TEMA

Dal libro al gioco: un progetto della casa editrice Babalibri

Francesca Archinto[1], Paola Avella[2]

[1] Laureata in Filosofia con indirizzo psicopedagogico, ha fondato nel 1988 la Giocoteca del Parco di Milano, uno spazio polivalente dedicato al gioco, aperto all'infanzia. Dal 2001 è direttore editoriale della casa editrice Babalibri specializzata nella pubblicazione di albi illustrati per bambini in età prescolare. Svolge inoltre attività di promozione e formazione del libro per l'infanzia nelle scuole e nelle biblioteche. farchinto@babalibri.it

[2] PhD in Storia della lingua e della letteratura italiana, è redattrice della casa editrice Babalibri. pavella@babalibri.it

keywords: *Babalibri, Babagiochi, albi illustrati, giochi, giochi per bambini, lettura, libri per bambini*

È ampiamente riconosciuto che il contatto tra l'infanzia e il libro coinvolge numerose competenze cognitive ed esperienze emotive fondamentali per la crescita del bambino.

Il libro, veicolo cruciale della nostra cultura, è un tassello irrinunciabile in vista di una ricca formazione dell'individuo, della sua possibilità di condividere e partecipare alla costruzione del sistema di significati socialmente condivisi.

E allo stesso tempo è anche un'esperienza che coinvolge fortemente la sfera emotiva del piccolo lettore. A questo proposito il riferimento a Bruno Bettelheim (*Il mondo incantato*, Feltrinelli, Milano 1977) è d'obbligo. Le sue argomentazioni riguardano un particolare genere narrativo, la fiaba popolare, ma sono estendibili a tutte le storie che toccano diversi aspetti della personalità infantile; storie che incuriosiscono il bambino intellettualmente, sostenendo la sua produzione immaginativa, e che soprattutto gli parlano delle sue emozioni, difficoltà e aspirazioni indicando delle possibili soluzioni.

Bettelheim attribuisce alle storie di questo tipo una funzione importante nella maturazione affettiva del bambino: esse lo aiutano a fare chiarezza in se stesso.

Le fiabe, e in generale le belle storie, svolgono proprio questa funzione in quanto trattano problemi universali: attraverso le vicende di personaggi tipizzati, il piccolo lettore riesce a trovare le soluzioni nel suo vivere quotidiano. Da qui nasce il profondo coinvolgimento dimostrato dal bambino nelle vicende raccontate in una storia e la perseveranza con cui chiede che questa venga ripetuta più e più volte.

Il gioco ha per il bambino analoghe valenze: nel gioco il bambino partecipa con tutto se stesso e il gioco gli offre la possibilità di privilegiare l'immaginario rispetto al mondo reale. Inoltre, il gioco, tanto quanto il libro, si può interrompere quando diventa troppo coinvolgente emotivamente. Pensiamo a tutte quelle volte in cui il bambino di punto in bianco dichiara: «Io non gioco più!». Evidentemente le implicazioni ludiche sono diventate troppo forti emotivamente!

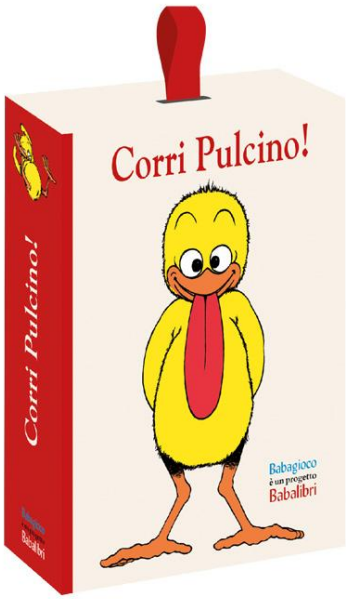
Libro e gioco sono quindi due esperienze contigue, che hanno molti elementi in comune. Se i libri per l'infanzia, infatti, hanno una spiccata componente giocosa, i giochi possiedono un elemento narrativo. E allora perché non far vivere ai personaggi delle storie nuove avventure fuori dai libri, creando un passaggio quasi naturale tra i due universi? D'altronde già Loris Malaguzzi parlava dei *cento linguaggi dei bambini*, riferendosi alla loro capacità di avere plurimi accessi alla realtà e al mondo: proprio per questa ragione egli sosteneva la necessità di attivare e sostenere nel bambino più modalità espressive (*I cento linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*, 1995, a cura di c. Edwards, L. Gandini, G. Forman, Edizioni Junior-Gruppo Spaggiari).

Partendo da queste riflessioni Babalibri ha voluto lanciare la collana Babagioco riproponendo giochi "classici" con i personaggi tratti dai libri. Babalibri è, infatti, una casa editrice specializzata in albi illustrati, nata nel 1999 in partnership con la francese *l'école des loisirs.* Babagioco è un progetto nato quindi in Francia che abbiamo deciso di portare in Italia nel 2017, offrendo una prima selezione di giochi, legati ai libri più amati del nostro catalogo.

La lettura di libri, si sa, porta il bambino a identificarsi con i personaggi della storia: di volta in volta il lettore diventerà Simone "Caccapupù", Billy il bandito, il pulcino Biagio ecc. **La caratteristica principale dei Babagiochi consiste proprio nel legame strettissimo che intercorre con i libri: ogni gioco prende ispirazione da uno o più titoli di un autore Babalibri. Il progetto creativo nasce dall'autore stesso, che mette al servizio del gioco la propria inventiva.**

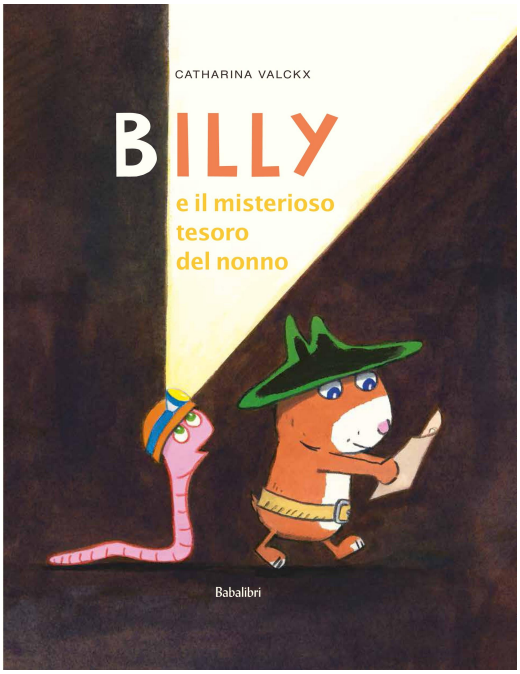
I bambini conoscono e amano molti personaggi Babalibri; quando li ritrovano nei giochi, sono felicissimi di poter entrare in una nuova relazione, più interattiva, con loro. Il lupo di *Chi è il più forte?*, per esempio, è il protagonista di molti albi amatissimi di Mario Ramos; proprio come succede nei libri, anche qui la figura del lupo suscita allo stesso tempo apprensione (è il nemico da sconfiggere!) e riso (la descrizione del suo risveglio è piuttosto comica). In questo gioco (ma anche in *1,2,3… Arriva il lupo!*) la componente narrativa emerge con forza: c'è uno sviluppo attraverso una situazione iniziale, uno svolgimento, che ha per protagonisti un lupo e una vasta schiera di personaggi, e un finale aperto, che spetta ai giocatori determinare.

La relazione tra libro e gioco prende anche altre forme. *Corri pulcino!* è un gioco di carte dal ritmo molto sostenuto, che ha per "protagonisti" i pulcini di Claude Ponti, un autore che amiamo molto. Questi personaggi sorprendenti nei libri (*I mille segreti dei pulcini, Biagio… quante avventure!, Biagio e il castello di compleanno*) scherzano con la loro identità, facendosi burla di chi legge; altrettanto fanno nel gioco, adottando travestimenti assurdi e bislacchi. Spetta al giocatore riconoscere le somiglianze tra un pulcino e l'altro, per liberarsi velocemente delle carte che ha in mano.



Chi vuole avvicinarsi, inoltre, al mondo di Billy può farlo attraverso il libro o il gioco, scoprendo molte caratteristiche in comune tra i due. Nei libri dell'autrice Catharina

Valcks (*Billy e il misterioso tesoro del nonno, La festa di Billy, Zampe in alto!* ecc.) sono compresi elementi che si rifanno all'immaginario classico del Far West e altri che prendono ironicamente le distanze da quel modello. ***Bandito servito!* è un "gioco d'azzardo" che richiede la capacità di mettersi in gioco in modo autoironico, senza temere il giudizio degli altri "banditi" compagni di gioco.**



I Babagiochi sfruttano meccaniche molto diverse: alcuni si adattano a quelle più conosciute (il memory e il domino, per esempio) con l'aggiunta di varianti originali e specifiche, altri, studiando una dinamica del tutto nuova. Altri ancora, nonostante siano giochi da tavolo, richiamano in qualche modo la tipologia del gioco cooperativo più diffuso tra i bambini: il "far finta": in *Chi è il più forte?*, *Bandito servito!*, *1,2,3… Arriva il lupo!* i giocatori, malgrado i limiti rigidi imposti dalle regole, si immedesimano in un personaggio di cui possono reinventare o recitare in modo creativo alcuni tratti.

La bellezza delle illustrazioni e della veste grafica, l'affezione ai personaggi rappresentati sulle carte, le citazioni tratte dai libri, che i bambini conoscono quasi a memoria perché magari sono stati letti loro decine di volte (si pensi in particolare alla serie di *Cornabicorna*), **costituiscono elementi di seduzione e sicuro divertimento.**

Un altro elemento del progetto che riteniamo fondamentale è la possibilità offerta da questi giochi di far giocare insieme bambini e adulti, i quali non rischiano di annoiarsi perché molti Babagiochi sfruttano meccaniche che caratterizzano anche i giochi per adulti.

La continuità e contiguità con la produzione di albi anche rispetto a questo obiettivo è evidente. Per Babalibri la lettura stessa costituisce un prezioso momento di scoperta e socializzazione tra adulto e bambino; altrettanto fa il gioco, allargando ulteriormente le possibilità di relazione tra genitore e figlio: in particolare, in questo tipo di relazione il bambino comprende il funzionamento delle cose e come si conquista la fiducia in se stessi e negli altri (Rosa Cera, *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*, FrancoAngeli, p. 88).

Per fortuna nell'ultimo periodo sta aumentando l'attenzione da parte delle istituzioni, come biblioteche e scuole, nei confronti del gioco, che inizia a essere considerato un'attività non solo di svago, ma anche formativa, per moltissime ragioni, a partire dal sostegno offerto al superamento dell'«egocentrismo infantile» di cui parla Piaget (Nando Filograsso, Roberto Travaglini (a cura di) *Piaget e l'educazione della mente*, FrancoAngeli). Secondo i pedagogisti, inoltre, **uno degli elementi maggiormente educativi del gioco è la possibilità di cimentarsi con la sconfitta,** che può essere vissuta in questo contesto come un errore da cui si può imparare.

Ci auguriamo, insomma, che questa esperienza possa costituire un momento di crescita, condivisione e scoperta, per piccoli e grandi giocatori.