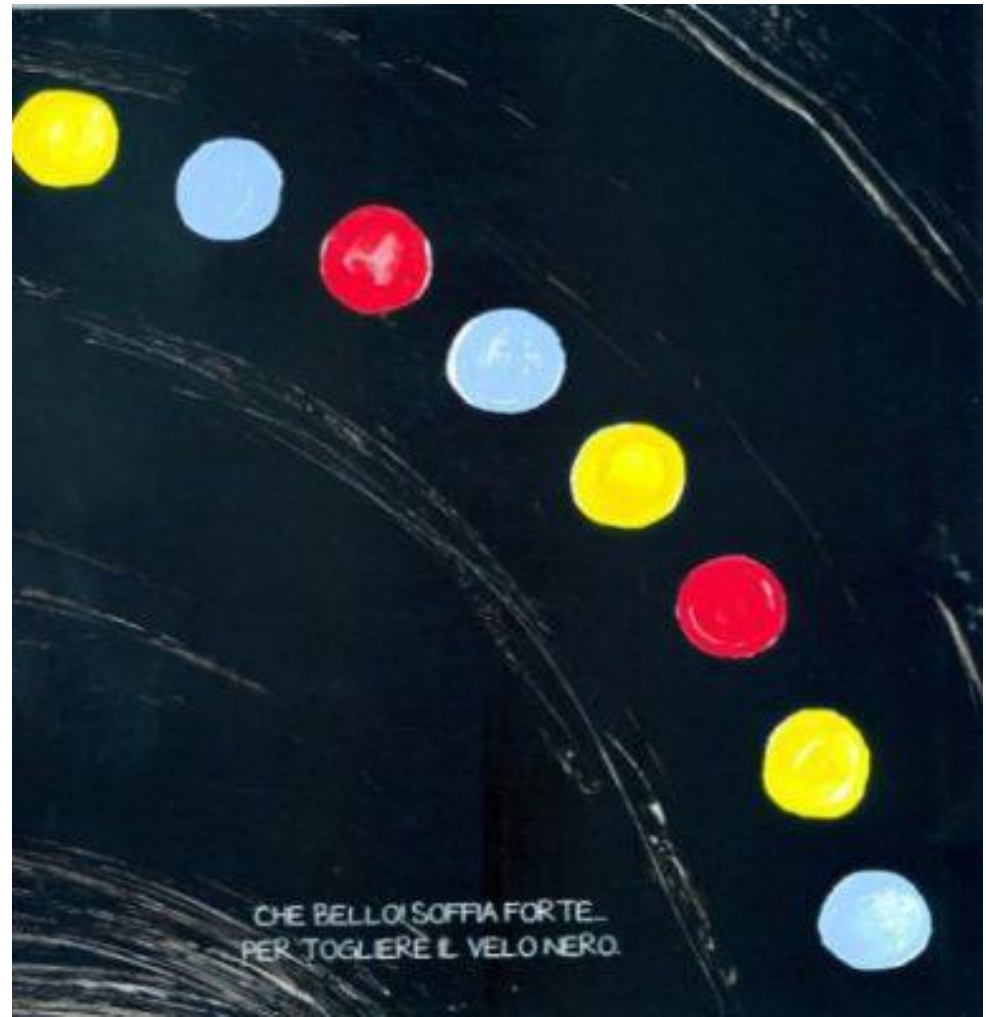


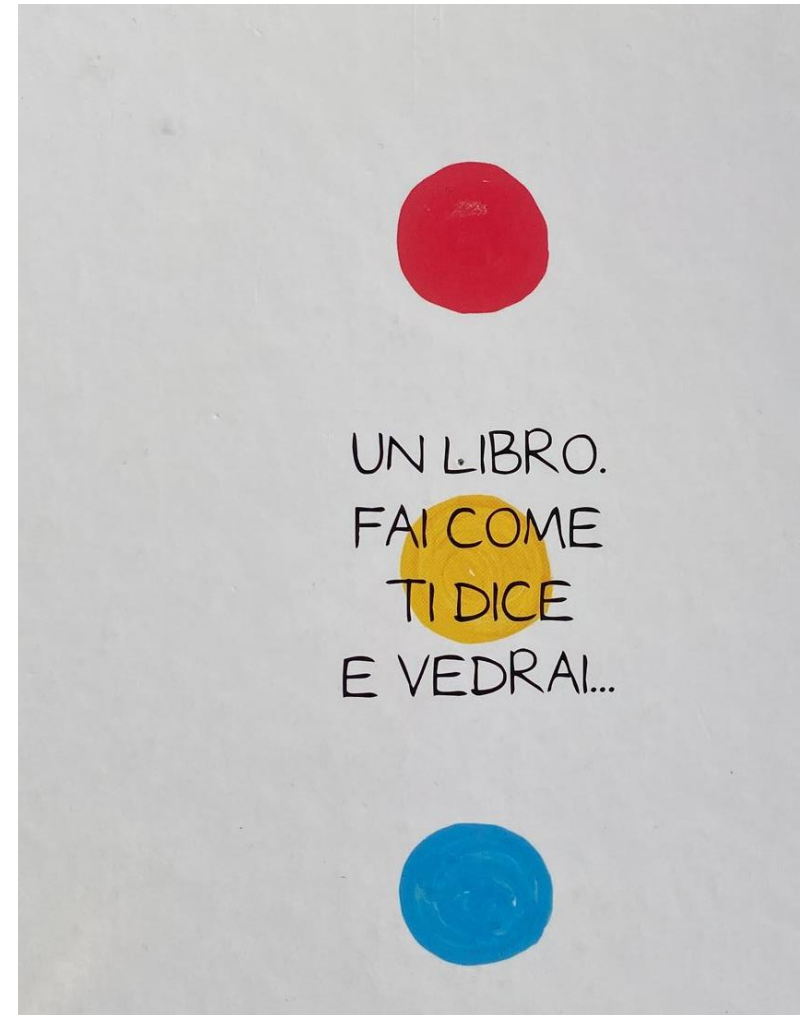
Ogni volta che si gira la pagina, il bambino-lettore vede le **conseguenze delle sue azioni precedenti**. Per far funzionare il libro, bisogna eseguire necessariamente le azioni indicate dall'autore.

Spiazzamento e sorpresa



La narrazione coinvolge il **corpo** e stimola il **movimento** (premere, voltare, sfregare, battere, agitare, inclinare, schiacciare, soffiare, battere le mani)





Ricominciare da capo infinite volte!



Le caratteristiche dei Libri - Gioco

- **Materiali**, fondamentale la loro selezione: materiali robusti resistenti alle esplorazioni dei bambini, cartone, trasparenze e lucidi, specchi, tessuti. La materialità del libro è sfruttata dalla narrazione
- **Progettista** (pensa al libro come a un' architettura)+ illustratore + scrittore



Il gioco della campagna di Hervé Tullet:

- Le pagine cartonate e sagomate coincidono con la narrazione stessa
- Tullet è anche un progettista (paesaggio concepito come architettura)



Il Progettista come protagonista

«Il Libro – Gioco nasce prima come **oggetto** e come **percorso sensoriale**, poi viene completato dalle illustrazioni e infine viene scritto, **se necessario, un testo**, che quindi è **al servizio del progetto** e viene in aiuto ai grandi che propongono il Libro – Gioco al bambino»

Emanuela Bussolati



Katsumi
Gomagata




Tipologie di Libro - Gioco

- Libri con alette (libri cucù)
- Libri con i buchi
- Libri con cursori
- Libri con parti da staccare
- Libri a leporello
- Libri luci e ombre

Fustellature, spessori,
rilegature.... **Tutto
comunica** → progettista



Collana Scorri e gioca Gallucci Edizioni



In un unico Libro – Gioco troviamo diversi linguaggi di apprendimento



Riconoscimento di animali, frutta e verdura,
stimolazione della motricità fine,
incentivazione della narrazione





I leporelli di Hervé Tullet

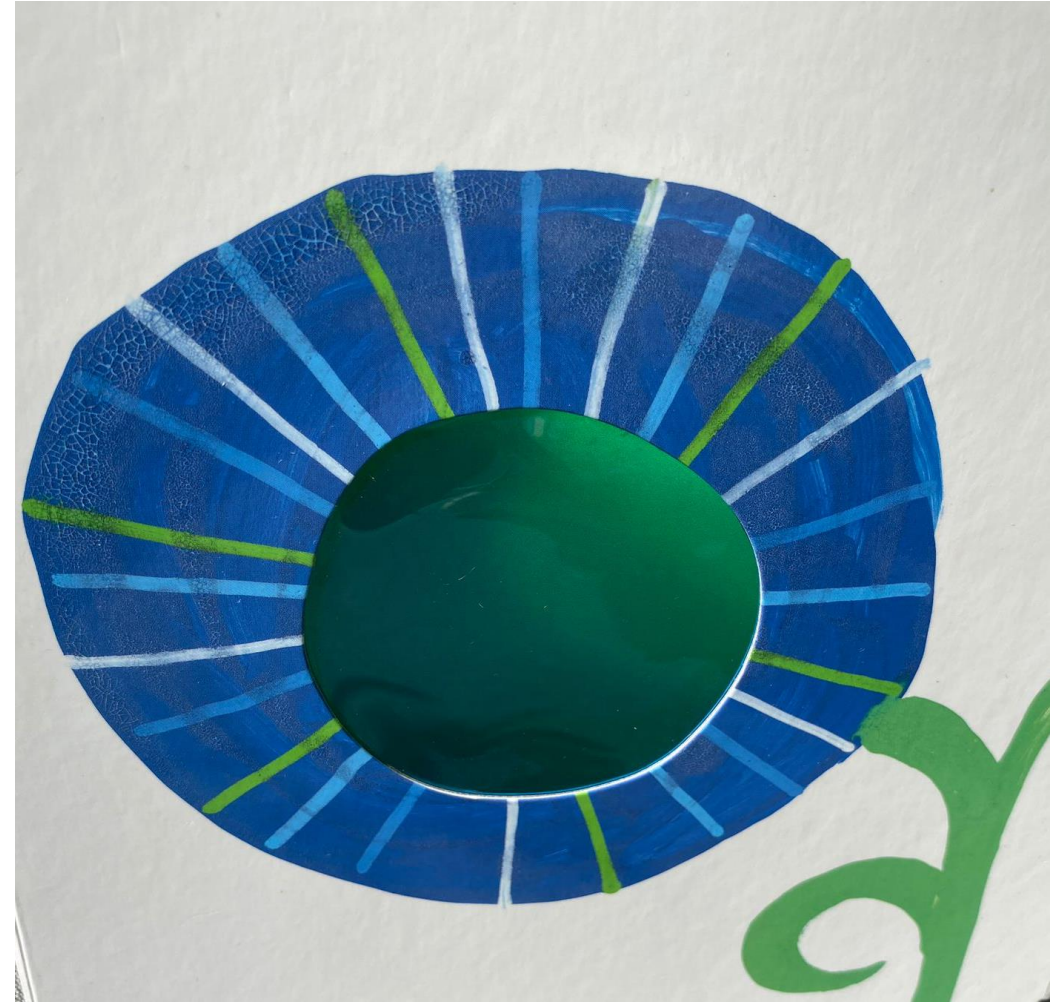
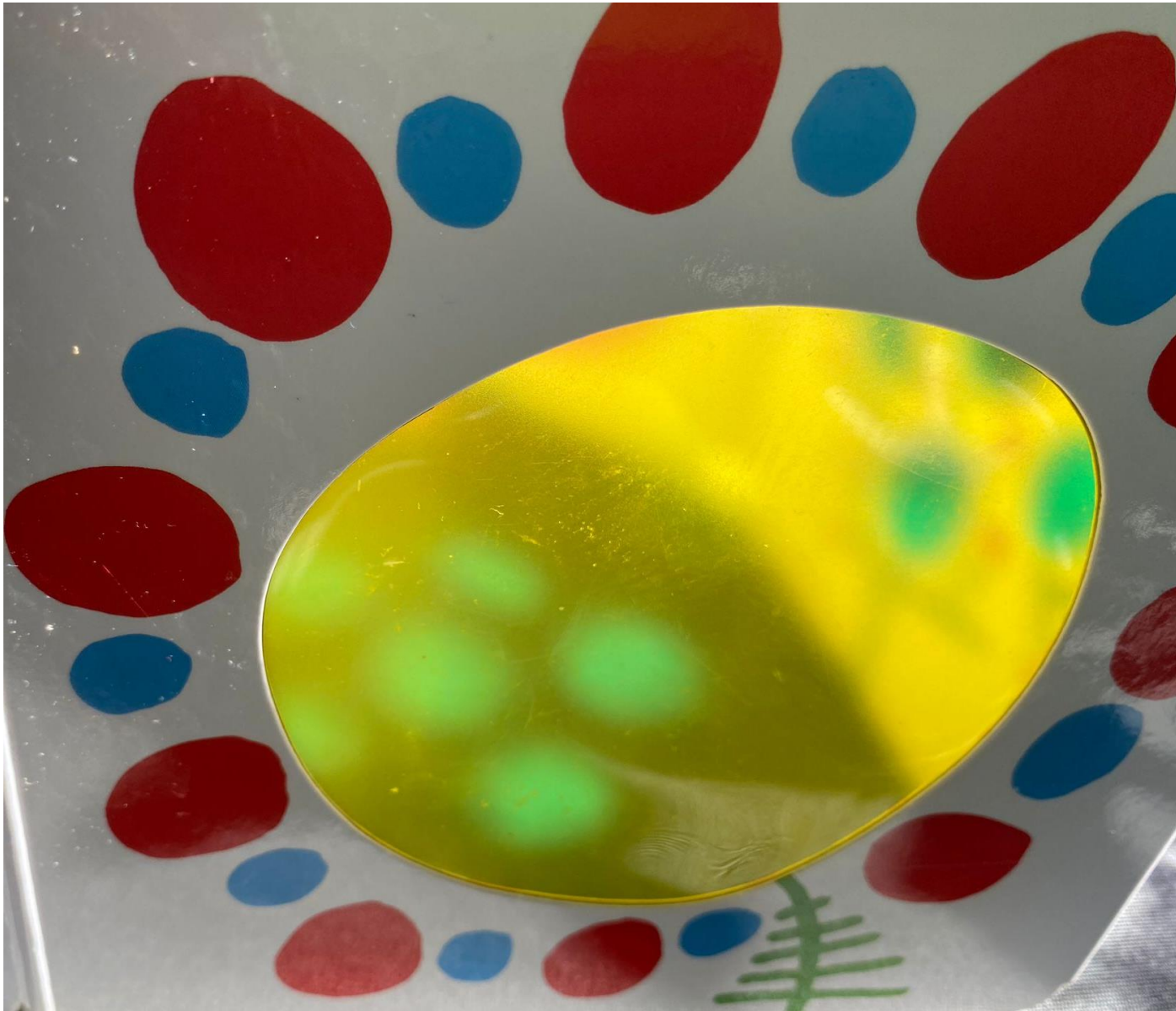
«Entra, guarda e perditi in un labirinto di colori e specchi, libri da scoprire in tutti i modi, con le mani e con gli occhi!»
(Hervé Tullet)





Fiori!

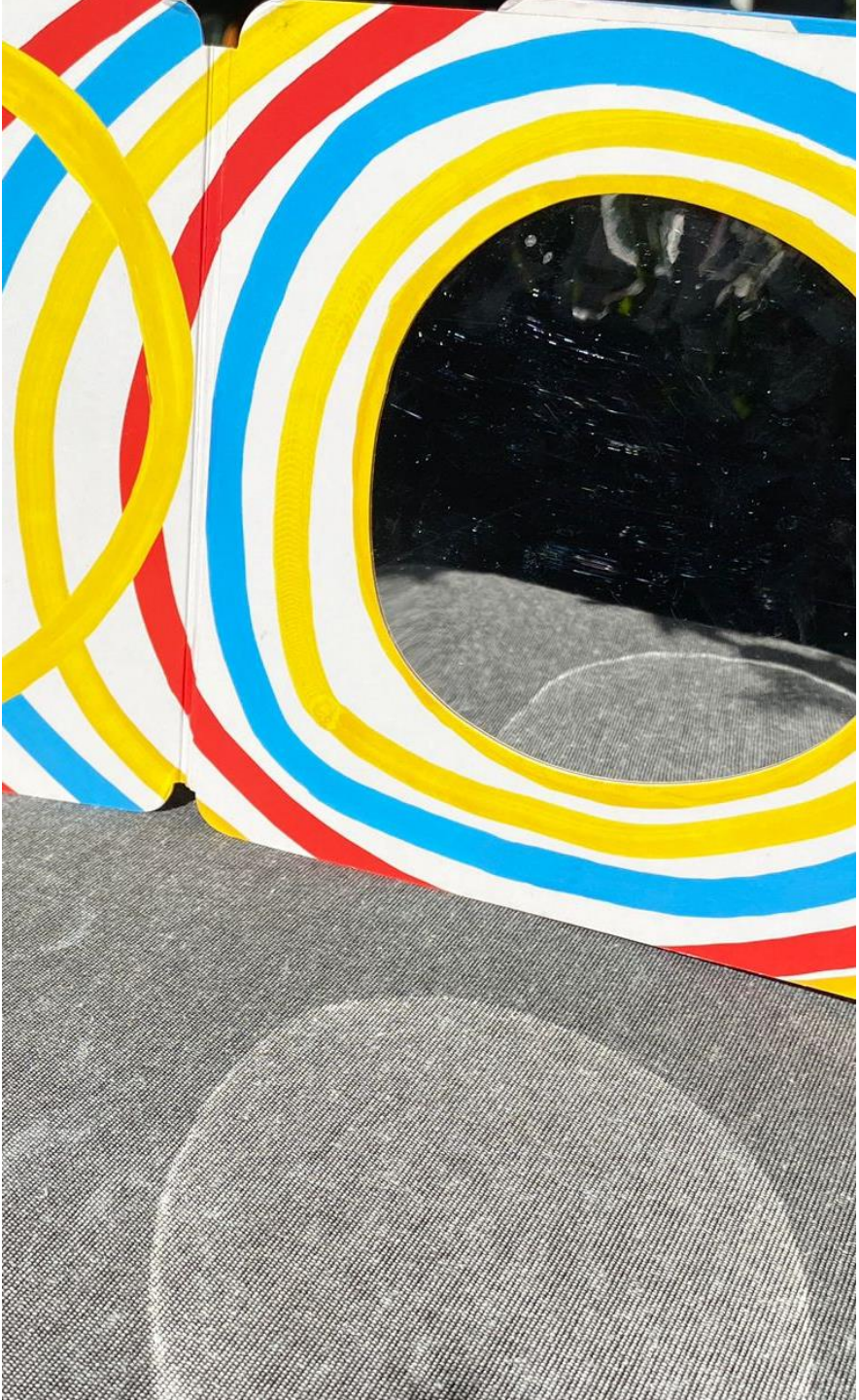






Guarda!





Fiori e Guarda insieme... e il gioco continua!!!





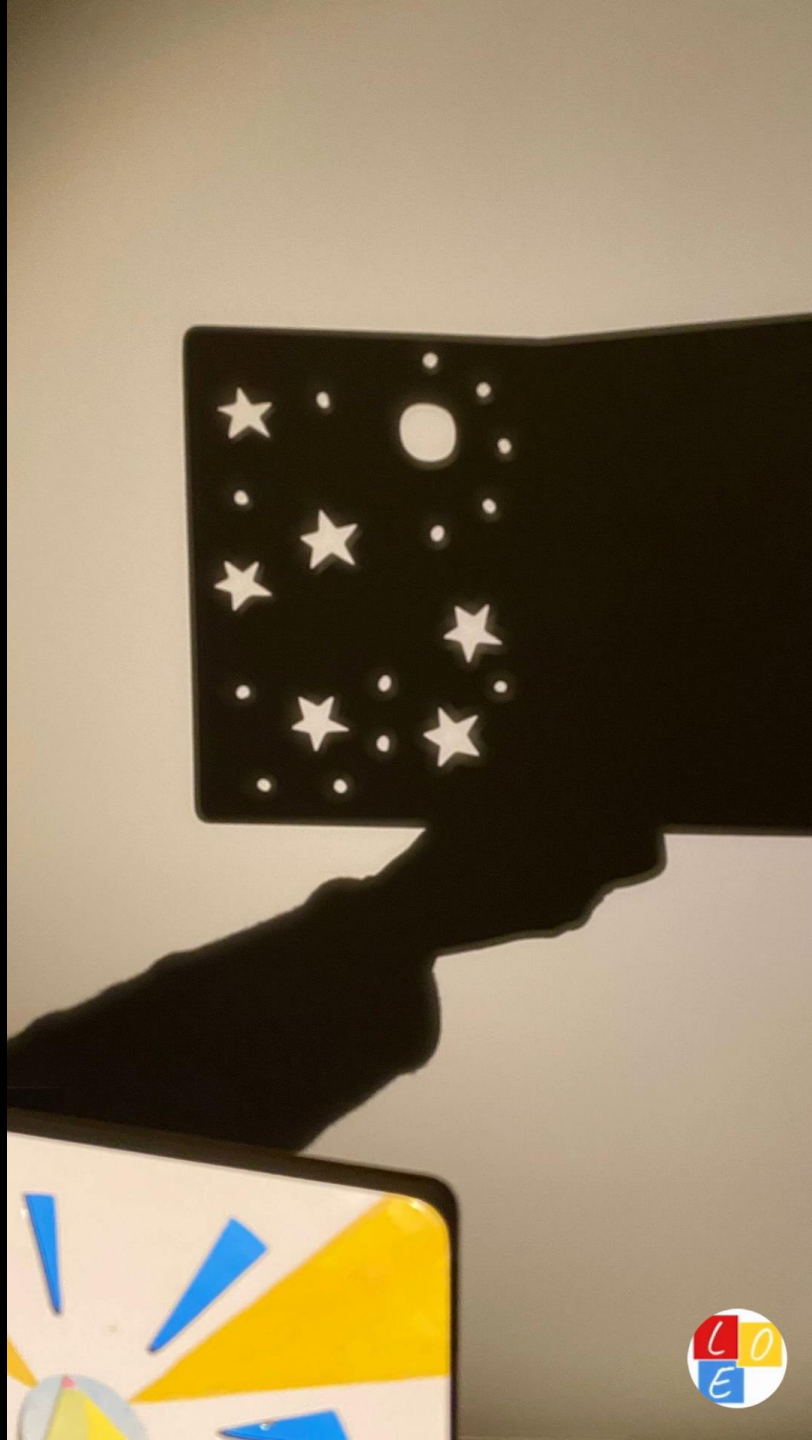


Letture e giochi di luce

Il gioco della luce di Hervé Tullet:

- Interazione e coinvolgimento del lettore
- Originalità
- Creatività e immaginario
- Narrazione di storie sempre nuove
- Relazione adulto bambino
- Giocare con il buio







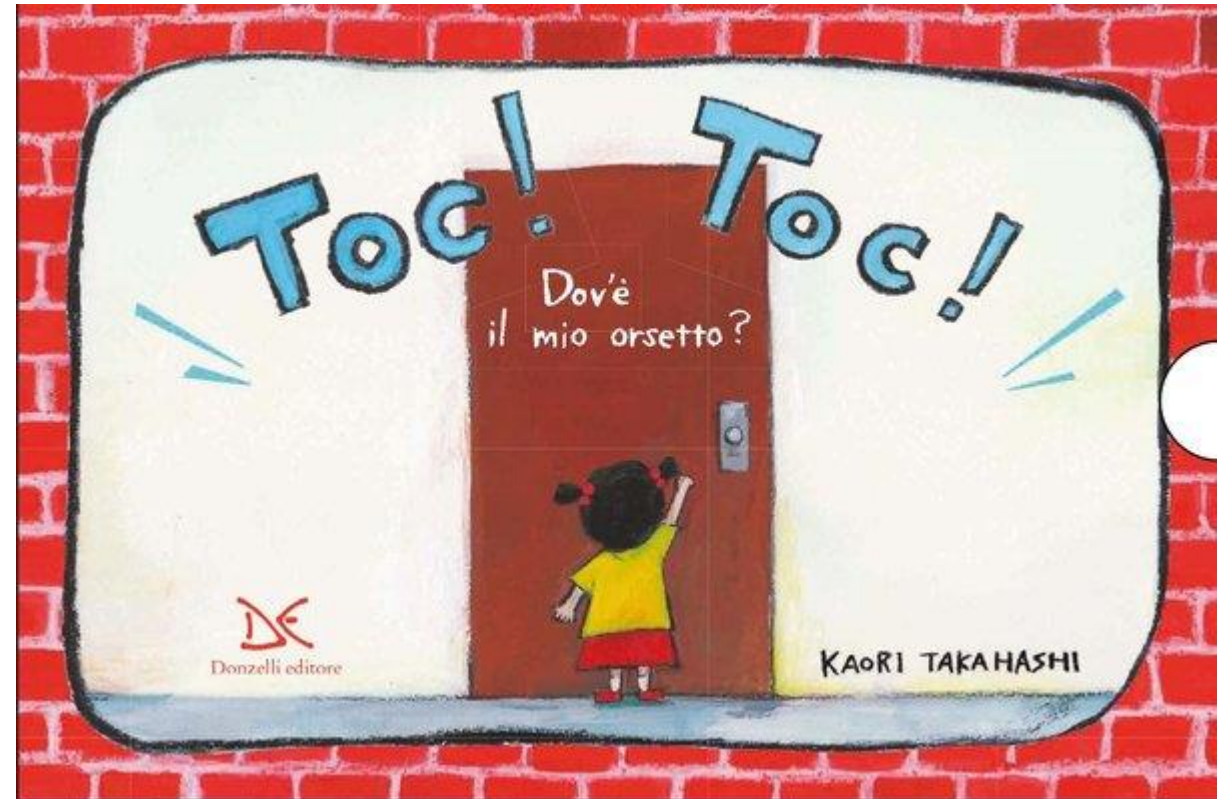
Giocare con le pagine degli albi illustrati

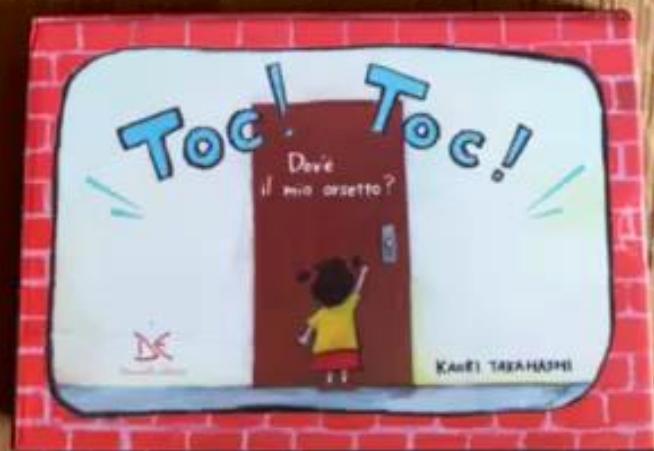
- Libri – Gioco che **catturano e abitano lo spazio**
- **Stravolgimento del setting narrativo** tradizionale
- **Pareti del libro che diventano qualcos'altro**
- **Forma fisica del libro** che chiede di interagire con il bambino-lettore
- Libri – Gioco dalle **forme particolari che stuzzicano la curiosità e la meraviglia**
- Libri – Gioco che stimolano a **compiere azioni** (srotolare, arrotolare, piegare, infilare le dita, appoggiare a terra, entrare dentro, aprire le porte...)



Toc! Toc! Dov'è il mio orsetto?

- E' un Libro – Gioco le cui pagine si **srotolano** come un tappeto (motricità fine)
- **Lettura non convenzionale**
- Man mano che si legge, **muta la forma del libro**
- **La forma (fin dalla copertina) accompagna la narrazione, la narrazione accompagna la forma**
- L'azione dello srotolare e la forma che assume via via il libro creano **momenti di attesa** e comunicano **emozioni**







Il gioco delle favole di Enzo Mari

«Questo libro di favole è composto da 6 tavole, quasi un **magico mazzo di carte** su cui sono raffigurati 45 animali, il sole, la luna, un ombrello, uno scarpone, una gabbia, un riccio, 8 alberi, un tronco, nove bambù, 5 sassi, una mela, un cumulo di terra, un nido, 2 uova- elementi presenti anche nella favolistica classica.

Ogni pagina è composta da una scena centrale e due laterali. **Le storie vengono immaginate dai bambini** (o dagli adulti) che unendo tra loro le tavole costruiscono infiniti possibili ambienti; la sensazione percepita dell'essere all'interno di questi ambienti porta a nuove e personali suggestioni. Ogni bambino può così raccontare la favola, che ha ideato, a se stesso, o a un altro bambino...in un gioco continuo di **rimandi favolosi e sempre diversi**»
(Corraini Editore)



La parola ai bambini... o alle insegnanti:



«In un bosco, in una giornata d'inverno, si trovavano una gallina con i suoi pulcini, un cane, un gallo (che era il papà dei pulcini!), una tartaruga, un leprotto, un'aquila e un asino che era il capo della fila. Gli animali non trovavano più le loro tane e allora si fermarono a chiedere consiglio al topo che tutto sapeva...» (Bambini di 5 anni, sez. Verde, Scuola dell'Infanzia)



E da dove arrivano il cavallo e il maiale? E la gallina con i pulcini, dove sono finiti?

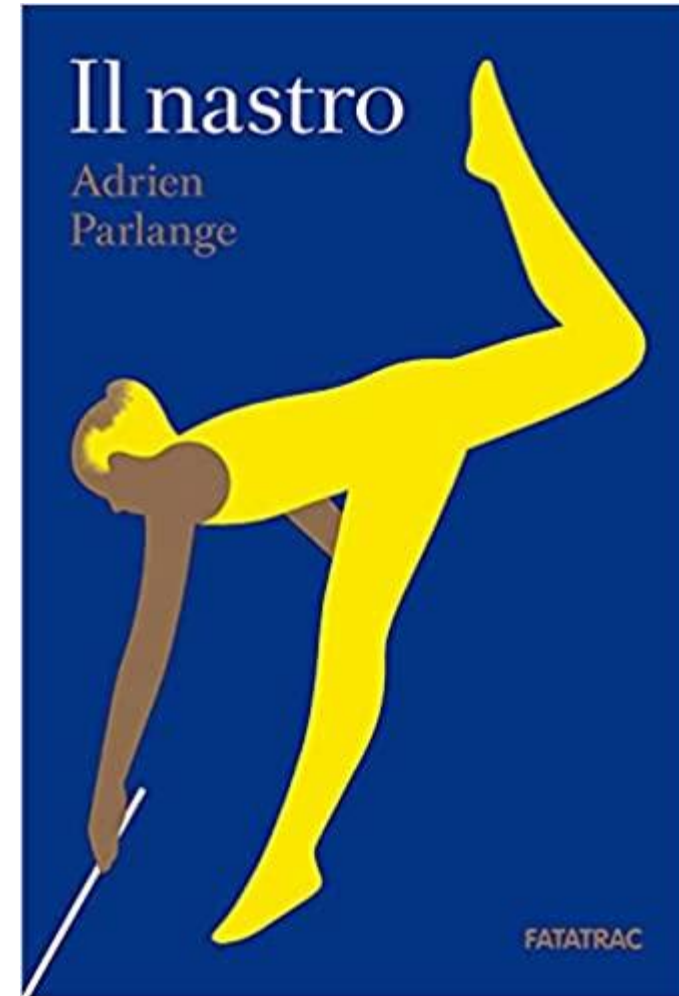


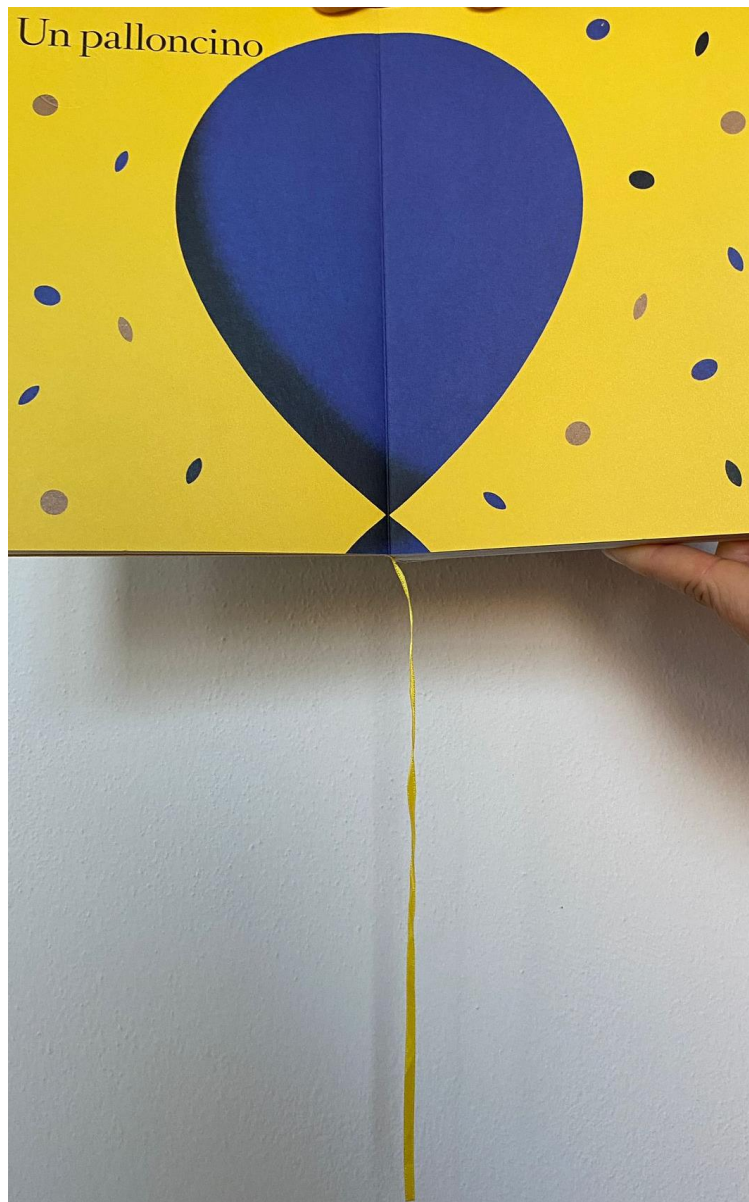
«Ecco ricomparire la gallina con i suoi pulcini, ma deve nascondersi subito dietro all'albero... sta arrivando un leone feroce... AIUTOOO, SCAPPIAMO!!!!»



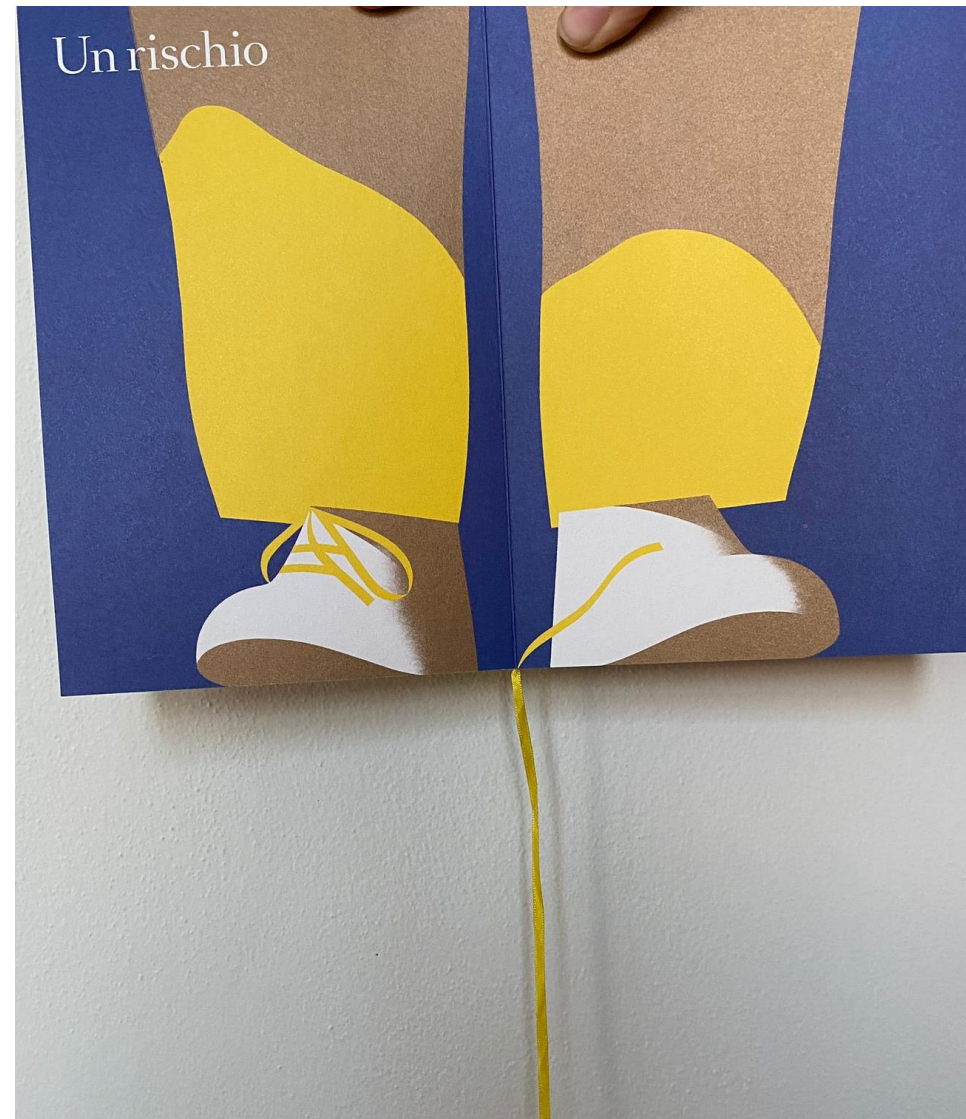
Il nastro di Adrien Parlange, Fatatrac Edizioni

«Stringere il nastro tra le mani è come afferrare una stella cadente, sostenere la corda di un funambolo, tirare la coda a un topo o a un serpente...»
(Adrien Parlange)





Perfetta **alchimia** tra nastro-illustrazione-testo
Il nastro occupa lo **spazio** non solo della pagina,
ma anche quello esterno al libro



Un testo essenziale che si limita ad alcune parole per nulla banali



Giochiamo a nascondino di Moschini e Vitale, Artebambini Edizioni

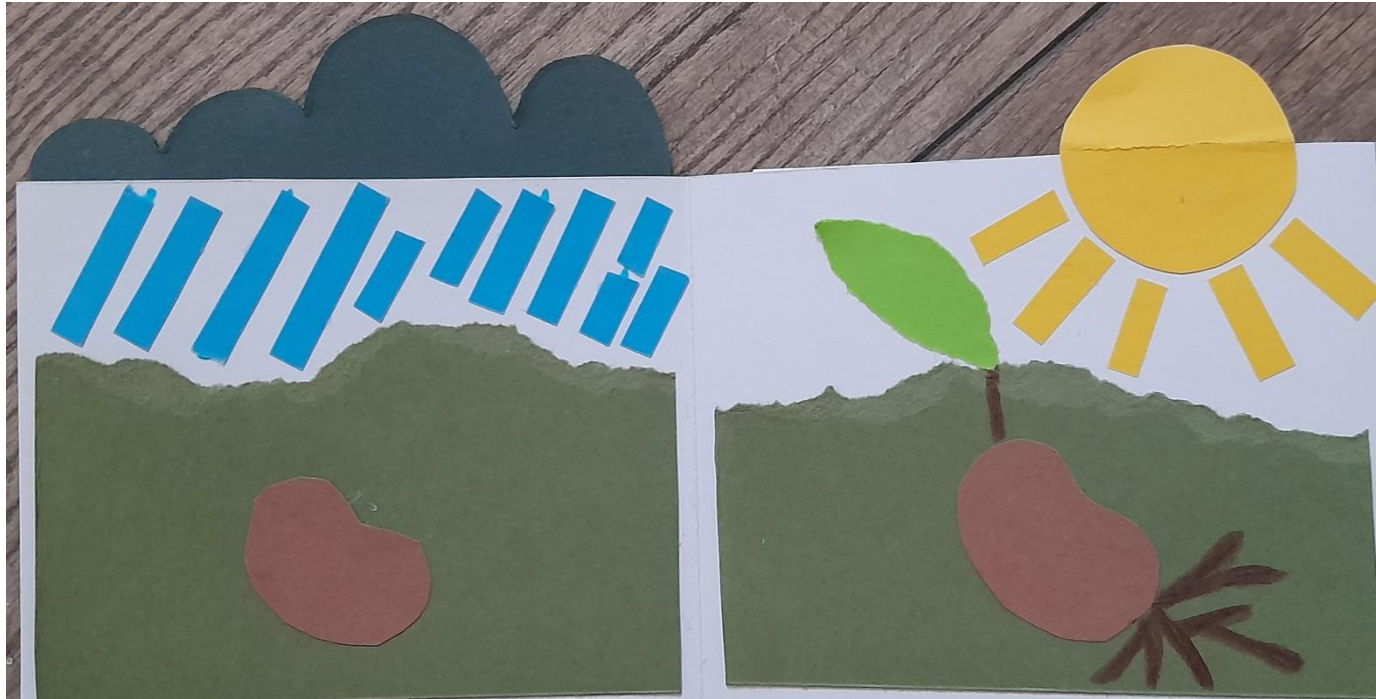
«C'era una volta...piega due volte!
Metà libro e metà gioco
Mi puoi leggere e piegare:
Se mi presti le tue mani...
Io ti posso far sognare»
(Artebambini Edizioni)





Costruire Libri - Gioco

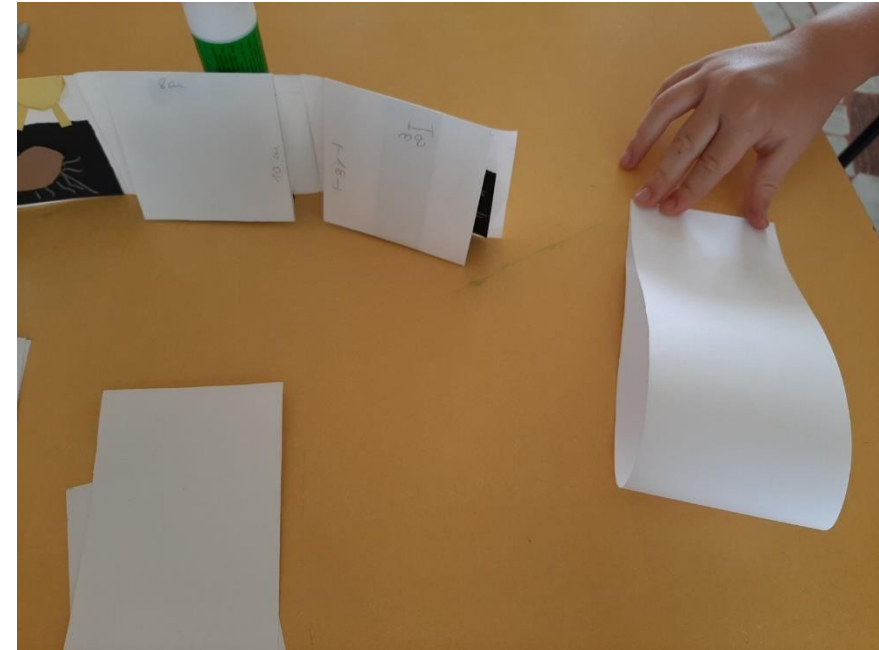
L'Officina Educativa in collaborazione con La Bottega del racconto



Progettare libri con i bambini, dal seme all'albero

<https://officinaeducativa.it/product/progettare-libri-con-i-bambini-la-casa-del-tempo-dal-seme-allalbero/>

I bambini della scuola dell'infanzia all'opera: costruiamo un leporello

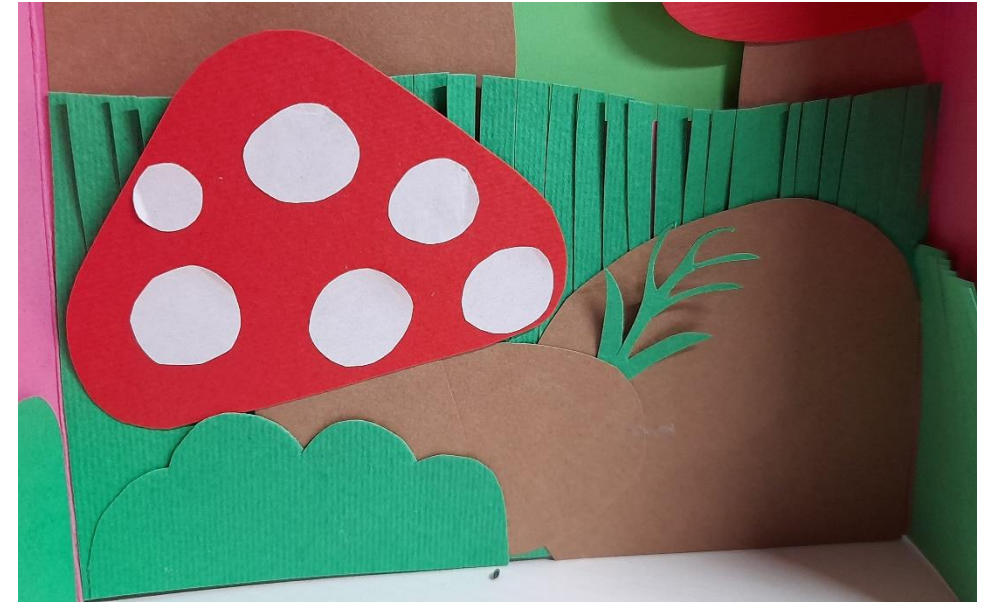


Misuriamo, tagliamo, pieghiamo...

Disegniamo, incolliamo...







Progettare libri con i bambini, La casa del tempo

<https://officinaeducativa.it/product/progettare-libri-con-i-bambini-la-casa-del-tempo-2/>





Bibliografia suggerita

- Guarda! Di Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini Edizioni
- Fiori! Di Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini Edizioni
- Forme! Di Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini Edizioni
- Balla! Di Hervé Tullet, Franco Cosimo Panini Edizioni
- Il gioco della luce di Hervé Tullet, L'Ippocampo Edizioni
- Il gioco della campagna di Hervé Tullet, Phaidon Edizioni
- Cucù, chi è? Di Yusuke Yonezu, Minedition Edizioni
- Collana Scorri e Gioca, Gallucci Edizioni
- I bambini autori di libri. Il gioco delle pieghe secondo il Metodo Bruno Munari di Beba Restelli, Le Comete Franco Angeli Editore
- Animali a mano di Giulia Orecchia, Franco Cosimo Panini Editore
- Brucoverde di Giorgio Vanetti e Loredana Farina, La Coccinella Edizioni
- Pimpa in casa di Altan, Franco Cosimo Panini Editore



Bibliografia suggerita

- This is not a book di Jean Jullien, Phaidon Edizioni
- Toc! Toc! Dov'è il mio orsetto? Di Kaori Takahashi, Donzelli Edizioni
- Il gioco delle favole di Enzo Mari, Corraini Edizioni
- L'uomo del camion di Bruno Munari, Corraini Edizioni
- Giochiamo a nascondino di Marco Moschini e Giuseppe Vitale, Artebambini Edizioni
- Il nastro di Adrien Parlange, Fatatrac Edizioni
- I Prelibri di Bruno Munari, Corraini Edizioni



info@officinaeducativa.com

officinaeducativa.com

GRAZIE

Giocare con le pagine degli albi illustrati