


Libri per i bambini piccoli sono giochi fatti di pagine, parole e immagini. Contengono storie e hanno innanzitutto il grande pregio che una volta presi tra le mani restano a disposizione nel tempo. E se piacciono, se il bambino trova nel libro qualcosa di interessante, potrà sfogliarlo infinite volte e questo non sarà esercizio o ripetizione, ma piacere e curiosità. Il libro quindi, solo per queste due caratteristiche – permanenza e ripetibilità- è uno strumento particolarmente valido per il bambino sordo che, per acquisire quella parte di informazioni che gli altri bambini fanno proprie naturalmente e senza sforzo, ha bisogno di tempo, di tornare più volte sulla stessa cosa, senza perdere interesse e motivazione.



come è bello perdersi tra i libri

Beatrice Vitali



Nel nostro nido *Il cavallino a dondolo* c'è l'impegno a usare i libri, i bei libri illustrati, e di usarli per *allenarsi*, per rinforzare gli ambiti più deboli, come ad esempio costruire concetti, collegare conoscenze, comprendere una sequenza, ricordare, generalizzare una parola, capire una trasformazione, immaginare.

In altre parole, i libri aiutano il bambino a comprendere e a interiorizzare una struttura narrativa, utile e necessaria anche per comprendere quello che accade quotidianamente nella vita reale, e quindi per raccontare e raccontarsi.

Lavorare con i libri significa fare un continuo percorso di ricerca fra i libri, fra quelli presenti sugli scaffali delle librerie e delle biblioteche, italiani e stranieri, con l'obiettivo di individuare quelli con una struttura narrativa e immagini utili per gli obiettivi che si vogliono raggiungere.

Questo significa conoscere i bisogni del bambino che ci sta di fronte e individuare un percorso a tappe progressive per avvicinare il bambino al libro e soprattutto al piacere di avere un libro fra le mani.

È un percorso di avvicinamento e di scoperta progressiva, si può realizzare fin dal primo anno di vita del bambino, al nido e a casa, perché il libro può essere utile per affrontare, sperimentare e consolidare tanti concetti.



Il libro può essere usato come specchio dell'esperienza. Quello che il bambino vive in prima persona, quello che il bambino fa quotidianamente, lo può ritrovare nelle immagini di un libro. Un libro con immagini efficaci, aderenti alla realtà, magari fotografie, da sfogliare più volte, è sicuramente una interessante palestra di gioco per tutti i bambini piccoli. Di fronte a tali immagini i bambini iniziano a riconoscere, a denominare, a riprodurre l'azione rappresentata ... Tutto questo è fondamentale per un bambino sordo. In quelle immagini può ritrovare sempre quegli oggetti, quelle persone, quelle azioni, quei contesti e può essere aiutato ad attribuire un nome e a ricordarlo. Un esempio fra tanti è *Ciccì coccò* di Enzo Arnone, Bruno Munari, ed. Corraini.

Un livello successivo è rappresentato da quei libri che descrivono passo dopo passo una sequenza stabilita di azioni ben conosciute dal bambino, come può essere *Pietro Pizza*, di William Steig, Salani Editore, in cui è fedelmente riprodotta la sequenza del gioco del far finta che il bambino sia l'impasto della pizza da impastare, tirare, condire e infornare. Tra le pagine del libro il bambino potrà trovare le azioni di un gioco che ha vissuto e potrà essere aiutato a fissare nella memoria i vari passaggi del gioco.

Ci sono poi alcuni libri di immagini che possono considerarsi preziosi dizionari in cui ritrovare parole e concetti rappresentati in modi diversi, aiutando la generalizzazione. Un esempio è *Au jardin* di Caty Couprie, ed. Thierry Magnier, in cui il tema *giardino* è affrontato con susseguirsi di immagini, fotografie e illustrazioni, alcune più attinenti al reale, altre fantastiche, che suggeriscono diverse modalità di osservare un unico elemento, proponendo soluzioni varie e mai stereotipate.



Il libro può essere usato per aiutare il meccanismo della previsione. Tutti i bambini sono attratti dai libri con le finestrelle. È un gioco meraviglioso poterle sollevare e scoprire cosa c'è sotto. Alcuni di questi, veramente ben fatti, sono validi strumenti per allenare la capacità di previsione o meglio capire da un indizio, solitamente la forma, quale immagine si andrà a scoprire (ad esempio quale oggetto, quale animale...), come nei libri *In città* e *Animali del mondo*, di Roger Priddy, ed. Ape junior, in cui pagine grandi ospitano numerose sagome nere che se sollevate, svelano la fotografie dell'animale o dell'oggetto corrispondente. Nel libro di Isabel Pin, *Ein Regentag im zoo*, ed. BajazzoVerlag le finestrelle sono case dalle forme strane, strane e diverse perché ogni abitazione è di un preciso animale, del quale ricorda la forma. Le pagine sono collegate da una semplice storia. In questo caso, quindi, è il libro che interroga direttamente il lettore. Il meccanismo della previsione è fondamentale da incentivare perché allena sia alla creazione di immagini mentali, sia all'aspettativa di un *oltre*.

Il libro può essere usato per aiutare a vedere e a riconoscere i rumori delle cose. I libri che giocano con i suoni possono incentivare

la produzione di suoni o l'attenzione verso l'alternanza di rumore e silenzio. Non sono libri sonori, ma libri in cui *si vedono* i suoni. *Lavori in corso*, di Taro Miura, ed. Corraini, racconta i rumori forti provocati dalle grandi macchine e dagli operai al lavoro. Il testo non c'è, non serve. Lettere ripetute lungo le pagine descrivono la durata e l'intensità del rumore.

Mi porti al parco? Di Fabian Negrin, ed. Il castoro, è un bellissimo libro che gioca su un crescendo di rumori provocati da oggetti di uso quotidiano. Invita al gioco e alla sperimentazione dei suoni forti (dal provare ad accendere l'aspirapolvere e il frullatore, a suonare un tamburo), e l'ascolto nel silenzio di un piccolissimo suono, unico che risolverà il dilemma della storia: come svegliare un papà profondamente addormentato sul divano.

L'uccellino fa..., di Soledad Bravi, ed. Babalibri, invita invece a riprodurre i suoni di oggetti e i versi degli animali, proponendo una vastissima gamma di possibilità. Questa varietà permette di iniziare a soffermarsi su minime differenze: la stessa vocale detta con diverso ritmo e durata produce il verso di differenti animali, come ad esempio di una scimmia, di un gufo o del lupo.

Il libro può essere usato per comprendere il concetto di prima e dopo/ causa e effetto. Semplici sequenze che passo dopo passo senza dare nulla per scontato raccontano un avvenimento, aiutano il bambino a capire che tra le varie immagini esiste un nesso temporale e causale. Questo passaggio però non è di immediata comprensione.

Prima di tutto bisogna allenarsi a capire che tra le varie pagine esiste un filo che collega gli eventi. Se non si comprende il filo, gli elementi di ogni pagina non sono collegati tra loro e si perde il senso della storia.

Alcuni libri molto semplici possono aiutare a recuperare o ad abituarsi a cercare questo filo. Un libro come *Mangia che ti mangio*, di Iela Mari, ed. Babalibri è creato sul gioco del voltare pagina. Ogni immagine, infatti, si completa solo nella pagina successiva.

Voltare pagina diventa un gioco e aiuta a capire che in quella dopo succede qualcosa che completa o spiega quella precedente. Lo stesso meccanismo lo si ritrova nella collana *Primavera, Inverno, Autunno, Estate* ed. La joie de lire. Ogni pagina, grande e cartonata è composta da moltissimi particolari, che ritornano variati pagina dopo pagina. Inizia perciò un gioco di osservazione che passo dopo passo spinge a voltare pagina e a individuare differenze o variazioni. È un gioco che può essere fatto anche tra i quattro libri della collana, perché le ambientazioni e i personaggi sono i medesimi, mentre cambia il tempo e le attività svolte in base alle stagioni.

Utilissimi sono quei libri che narrano con le immagini semplici sequenze come *Pajarita de papel*, di Antonio Rubio e Oscar Villan, ed. Kalandraka, dove il personaggio è sempre presente come soggetto esplicito che apparecchia la tavola e in ogni pagina aggiunge una cosa sul tavolo (prima la tovaglia, poi la caraffa, poi l'acqua dentro la caraffa e via così...). Semplici storie di questo tipo sono ulteriormente utili perché fanno riferimento a sequenze che il bambino può sperimentare nella realtà.

Il passaggio successivo può essere la creazione *passo passo* di una scenografia più ampia nella quale poi prende vita una semplice storia. L'esempio a cui mi riferisco è *Où est qui?* di Remy Charlip, edizioni Memò, dove elemento dopo elemento e quindi pagina dopo pagina si crea una situazione. Il bambino perciò è guidato nel comprendere il contesto e di conseguenza a partecipare della storia, che da metà libro diventa interattiva.

L'esplicitazione chiara di alcune semplici sequenze è presente in alcuni libri senza parole. Ne *Il regalo*, di Sylvia Van Ommen, ed. Lemniscaat, ad esempio alcune pagine raccolgono più fotogrammi per raccontare lo svolgimento di un'azione esplicitando così passo dopo passo la sequenza, evitando gli impliciti.

Un ultimo esempio più complesso di racconto per immagini è *Picknick mit torte*, di The tjong-Khing. Le immagini, pagina dopo pagina raccontano un fatto poi, da metà libro, nasce un gioco con il lettore che è chiamato a voltare le pagine, a tornare indietro, per cercare alcuni indizi. Questo meccanismo rinforza il movimento del pensiero su un asse temporale e la capacità di andare avanti e tornare indietro senza perdere il filo del racconto.

Il libro può essere usato per visualizzare e quindi incentivare il gioco simbolico e l'immaginazione. Il gioco simbolico, nell'accezione di *fare finta di* è un livello di gioco complesso perché trasforma la realtà, modificandola in qualcosa di altro attraverso il pensiero e la parola.

Avere a disposizione libri che attraverso immagini rendono visibili e guidano questa trasformazione può aiutare a capire e a sperimentare questo meccanismo. In *Was ist das?* oggetti di uso comune, come una molletta o un gomito di cotone si trasformano, con interventi grafici, in animali.

In un libro francese, *A quoi tu joues?*, di Marie-Sabine Roger e Ann Sol, ed. Sorbacane/Amnesty International, accanto a foto di bambini intenti in un gioco, sono posizionate immagini del lavoro corrispondente nel mondo degli adulti. Ad esempio: accanto ad una bambina che gioca a far finta di mangiare, c'è una grande immagine di un cuoco in un ristorante.

In *Not a box* di Antoinette Portis, una semplice scatola di cartone si modifica, pagina dopo pagina, e subisce numerose trasformazioni grazie all'immaginazione del protagonista. Da missile a mongolfiera, da casa a ascensore, queste trasformazioni sono rese in modo mirabile da un tratto di pennarello rosso (l'immaginazione) che va a completare ogni volta la scatola di cartone rappresentata, in ogni pagina, da un rettangolo tracciato con un pennarello nero (la realtà).

Nel libro *Il regalo*, di Bob Gill, edizione Corraini, un pacco regalo, avvistato da un bambino nell'armadio di papà, dà il via ad un gioco di immaginazione e supposizione rispetto a quello che potrebbe essere il suo contenuto.

Il libro può essere usato per riconoscere l'ironia. L'ironia, lo scherzo, il doppio senso, l'impertinenza... tutti questi aspetti che all'interno dei libri per bambini fanno ridere e divertire, sono in realtà meccanismi molto complessi. Si riferiscono alla realtà, ma si basa-

no sull'incongruenza e sul riconoscimento dell'elemento che stona. Se riconosco questo elemento come tale, non posso fare a meno di ridere, se lo vedo come elemento uguale a tutti gli altri, invece di ridere, rimango disorientato perché non ha attinenza alla realtà concreta percepita e vissuta tutti i giorni.

Alcune immagini o alcune semplici storie, possono aiutare il bambino con difficoltà a familiarizzare con questi linguaggi.



Nel libro *Abbaia George* di Jules Feiffer, ed. Salani, il piccolo cagnolino non riesce ad abbaiare. Tutte le volte che la mamma dice “Abbaia, George”, lui produce un verso di un altro animale, portando la mamma allo sfinimento. È un libro che diverte molto i bambini, perché un cane fa bau, non miao e nemmeno cra.

Altro libro che può aiutare a capire il senso dell'impertinente è *Gigi ha perso il suo cappello*, di Bruno Munari, ed. Corraini. Gigi è un bambino disordinato, ha perso il suo cappello e lo cerca ovunque. Anche nel frigorifero. In ogni luogo, però, oltre agli oggetti “giusti” per l'uso che hanno, ci sono tantissimi elementi fuori posto. In frigo, giustappunto, c'è una scarpa, un flauto, una sveglia. Alla fine il cappello Gigi l'aveva in testa!

Sicuramente complesse, ma utili, come esercizio visivo e di comprensione, sono le immagini di *Mondo sotto sopra* di Atak, ed. Orecchio acerbo, dove è il bambino che imbecca la mamma o il leprotto che dà la caccia ai cacciatori. Oppure *Ooh!* Di Massimiliano Tappari, ed. Corraini, un raffinato libro di fotografie. Una rassegna di particolari della realtà in cui la didascalia posta sotto la foto, porta ad un cambio di prospettiva e ad un cambio di registro.

Ci sono poi intere storie che si basano su malintesi, come *Le voleur de poule*, di Beatrice Rodriguez, ed. Autrement, che si apre con la cattura di una gallina da parte di una volpe. Gli altri animali, amici della gallina, iniziano perciò un lungo inseguimento, attraverso radure, boschi e mari, perché è risaputo che se una volpe prende una gallina è perché ha intenzione di mangiarsela. Quando però arrivano stremati nel rifugio della volpe scoprono altro...



Si potrebbe continuare ancora con tanti altri esempi e tanti altri obiettivi, ma si dovrebbe aprire anche una lunga sezione sulle modalità di proposta di questi libri ai bambini, su come facilitare la comprensione e rendere ogni libro desiderabile.

Come proporre una storia, come mostrare le immagini, come fare entrare il bambino dentro la storia, sono temi sui quali riflettere: occorre cioè pensare a quali modalità per quali obiettivi. Si potrebbe pensare a come smontare un libro, come ricostruirlo, come mostrarlo attraverso il movimento delle immagini, come utilizzare insieme al libro altri strumenti efficaci. È importante ricercare sempre nuove strategie per facilitare la comprensione, rinforzare conoscenze, stimolare pensieri, ma anche per condividere una storia, partecipando insieme – con più bambini - alla medesima proposta e divertendosi.

Quel che fa la differenza, non è il libro in sé, ma è il pensiero, la ricerca originale, la capacità di individuare strategie di chi sceglie e propone libri ai bambini, in modo particolare ai bambini che hanno qualche limite nell'udire.