

Per giocare Libri in mano, al muro e in libreria

Beatrice Vitali



Sfogliando un albo illustrato bastano poche, pochissime parole per comprendere la storia. L'attenzione è tutta rivolta verso le immagini che, se costruite sapientemente, rivelano una trama parallela a quella raccontata dalle parole. Una storia pronta a trasformarsi e a prendere deviazioni in base al punto in cui si appoggia lo sguardo... stimoli per procedere verso altri sentieri e altri luoghi.

Le illustrazioni raccontano, ognuna, un avvenimento, un fatto, una scena, uno stato d'animo, un pensiero: non importa che tutto sia esplicitato, basta anche solo un particolare, un tratto grafico che colpisce, uno spazio vuoto più degli altri, che già ci si ritrova proiettati in un'altra dimensione. L'immagine ha un grande potere, quello di trasmettere messaggi (inimmaginabili anche dall'autore stesso), appena incontra gli occhi di chi la guarda. Non si fa fatica, non ci si deve concentrare, non servono abilità particolari, basta guardarla. Uno sguardo distratto noterà forme e colori; uno sguardo precipitoso individuerà una situazione; uno

sguardo motivato immaginerà un contesto... tutto è possibile, perché in ognuna di queste situazioni può nascere curiosità. Dopo lo sguardo d'insieme si mettono a fuoco i particolari e l'attenzione può cadere e soffermarsi su un elemento... proprio su quello, perché è conosciuto o perché non lo si è mai visto, perché è attraente o sconcertante, perché suscita qualcosa, come sentimenti e ricordi.

Tutto il resto è gioco. Un gioco fatto di immaginazione, di domande, di possibilità, di immedesimazioni, di coinvolgimento, un susseguirsi di proiezioni della realtà in un mondo immaginario e fantastico.

Le immagini, con la loro immediatezza, possono diventare poi un utile strumento di gioco attivo e vivace, per far afferrare concetti, situazioni ed emozioni e per stimolare i bambini a scambiare opinioni e invenzioni. Il libro illustrato, si presta infatti anche a essere *usato* nei modi più vari e interattivi.

Sfogliare le pagine non è l'unica azione possibile quando ci si trova a faccia a faccia con un libro, spesso è necessario *smontare* il libro per trovare un senso nuovo... Fantasia, creatività e strumenti pratici (dalla fotocopiatrice alla carta, dai pennelli a oggetti di più varia natura) possono facilitare questo percorso e sostenere obiettivi cercati da chi accompagna il bambino nel gioco.



Il muro diventa un luogo in cui fermare, con fotografie, oggetti e disegni, le esperienze vissute, per guardarle ogni volta che si vuole.

È successo così che le pareti del corridoio di “Giocare con le parole”, laboratorio per bambini sordi alla Fondazione Gualandi, si sono trasformate in un *libro murale* da percorrere, fermandosi dove si preferisce e inserendosi nella storia. Le illustrazioni di un libro per bambini, *Jack e il fagiolo magico*, fotocopiate e incollate su lunghi cartelloni hanno dato vita ad un libro lungo 10 metri, nel quale si sono via via inseriti con immagini e parole i “lettori” della storia.

Questo perché? Prima di tutto per dare l’occasione di una visione completa e simultanea della storia. Comprendere e gustare il contenuto di una favola sfogliando le pagine una dopo l’altra, presuppone la capacità di ricordarsi quello che è avvenuto nella pagina precedente e poter prevedere quello che accadrà nella successiva. Avere una visione d’insieme offre, invece, la possibilità di *camminare* la storia, di procedere avanti e indietro, di sperimentare un prima e un dopo comunque sempre visibili per poterli guardare meglio e più volte.



L'immagine ha un grande potere, quello di trasmettere messaggi appena incontra gli occhi di chi guarda...

Inoltre, guardare le immagini disposte ad altezza viso, permette ai bambini di avere un rapporto diretto con i personaggi. Può nascere spontaneamente un dialogo e un’immedesimazione.

Ci si può avvicinare al personaggio, porsi di fronte e imitare la sua posizione e così, facilmente, ci si sente il gigante forte e cattivo o la vecchina gracile e servizievole.

Abbiamo notato che, in questo modo, il gioco prende avvio spontaneamente: una drammatizzazione che vede coinvolti tutti, anche i bambini più piccoli.

Il *libro al muro*, poi, permette di aggiungere volta dopo volta elementi nuovi, di guardare attentamente le immagini per scovare nuovi particolari, di far nascere da ogni illustrazione altri giochi e altre situazioni così da poterle generalizzare e fare proprie.

Il muro diventa un luogo in cui fermare, con fotografie, oggetti e disegni, le esperienze vissute, per riguardarle ogni volta che si vuole e potersene ricordare.

Nello stesso modo in cui si aggiungono esperienze, si aggiungono parole... parole così strettamente collegate alle immagini e così pienamente vissute da essere ricche di senso e significato.

Assolutamente interessanti e facilmente *giocabili* sono anche i libri senza parole, dove è l’immagine che da sola racconta.

L’illustrazione solitamente è chiara, semplice, ma nello stesso tempo, non essendoci parole che la descrivono, è libera di essere interpretata e dà occasione all’educatore di suggerire nuove soluzioni.

Possono esserne di esempio due libri di Suzy Lee usciti nelle edizioni Corraini: “*Mirror*” e “*L’onda*”. L’illustratrice, con un tratto veloce e d’impatto, crea in ogni pagina immagini semplici e accattivanti. Una sola protagonista, una bambina, che nel primo libro gioca con lo specchio, mimando posizioni e smorfie che lo specchio riflette, e nel secondo gioca con le onde del mare, prima osservandole da lontano, poi avvicinandosi e infine giocandoci tra spruzzi d’acqua e gabbiani. Due esempi di libri da guardare e con cui giocare, prendendo spunto dalle azioni compiute dalla protagonista, per imitarle e per creare situazioni nuove.

Un altro libro che fornisce immagini con cui giocare è sicuramente *Uomini sottosopra* di Gek Tessaro pubblicato da Edizioni Artebambini. È un libro da tenere in mano, da girare e rigirare. Ogni immagine, infatti, ci regala personaggi da scoprire e individuare girando il libro di 180°... nella stessa immagine, due personaggi... capovolgendo la pagina, quelli che prima erano gli occhi di un signore paffuto, diventano le gote o i baffi di un personaggio di terre lontane. In questo caso, il testo è complesso e non per bambini, perché invita a riflettere sulle vicende della storia dell’essere umano e sulle sue ambizioni di potere, ma le illustrazioni offrono a tutti la possibilità di concentrarsi, di focalizzare l’attenzione su particolari, di stupirsi, di ridere e di riprovare ancora.

Da segnalare è sicuramente anche uno degli ultimi libri pubblicati da Edizioni Artebambini, *Suoni per giocare*. In questo caso si tratta di un libro pieno di idee per giocare con i suoni... suoni di tutti i tipi da poter produrre con diversi tipi di materiali, da poter ascoltare e riconoscere. È un libro che non racconta storie ma che invita a crearne sperimentando suoni e rumori, ritmi e melodie.

Certamente, nel cammino per diventare persone adulte, i libri sono indispensabili fin dall’inizio. Chi si propone di aiutare i più piccoli in questa strada di crescita, non può fare a meno di amare e conoscere il mondo dei libri.

