

GIOCHI DI PAROLE

L'avventura in sei storie da mettere in valigia

Atmosfere Old America, un albo "in fondo al mare", le grandi città...
Qualche suggerimento su cosa leggere in vacanza, per andare lontano

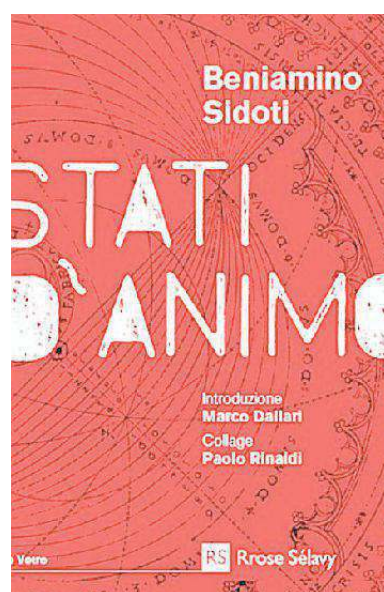
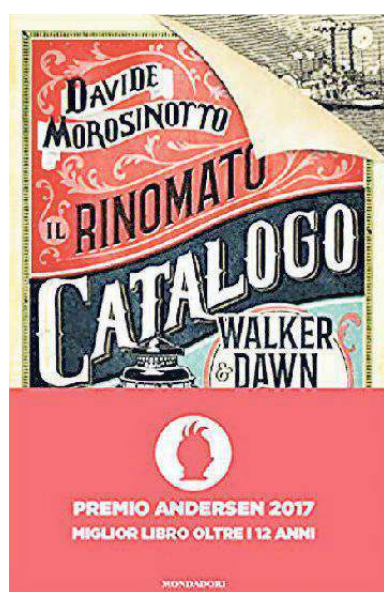
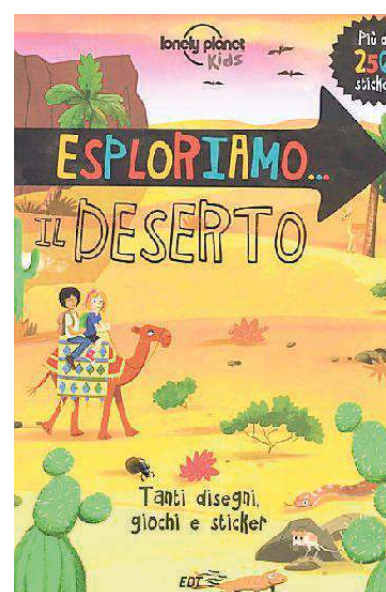
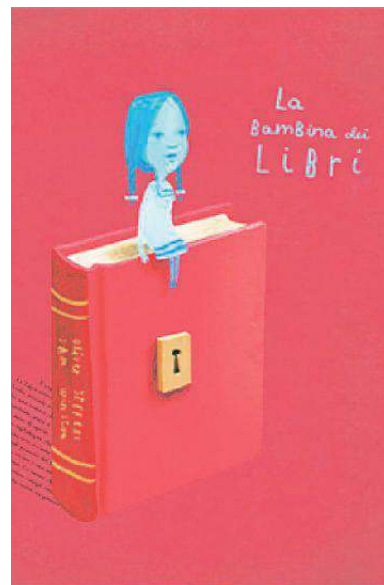
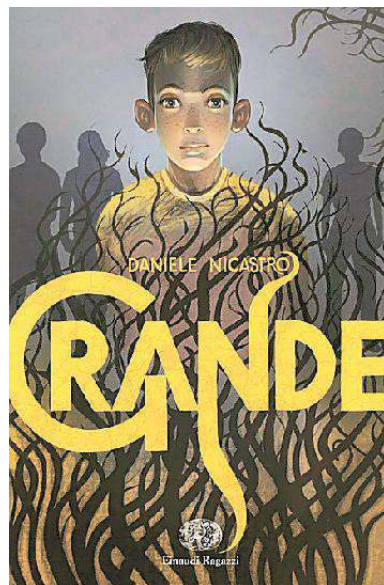
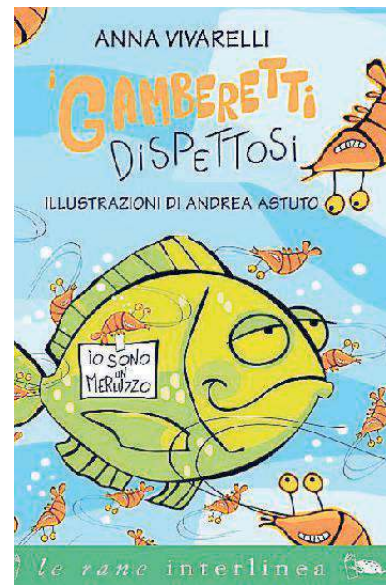
Quante sfumature ha l'avventura? Proviamo a raccontarne sei. Sei storie da mettere in valigia, sei letture diverse tra loro che ci portano lontano.

Menzione d'onore per "Il rinomato catalogo di Walker & Dawn" di Davide Morosinotto, ed. Mondadori, che ha vinto il premio speciale Andersen 2017. Ci sono quattro ragazzi, amici fra loro. Si respira l'atmosfera calda e polverosa della Old America, tra treni merci e battelli a vapore. E ci sono imbrogli, tesori, misteri da svelare... Imperdibile a partire dai 10 anni.

Ci porta invece in Sicilia Daniele Nicastro con il suo "Grande" (Einaudi Ragazzi): protagonista è Luca, un ragazzino che arriva a trascorrere di malavoglia le vacanze nel paesino sperduto dei suoi genitori e fa amicizia con Mario che gli dice "stammi vicino che ti diverti". Dove sta il confine tra aver voglia di fare cose da grandi e mettersi nei pasticci? È questa l'avventura di Luca, imparare a riconoscerlo, quel confine. Si parla di mafia, di omertà, di cattive compagnie, ma anche e soprattutto di turbamenti, di ribellione e di adolescenza. Età indicativa di lettura: 12 anni.

Ci porta in fondo al mare ed è indirizzato a un lettore più giovane, a partire dai 5 anni, l'albo illustrato "I gamberetti dispettosi" scritto da Anna Vivarelli e Andrea Astuto, ed. collana Le Rane Grandi di Interlinea edizioni che propone anche un'app con molti contenuti extra (giochi, video, libri) per divertirsi con la realtà aumentata. La trama? Dove vivono dei gamberetti birbanti aprono due trattorie che li considerano "specialità della casa" e li vogliono nei loro piatti...

Lonely Planet Kids trasforma i lettori dai 5 agli 8 anni e dai 7 ai 12 anni in veri esploratori e viaggiatori alla scoperta di città (New York, Londra e Parigi, per il momento) ma anche di deserti e oceani, città e



montagne, con due nuove collane arricchite da giochi, disegni e sticker. Tantissime le curiosità e gli aneddoti. Accattivante la grafica.

Ci porta a vivere una avventura più intima e a tratti sorprendente, invece, "Stati d'animo" di Beniamino Sidoti, con collage di Paolo Rinaldi, che inaugura la nuova collana "Il grande vetro" della casa editrice Rrose Selavy. Un viaggio attraverso emozioni e sen-

timenti che si trasformano in luoghi interiori da visitare: dal silenzio alla felicità, dalla malinconia alla speranza, dall'errore alla libertà, l'autore ci invita a scegliere, di volta in volta, un percorso da seguire, uno stato da... svelare. Un vero gioiello, per tutti.

Ha vinto il Bologna Ragazzi Award 2017 nella categoria Fiction, infine, "La bambina dei libri" di Sam Winston e Oliver Jeffer con traduzione di

Le copertine di sei libri da mettere in valigia e portare in vacanza. Letture d'avventura adatte a diverse fasce d'età dai 5 anni fino all'adolescenza

Alessandro Riccioni (ed. Lapis) l'albo illustrato che porta a vivere grandi e piccini una serie infinita di avventure proprio nei mondi delle storie, attraversando oceani di parole, foreste di fiabe, montagne immaginarie, caverne oscure e castelli stregati che sono veri e propri "paesaggi tipografici" creati citando brani classici della Letteratura per ragazzi. Buone avventure a tutti.

Monica Tappa

IL PASSATEMPO

La sfida dei pinguini

In questa rubrica vi presenterò ogni volta un gioco nuovo. Cercherò di alternare giochi di strategia a giochi di destrezza e abilità; "classici moderni" o vere e proprie novità editoriali; giochi per i più piccoli o adatti a tutta la famiglia. Non mancheranno brevi escursioni nel mondo dei giochi tradizionali e non escludo di parlarvi anche di qualche gioco di ruolo, di carte collezionabili o di miniature.

Cosa accomunerà questi giochi? Il fatto di averli provati, giocati e trovati divertenti per il target a cui si rivolgono. Cercherò anche, di ogni gioco, di farvi scoprire ed apprezzare alcuni aspetti "educativi": quali abilità richiedono? Quali competenze stimolano?

Ho deciso di iniziare da Ice Cool, premiato di recente come miglior gioco per bambini (Kinderspiel des Jahres) in Germania.

Ice Cool è un gioco di abilità i cui protagonisti sono dei pinguini che si rincorrono nelle stanze di una stravagante scuola "polare". Ogni giocatore muoverà, utilizzando i cricchi, il suo pinguino cercando di farlo passare attraverso le porte che dividono le stanze, cercando al tempo stesso di sfuggire ad uno dei pinguini che riveste il ruolo di "bidello". In ogni man-



che un giocatore è il bidello e gli altri sono gli studenti. La manche finisce quando il bidello cattura tutti i pinguini o quando un giocatore ha recuperato tutti e tre i suoi pesci posizionati sulle porte delle stanze. La partita finisce dopo che ogni giocatore ha fatto una manche come bidello. Ogni pesce recuperato e ogni pinguino catturato daranno al giocatore da 1 a 3 punti (determinati da una carte pescata a caso). Alle fine vince chi ha il maggior numero punti.

I pinguini ricordano i vecchi omini del Subbuteo: hanno una base pesante ed una forma simili a quella di una Matrioska. Questo consente di "criccarli" con tecniche diverse: colpi ad effetto, colpi diritti e, per i più audaci, anche il salto. Il gioco, senza essere troppo sofisticato, ha il giusto mix di strategia (come e dove posizionarsi per riuscire a fare il percorso evitando il "bidello") e di abilità. Con un po' di pratica si riescono a fare tiri curvi e ad effetto che permettono di entrare ed uscire in una stanza con un colpo solo e con tanto allenamento si possono davvero fare "cricchi" spettacolari. Adatto tanto i grandi quanto ai piccini.

Buon gioco

Andrea "Liga" Ligabue
Il Ludologo

IDROSANITAS

di LUCCARINI GINO S.R.L.

MATERIALI PER BAGNI E RISCALDAMENTO

Via C. Battisti, 3 - VIGNOLA (Mo) - Tel. 059.772158 - Mostra Tel. 059.773700 - www.idrosanitas.it - E-mail: info@idrosanitas.it