

[Libri-gioco]

Libri per giocare a leggere

Questi particolari “oggetti di confine”:
attualità, forme e funzioni dei libri-gioco

di Luigi Paladin

Con l'espressione libro-gioco si fa comunemente riferimento ai libri de La Coccinella nati dalla collaborazione di tre innovativi creatori: Giorgio Vanetti, Domenico Caputo e Loredana Farina.

La nascita dei libri-gioco

Nella pubblicazione che ripercorre la storia de La Coccinella – *Il libro-gioco: un po' mestiere un po' passione* – è la stessa Loredana Farina a rievocare l'origine dell'espressione libro-gioco: “All'inizio, nella nostra esperienza editoriale, per definire i nostri lavori usavamo il termine inconsapevolmente futurista di ‘oggetti’ che ci sembrava improprio e faceva torcere il naso a molti. Parlare di ‘oggetti’ riferendosi ai libri-gioco non è sufficiente. I libri-gioco sono infatti ‘oggetti di confine’: non sono solo libri, anche se ne mantengono l'aspetto esterno e non sono completamente giocattoli, perché il materiale con cui sono fatti – derivano dalla cellulosa – li allontana da questa categoria”.¹ Consapevole del valore del libro e dell'importanza del gioco nella vita del bambino, Loredana Farina cerca di unire l'attività del leggere e del giocare proponendo un'efficace metafora: “Come in un tiro alla fune, ho cercato di portare il più possibile il libro verso il gioco e il gioco verso il libro”.² Comunemente questi libri sono chiamati *libri coi buchi*, espressione scelta per denominare la collana, i cui due primi libri furono *Brucoverde e Il gufo... e gli altri*.³ L'idea dei buchi fu di Giorgio Vanetti, ma l'illuminata intuizione fu sostenuta e portata avanti con convinzione da Loredana. Se prima del 1977, anno costitutivo della società editrice La Coccinella, i libri per

bambini venivano realizzati strizzando l'occhio alle richieste dei genitori, con la nascita de La Coccinella inizia una fase nuova: il libro viene pensato tenendo presente il modo di leggere dei più piccoli. Come ricorda Loredana Farina, la conferma della bontà delle prime proposte venne da una casuale esperienza avvenuta a Milano, nella Libreria dei Ragazzi, quando vide che, mentre una mamma si intratteneva a parlare con Roberto Denti, il suo piccolo sgattaiolava verso gli scaffali con tanti libri in bella mostra, compresi i primi due titoli de *I libri coi buchi* e “infilò immediatamente il ditino nel buco della mela”. Credo che chi si occupa di libri per i più piccoli abbia più

rale, il piacere di scoprire da solo come usare quella “cosa”, cioè il libro-gioco. Prese avvio allora una straordinaria innovazione nel campo dell'editoria, dando luogo a un vero e proprio genere letterario. Finalmente venne riconosciuto il bambino come lettore a pieno diritto, con la dignità di un vero lettore a cui forse mancavano solo i libri per poterlo dimostrare.⁴ Incominciò allora il *gioco della lettura*. I primi libri-gioco erano piccoli capolavori di arte, di funzionalità, di tecnica artigianale, dalle forme armoniose, più volte imitate. Continuano a piacere anche ai bambini digitali di oggi e sono letti e diffusi in quaranta paesi del mondo.⁵

Cosa si intende con l'espressione libro-gioco?⁶

Nella storia della produzione editoriale, nelle classificazioni e collocazioni delle biblioteche, l'ambito di riferimento concettuale è fluido: ora allargato, ora ristretto, a volte si privilegia la forma, altre volte il materiale, il contenuto o l'uso. I libri che vengono raggruppati sotto la classe libro-gioco vanno da quelli che invitano a trovare piccoli particolari a quelli per disegnare, a quelli con cui è possibile giocare, a tutti i cartonati indistintamente, ai libri con le

La mano diventa protagonista, il dito indica la direzione e insieme trascina tutto il corpo verso il libro; l'occhio si mette da parte e collabora con il dito perché il libro-gioco che intravede sollecita più il fare che il guardare

volte assistito a scene simili e possa capire la sorpresa di Loredana nell'osservare la forza del libro-gioco, che attrae il piccolo, riducendo il richiamo degli altri libri. La mano diventa protagonista, il dito indica la direzione e insieme trascina tutto il corpo verso il libro; l'occhio si mette da parte e collabora con il dito perché il libro-gioco che intravede sollecita più il fare che il guardare: “infilò immediatamente il ditino nel buco della mela”. La vista di quei due libri fa scattare nel lettore una molla motivazionale che lo spinge a tralasciare anche la sicurezza affettiva della vicinanza con la madre per provare, come se fosse una cosa natu-

fustelle, ai pop-up con le sorprese, ai libri multisensoriali, a quelli confezionati con materiali vari, a tutti i primi libri. Se è pur vero che nella maggior parte dei casi ogni biblioteca organizza la collocazione secondo suddivisioni proprie, va comunque sottolineata la presenza di una confusione concettuale e terminologica che porta a mescolare insieme tipologie di libri diverse, e a volte contrastanti, e che di certo non valorizza né riconosce la carica innovativa dei libri-gioco.

Quali confini individuare per definire i libri-gioco?

1. Libri per i più piccoli, appositamente

[Libri-gioco]

concepiti pensando alle loro capacità di lettura.

- Non giochi o giocattoli, anche se vanno usati per il gioco della lettura.
- Libri veri, a forma di libro, tenuti insieme da una rilegatura che definisce la successione delle pagine.
- Per lo più cartonati, realizzati con materiali a base di cellulosa, attraverso innovativi processi di stampa che coniugano le tecniche tipografiche con quelle della cartotecnica.
- Con fustellature che scolpiscono e definiscono una marcata dimensione spaziale tridimensionale: con buchi, forme che imitano gli oggetti, o parti del corpo, con finestrelle e pagine che si



allargano nello spazio, ecc.

- Libri che stanno aperti da soli, lasciano libere le mani di chi legge, e permettono la lettura itinerante del bambino, la sospensione della lettura e il successivo ritorno al libro.
 - Libri di contatto e di movimento, realizzati perché si possano leggere con gli occhi, ma soprattutto con le mani, nella loro totalità dinamica: colpiscono gli occhi, ma non si possono leggere senza le mani.
 - Libri che possono essere letti da soli, dati in mano ai bambini anche per una lettura individuale e personale.
 - Libri nei quali le parti principali delle illustrazioni sono definite dal vuoto dell'intervento della fustellatrice che ha sagomato i contorni dei buchi e delle finestrelle.
 - Libri il cui testo viene aggiunto alla forma e alle illustrazioni; nasce successivamente e si accorda con la forma; a volte cambia in edizioni successive;⁷ lascia spazio alle espressioni spontanee del bambino, propone parole, versi, onomatopee che i bambini possono usare nel gioco della lettura.
- Tra i principali libri-gioco vanno ri-

cordati quelli che appartengono alle collane de La Coccinella: I libri coi buchi, Gioca e scopri, La ruota magica, Giocaditino, Tuttotondo; quelli nella collana della Panini Zerotre; della De Agostini Babyboo; della Gallucci Scorri e gioca; i libri di Hector Dexet pubblicati da Lapis e da Gallucci.

Come leggere con i libri-gioco?

L'atto del leggere è un gioco tra togliere e riempire, i buchi e le fustellature dei libri-gioco comunicano il concetto che lo spazio tolto dalla fustellatura possa essere riempito dall'immaginazione di chi legge.

Leggere il bello. Si tratta di libri belli. Libri che potrebbero stare in bella mostra nei musei di

arte moderna. Ben curati, frutto di un intenso lavoro di progettazione che coniuga l'arte della stampa con quella della carta, fino a dare forma a oggetti che si estendono nello spazio, come delle sculture. Essenziali, armoniosi, niente è fuori posto, tutto appare composto, pulito, con tanto spazio bianco dove far riposare gli occhi. Anche le forme arrotondate, gli angoli stondati, che offrono sicurezza al tatto del bambino, invitano a girare le pagine, a guardare oltre, a immaginare il libro nello spazio: davanti, dietro, dal basso, dall'alto, aperto a 180° o completamente, come se fosse una giostra; occhi e mani si coordinano in una naturale esplorazione seguendo quanto immaginato. Offrire libri belli ai bambini significa non solo rispettare e amare il bambino, ma educarlo a riconoscere le cose belle, valorizzando il libro e l'atto del leggere. Perché la consuetudine al bello crea l'amore per la bellezza.

Leggere libri che suggeriscono immediatamente come usarli. I libri-gioco hanno forme che conquistano, attrag-

gono, invitano all'uso. Hanno cioè delle "buone forme",⁸ che spingono ad avvicinarsi e ad entrare naturalmente dentro il libro. Sono oggetti che, proprio per il modo con il quale sono stati concepiti, contengono e comunicano il concetto di *affordance*.⁹ Il termine si potrebbe tradurre con *invito all'uso* (la qualità fisica di un oggetto che suggerisce le azioni appropriate per manipolarlo) e si riferisce alle caratteristiche fisiche di funzionalità che vengono dedotte intuitivamente, senza ricorrere al manuale delle istruzioni d'uso. Per esempio: prendere spontaneamente la brocca per il manico per rovesciare l'acqua dal beccuccio, la forchetta per portare alla bocca le cose solide

e il cucchiaino quelle liquide, bere il latte dalla tettarella del biberon. Insomma, l'*affordance* è una specie di "invito ad agire", un invito che ha una base neuronale, perché vedere un oggetto evoca automatica-

mente che cosa potremmo

fare con esso attraverso l'attivazione di una particolare classe di neuroni, i cosiddetti "neuroni canonici". Maria Montessori c'era arrivata cento anni prima di Gibson; la chiamava la "voce delle cose", ovvero tutte quelle funzionalità che gli oggetti contengono e comunicano e che il bambino scopre da solo con piacere.¹⁰

Più che le immagini di copertina, un richiamo indefinibile suscita anche nel lettore più distratto la voglia di entrare nel libro; il segnale esce dai buchi concentrici che fanno intravedere quello che il libro contiene: le fustellature possono essere paragonate a finestre aperte che attraggono irresistibilmente.

Lettura integrata dove forma e contenuto si rinforzano a vicenda. Si tratta di libri la cui forma suggerisce immediatamente il contenuto e viceversa. Il contenuto è rinforzato dalla forma, il buco rotondo sta al posto della ruota e non della zampa di un'oca, del bottone di una giacca e non della porta di una casa, di una palla e non del cuore di una rana. Così il buco a forma di pozzanghera rappresenterà una pozzanghera

o una nuvola. Tra forma e contenuto si instaura quindi un coerente legame di rinforzo comunicativo: la forma è *isomorfa* al contenuto. E i buchi evidenziano, segnalano con la loro forte marcatura, data anche dalla tridimensionalità, il riferimento all'oggetto raffigurato. Classico è l'esempio dei buchi circolari che rappresentano le ruote.

In commercio si continuano a trovare libri-gioco che scimmiettano l'idea delle fustellature inserendole nei libri, ma senza che diventino funzionali alla trama, con risultati a volte fastidiosi e incoerenti.¹¹

Lettura fisica e di movimento. Non è raro osservare esperienze di letture fisiche e di movimento: il bambino percorre sul libro con il dito una strada segnata dalla fustellatura, cerca di spingere l'autopompa dei pompieri per andare a spegnere il fuoco, fa arrampicare la macchinina sul muro, la fa saltare sul tavolo e poi sul divano, e accompagna il movimento imitando il rombo del motore che si modula seguendo le asperità della strada.

La lettura fisica e di movimento è una lettura che trova numerose conferme negli studi sui processi cognitivi di sviluppo del bambino. Le neuroscienze ci dimostrano che noi non impariamo solo con la parte visiva del cervello, ma anche con quella motoria e che, prima ancora della parola, prima ancora della rappresentazione simbolica, esiste l'azione, il movimento. Anche Jean Piaget¹² negli studi di epistemologia genetica sosteneva che l'intelligenza senso-motoria precede il pensiero simbolico. Prima dei due anni il mondo è conosciuto tramite il movimento, la relazione con l'oggetto da conoscere è basata sull'azione. E ancora, Alberto Oliverio afferma che "Nel corso del suo processo evolutivo, il cervello ha bisogno di fare esperienze tattili e motorie perché si sviluppino quelle aree sensorimotorie che rappresentano il punto di partenza per la maturazione delle aree superiori, quelle del linguaggio e del pensiero complesso".¹³

I libri-gioco sono fondamentalmente dei libri fisici di movimento, nei quali si uniscono in un unico processo, tipico del gioco, il contatto fisico e la dinamicità del movimento. Sono sculture plastiche a disposizione del bambino, libri che si

leggono prima di tutto agendo con le mani. E come non ricordare la sperimentazione dell'indimenticabile psicologo e scrittore Guido Petter, che per La Coccinella ideò nel 1991 i libri per letture visuo-cinetiche? Senza dubbio Petter aveva capito con grande anticipo rispetto alle scoperte delle neuroscienze il valore del movimento nella lettura. Elaborò tre libri-gioco inseriti nella collana La ruota magica (*L'ombra del signor Biff; Il drago e il draghetto; Il serpente e la farfalla*)¹⁴; attraverso il movimento di alcune ruote, l'immagine si modifica e prendono forma imprevedibili figure che accompagnano la narrazione.

Prime letture di familiarizzazione e di preferenza. Il libro-gioco favorisce l'imprinting, i primi legami, gli scambi affettivi e di confidenza. Questi particolari, profondi legami sono una parte costitutiva della lettura e richiedono che il bambino sappia riconoscere un libro distinguendolo da altri oggetti, come ad esempio una palla, e abbia incominciato ad assaporarne il contenuto. I libri-gioco si pongono nel passaggio dal riconoscimento alla confidenza, alla scoperta di quanto contiene il libro. Il libro viene allora fatto proprio, ricercato, preferito, entra a far parte della vita del bambino e viene usato per *giocare a leggere*, in un rapporto oggettuale affettuoso, perché gli oggetti, le cose, gli animali rappresentati si interfacciano direttamente con il bambino: è lui ad animarli, a dare loro vita. Non sono ancora storie, narrazioni con protagonisti che richiedono un'identificazione, ma hanno la struttura di una concatenazione di tante azioni, ognuna con un oggetto di riferimento: un animale, un veicolo, delle cose che *escono a giocare* con il bambino. È il piccolo lettore il protagonista, colui che racconta quello che succede, costruisce le prime personali trame narrative. Il bambino lettore non gioca al posto di un altro, è lui a giocare, a muovere, a dare dinamicità alle immagini. La trama si costruisce con il movimento.

Lettura pre-narrativa, non sequenziale. La conquista dello schema narrativo avviene dopo i tre anni¹⁵ e si consolida quando il bambino arriva a mettere insieme e coordinare eventi e azioni in una determinata successione, per esempio temporale, attraverso la consuetudine all'ascolto di storie.

I libri-gioco, pur suggerendo e mostrando una successione, per esempio nella presentazione di fustellature concentriche, non obbligano a una rigida successione di lettura dalla copertina fino all'ultima pagina, offrono la possibilità, come in una vetrina, di vedere tutte le pagine e scegliere quella che più piace.

Il ditino del bambino si infila nel più grande buco di copertina per aprire la pagina di mezzo dove c'è la grande betoniera, o tornare indietro verso la ruspa. In ogni doppia pagina c'è un'un'azione, un oggetto, un animale accompagnato da una filastrocca o da un breve testo, collegato a quella pagina. Il bambino è libero di andare avanti o di tornare indietro a suo piacimento, senza che questo riduca il messaggio e il valore del libro. La trama, cioè il filo che congiunge e ordina la successione

I libri-gioco hanno forme che conquistano, attraggono, invitano all'uso. Hanno cioè delle "buone forme", che spingono ad avvicinarsi e a entrare naturalmente dentro il libro

delle pagine, è determinata dalla preferenza cognitiva e affettiva del lettore.

I buchi che fanno intravedere percorsi, le pagine cartonate che accentuano la tridimensionalità e la legatura del libro che può restare aperto alla pagina preferita favoriscono e sostengono questa girandola di esplorazioni. In questo gioco del girare pagina, l'azione del bambino può essere facilitata anche dalla modalità brevettata dall'editore Uovonero¹⁶ di fustellare le pagine in forma scalare.

Lettura diretta e lettura dialogica. I libri-gioco sono libri che richiedono di essere mediati e letti insieme al bambino e al contempo si propongono come lettura personale del bambino, che costruisce proprie trame narrative. La forma, l'uso del cartonato, la robusta confezione, la possibilità di rimanere aperto facilita la lettura individuale. Tuttavia, il fatto che siano stati progettati tenendo conto delle capacità del

[Libri-gioco]

bambino non dovrebbe indurre, come spesso si fa con i giocattoli, a darli direttamente in mano al bambino. Il libro-gioco va presentato e mediato attraverso letture dialogiche,¹⁷ va condiviso, letto e giocato insieme, ma è altrettanto necessario seguire il bambino nella sua lettura individuale, la sola che crea quella confidenza e quel legame af-

simile a un artista intento al suo lavoro. Come l'artista, anche il bambino giocando trasforma la realtà, la reinventa, la rappresenta in modo simbolico, creando un mondo immaginario che riflette i suoi sogni a occhi aperti, le sue fantasie, i suoi desideri¹⁸. Il migliore elogio del gioco è stato scritto da Bruno Munari nell'introduzione

trattino come riportate da Loredana Farina ne *Il libro-gioco un po' mestiere un po' passione*, op. cit.

7. Cfr. C.A. Michelini; G. Crespi. *Le ruote corrono...*, Varese, La Coccinella, 1979 (nuova ed., 2014). G. Vanetti; L. Farina. *Brucoverde*, op.cit., (nuova ed., La Coccinella, 1998).

8. Fra i fondamenti della teoria della Gestalt, elaborata fin dal 1912 da Max Wertheimer, vi

I buchi evidenziano, segnalano con la loro forte marcatura, data anche dalla tridimensionalità, il riferimento all'oggetto raffigurato. Classico è l'esempio dei buchi circolari che rappresentano le ruote, parte specifica di tanti veicoli

fettivo che lo farà diventare un lettore. Quello che conta veramente è la presenza di qualcuno per condividere l'esperienza di lettura, sia questa diretta o dialogica, e che possa dare voce alla parte scritta, alle rime, alle onomatopee, alle azioni e alle contestualizzazioni presenti nella pagina di sinistra.

Lettura gioco. I libri-gioco si leggono con le modalità tipiche del gioco. Occorre però non confondere la pratica del gioco (giocare) con il giocattolo, i libri-gioco non sono infatti dei giocattoli, ma dei libri che si leggono giocando. Il gioco è vitale per il bambino, il libro-gioco aiuta a giocare con le mani e con il corpo e tutto questo non si ricostruisce solo nella parte visiva e verbale del cervello, ma nell'integrazione tra visivo, verbale e motorio.

I libri-gioco hanno un altro grande vantaggio: sono poco strutturati e lasciano spazio alla fantasia, all'immaginazione, alla creatività, all'inventiva. Il bimbo ha bisogno di sperimentare e vedere subito l'effetto che producono le sue azioni. La levetta che fa uscire il pagliaccio da dietro le quinte del circo può venir mossa velocemente, oppure piano piano, accompagnata dal tambureggiare dei piedi o da una esclamazione di sorpresa. Giocare significa anche condividere spazi, momenti, esperienze; quando sono significative, ben riuscite o abbinate a una sorpresa, vengono comunicate ad altri, con un forte richiamo di attenzione: "Guarda mamma, il pagliaccio lo faccio uscire io!".

Il gioco, come afferma Silvia Vegetti Finzi, è un'attività importante per il bambino: "Non c'è niente di più serio e più coinvolgente del gioco per un bambino. E in questa sua serietà è molto

al libro fotografico *Ciccì Coccò*,¹⁹ dove sostiene che "la conoscenza della realtà che ci circonda avviene istintivamente mediante quella attività che gli adulti chiamano gioco. Tutti i recettori sensoriali sono aperti per ricevere i dati: guardare, toccare, sentire i sapori, il caldo, il freddo, il peso e la leggerezza, il morbido e il duro, il ruvido e il liscio, i colori, le forme, le distanze, la luce e il buio, il suono e il silenzio... tutto è nuovo, tutto è da imparare e il gioco favorisce la memorizzazione".

E i libri-gioco rientrano a pieno titolo in questo modo di conoscere la realtà.

1. L. Farina. *Il libro-gioco: un po' mestiere un po' passione*, edizione fuori commercio, 2004, p. 74.

2. Ibidem.

3. G. Vanetti; L. Farina. *Brucoverde*, Varese, La Coccinella, 1977; G. Vanetti; L. Farina. *Il gufo... e gli altri*. Varese, La Coccinella, 1977.

4. Secondo la ricerca realizzata dall'Osservatorio dell'AIE, presentata a Milano nel corso della Fiera Tempo di libri del 2018, i bambini e i ragazzi sono grandi lettori e 8 su 10 dichiarano di leggere, ma nella fascia prescolare i lettori sono addirittura 9 su 10: il 92% dei piccoli si può considerare lettore. Deludente è il confronto con gli adulti (meno del 50%).

5. "Il primo libro che abbiamo pubblicato nel 1977 lo abbiamo ancora in catalogo: il numero delle vendite di quel libro si è un po' perso nel tempo, ma superiamo di gran lunga il milione e mezzo di copie. La collana, invece, ha superato 17 milioni di copie ed è stata tradotta in 43 lingue al mondo". Intervista de il libraio.it al direttore generale de La Coccinella, Domenico Caputo (<https://www.ilibraio.it/intervista-coccinella-libri-buchi-321411/>).

6. Preferisco usare le due parole legate da un

è il principio secondo il quale la buona forma non è data dalla semplice somma dei suoi elementi ma è qualcosa di più, qualcosa di diverso; così la buona forma dei libri-gioco non deriva dalla presenza della levetta o del buco, ma è data dal prodotto come totalità dinamica nel suo insieme.

9. Il termine è stato introdotto nel 1979 dallo psicologo statunitense James Gibson in *Un approccio ecologico alla percezione visiva* (Bologna, Il mulino, 1999).

10. Cfr. M. Valle. *La pedagogia Montessori e le nuove tecnologie: un'integrazione possibile?*, Torino, Il Leone verde, 2017.

11. In alcune imitazioni la fustellatura a stella è usata per rappresentare il cuore di un topo, quella a cuore per l'orecchio di una rana, la coda di un coniglio, il naso di un coccodrillo.

12. J. Piaget. *L'epistemologia genetica*, Roma, Studium, 2016.

13. A. Oliverio. *Il cervello che impara: neuropedagogia dall'infanzia alla vecchiaia*, Firenze, Giunti, 2017, p. 10.

14. G. Petter; B. Garau; C. A. Michelini; A. Petter. *L'ombra del signor Biff; Il serpente e la farfalla; Il drago e il draghetto*, tutti Varese, La Coccinella, 1991.

15. Cfr. R.V. Merletti; L. Paladin. *Libro fammi grande: leggere nell'infanzia*, Campi Bisenzio, Idest, 2012. L. Paladin; R. V. Merletti. *Nati sotto il segno dei libri: il bambino lettore nei primi mille giorni di vita*, Campi Bisenzio, Idest, 2015.

16. Cfr. la collana I pesci parlanti di Uovonero.

17. C. Panza. "Nati per Leggere e lettura dialogica: a chi e come", in *Quaderni acp*, 2015, n. 22(2), p. 95-101.

18. S. Vegetti Finzi; A. M. Battistin. *A piccoli passi: la psicologia dei bambini dall'attesa ai cinque anni*, Milano, Mondadori, 1997.

19. E. Arnone; B. Munari. *Ciccì Coccò*, Edizioni FotoSelex, 1982.