

## Con i libri-gioco si può anche imparare

Andrea Angiolino

12-02-2007

I librogame non sono soltanto un piacevole strumento d'intrattenimento, ma sono spesso usati nelle scuole per la didattica. Stimolano i ragazzi alla lettura e alla scrittura, sono grandi protagonisti in numerosi eventi assai seguiti.

di *Andrea Angiolino (Angiolillo)*

I libri-gioco hanno fortissime potenzialità e non solo come piacevole strumento di intrattenimento, tanto che sono stati spesso utilizzati per attività ricreative e didattiche in scuole, biblioteche, ludoteche e simili. Si è sempre detto che sono uno stimolo alla lettura per bambini che non amano i libri ma si può affermare che anche come stimolo alla scrittura hanno un valore innegabile.

Innanzitutto, il libro-gioco è un modello vincente per costruire un'occasione di scrittura collettiva. Infatti, se un gruppo decide di collaborare per creare un racconto di tipo tradizionale, occorre continuamente selezionare una soltanto delle proposte dei partecipanti su come continuare la storia. Il libro-gioco consente invece di recepire due o più spunti per volta per la continuazione della trama e di portarli avanti tutti contemporaneamente, almeno per un po'. Al di là del fatto che ciò ha consentito a chi scrive di creare vari libri-gioco e racconti-gioco con numerosi coautori, ottenendo il massimo divertimento e la totale soddisfazione di tutti, tale aspetto è preziosissimo se si opta per un'attività, didattica o meno, con una classe o un gruppo di bambini o ragazzi. Nessuno dei partecipanti si sente infatti frustrato perché l'opzione di storia da lui proposta, per quanto possa essere gradita ai presenti, va trascurata a favore di altre. Sta poi ovviamente all'abilità di tutti, ma soprattutto del responsabile che conduce l'iniziativa, cercare di far sì che le ramificazioni non si moltiplichino all'infinito ma che si possa ricondurre più sviluppi alla stessa continuazione, chiudendone inoltre altri con appositi finali. Anche rispetto alla durata dell'attività, il libro-gioco consente una buona flessibilità: se il tempo a disposizione è limitato ma si finisce prima del previsto, è possibile ad esempio riaprire uno o più finali, portando avanti la storia per un altro po' e arricchendo ulteriormente l'opera appena conclusa. La metodica verifica dei risultati e la rifinitura del racconto, fase non banale, è occasione di applicare metodo e rigore, il che non è affatto privo di effetti educativi.

La scrittura di un libro-gioco effettuata in ambito scolastico o parascolastico può inoltre avere a complemento ricerche (per esempio storiche e scientifiche) al fine di approfondire l'ambientazione o gli eventi narrati, decisamente più ad ampio raggio rispetto alla scrittura di una storia lineare. Può inoltre comportare la costruzione di enigmi logico-matematici o linguistici anche in più lingue, nonché una fase di illustrazione e impaginazione che porta alla soddisfazione di portarsi a casa ciascuno una copia di quanto prodotto. Se lo si desidera, si può anche arrivare alla trasformazione del racconto in sito web e alla traduzione in altre lingue per la condivisione con ragazzi del resto del mondo. Le materie coinvolte possono essere quindi molteplici, a seconda delle opzioni scelte. Chi scrive ha raccolto metodi, esperienze ed esempi di queste attività in un manuale, **"Costruire i libri-gioco"**, pubblicato dalle Edizioni Sonda nel 2004. Non solo esso offre una rassegna completa dei libri-gioco esistenti e alcuni racconti di esempio, costituendo così un utile riferimento per collezionisti e appassionati, ma è anche una guida per insegnanti, animatori e bibliotecari che vogliono dedicarsi alla scrittura di libri-gioco mettendo a frutto quanto già fatto da altri in passato. A dimostrazione che l'attività di scrittura proposta è effettivamente alla portata di una classe anche di scuola elementare, e che i risultati possono essere eccellenti, si può citare la terza edizione del concorso **"Stop al vandalismo grafico"**. Tale concorso, organizzato dall'assessorato alle Politiche educative del Comune di Roma nell'anno scolastico 1998-1999, aveva lo scopo di sollecitare i ragazzi a produrre essi stessi materiale di sensibilizzazione sul problema delle scritte vandaliche su muri e monumenti. La prima edizione aveva richiesto la creazione di un poster, la seconda di un fumetto. Per la terza fu proposto di scrivere racconti-gioco: sono arrivate decine e decine di elaborati, sia dalle scuole elementari che medie. La partecipazione è stata lievemente inferiore a quella della seconda edizione, richiedendo in effetti più impegno e voglia di sperimentare, ma dai racconti ricevuti si è visto che i ragazzi hanno approfondito il tema del concorso assai più di quanto non fosse stato necessario nel caso dei poster o dei fumetti preparati per le edizioni precedenti: l'obiettivo del concorso è stato dunque raggiunto. Il Comune di Roma è rimasto così colpito dall'iniziativa da pubblicare non solo i finalisti, come previsto, bensì la raccolta completa dei racconti partecipanti riuniti in un cofanetto di dieci volumi, più un undicesimo albo di grande formato.

Iniziative come questa non sono casi isolati. Al di là della creazione di singoli racconti avvenuta in molte classi e biblioteche, si sono viste in passato varie altre iniziative a vasto raggio imperviate sul libro-gioco. Facendo tesoro del passato, l'esperto di giochi Emanuele Vietina ha per esempio utilizzato il racconto-gioco nell'ambito della seconda edizione dell'evento di animazione **"Lo Zoo di Carta"**, rassegna triennale effettuata nelle scuole lucchesi dal locale Teatro del Giglio. Ciascuna delle cinque classi coinvolte ha infatti

innanzitutto creato un racconto-gioco di 15 paragrafi, partendo dallo spunto di un misterioso uovo caduto nel lago dello Zoo di Carta e utilizzando una serie di personaggi messi a disposizione dagli organizzatori. I ragazzi non si sono limitati a scrivere i racconti: il 24 maggio 2003 li hanno anche messi in scena durante una festa a Piazza del Giglio a Lucca, dove ogni classe è stata sia la compagnia teatrale che ha proposto la propria storia a bivi, sia il pubblico che ha assistito alle analoghe drammatizzazioni proposte dagli altri. La giornata conclusiva ha coinvolto cento ragazzi nella duplice veste di autori ed attori, più altri duecento intervenuti come semplici spettatori. Una mostra di elaborati e disegni ha completato il tutto. Il successo dell'iniziativa è stato tale che le classi aderenti alla terza edizione sono più che triplicate, in base al semplice passaparola. Gli insegnanti coinvolti, che Vietina ha preparato nel corso di tre incontri preliminari, hanno trovato lo strumento del racconto-gioco così versatile da riutilizzarlo autonomamente in altri momenti dell'attività didattica. Per quanto riguarda la teatralizzazione, inoltre, una delle insegnanti ha osservato che nelle precedenti iniziative drammaturgiche con i ragazzi aveva sempre avuto necessità di colpire la loro fantasia con costumi e scenografie; il fatto che essi stessi avessero creato le storie da mettere in scena ha invece fatto sì che in questo caso essi riuscissero a immedesimarsi nei personaggi senza alcuna necessità della mediazione di materiali del genere.

Per condividere e sperimentare le tecniche necessarie, chi scrive viene spesso invitato a tenere incontri o seminari sul tema dedicati a operatori professionali di ogni genere, ma anche ad aspiranti autori di libri-gioco. Il prossimo appuntamento sarà presso Parco della Fantasia "Gianni Rodari" di Omegna: non a caso le "*Tante storie per giocare*" di Rodari sono tra i progenitori diretti del libro-gioco. Gli incontri si terranno per tutta la giornata di sabato 24 febbraio 2007 e la mattina di domenica 25. Per informazioni e iscrizioni si può fare riferimento al sito <http://www.rodariparcofantasia.it>: le iscrizioni si chiudono il 23 febbraio.

[Libro games lans](#)

---

## COMMENTI

**A.A.** - 14-02-2007

Venerdì 23 febbraio, dalle 20.30 alle 22.30, presso la Ludoteca delle tante storie per giocare si terrà la serata pedagogica a tema "Costruire libri gioco", condotta da Andrea Angiolino, autore del libro che verrà presentato. La partecipazione alla serata pedagogica è gratuita.