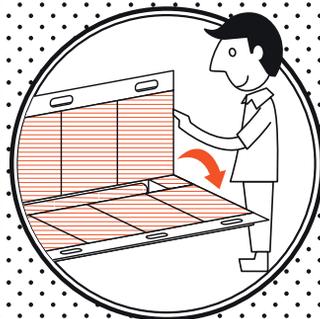


Da una mostra itinerante a una...



VALIGIA PER VIAGGIARE NEL MONDO DEL LIBRO

La Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, in collaborazione con ABCittà, e grazie al contributo di Regione Lombardia e Fondazione Cariplo, ha realizzato nel 2005 una mostra/laboratorio itinerante dedicata al libro inteso come oggetto da usare, produrre, leggere, maneggiare, scambiare e conservare.

Il grande interesse suscitato in tutte le sedi dove la mostra è stata allestita ha spinto a creare un prodotto dalle stesse caratteristiche e filosofia di progetto ma adatto per spazi più piccoli, come quelli che possono mettere a disposizione biblioteche e scuole.

## IL KIT – LA VALIGIA PER VIAGGIARE NEL MONDO DEL LIBRO

**L'intento** è di far conoscere ai bambini e ragazzi di età compresa tra gli 8 e 11 anni che cosa è un libro, come lo si costruisce e lo si produce, in quali luoghi si trova, in quali modi è possibile usarlo, quali emozioni trasmette.

Lungo il percorso del viaggio i giovani visitatori hanno modo di conoscere:

- **Come è fatto un libro** (copertina, frontespizio, illustrazioni, testi, indici...)
- **Quali sono i luoghi del libro** (case editrici, librerie, biblioteche, laboratori di restauro... fino alla camera di chi legge)
- **Quali personaggi lo costruiscono** (autori e illustratori, redattori e grafici, editori e stampatori), **quali lo fanno circolare** (librai e bibliotecari) **e quali lo curano** (restauratori)
- **I tantissimi motivi che spingono un lettore a prendere in mano un libro:** leggere una fiaba, un racconto, un romanzo... ma anche scegliere una ricetta di cucina, progettare un viaggio, capire come è fatto un fiore o che cosa è una stella, costruire un aquilone...

**Non lettori per forza, ma liberi e capaci di scegliere da soli quando, che cosa e dove leggere.**

Il **viaggio** si sviluppa attraverso una sequenza di ambienti corrispondenti alle diverse fasi della vita del libro. La metodologia adottata è quella dell'interattività e dell'imparare-facendo: i giovani visitatori si cimentano in attività di simulazione e in divertenti giochi che svolgono con ruoli fissi e concordati all'inizio del percorso; insieme ai propri compagni di viaggio scoprono modalità per usare, produrre, maneggiare, scambiare e conservare i libri.

**Ogni gioco** si occupa di una specifica fase del processo di produzione e di vita del libro; la comprensione di ciascuno dei passaggi è resa possibile dalla presenza di testi, immagini, personaggi di fantasia corrispondenti a persone reali che operano nei diversi settori o svolgono attività di promozione della lettura. A seconda dei risultati e degli obiettivi di ciascuna sezione, sono stati studiati giochi ed esercizi da svolgere a volte individualmente, altre volte con un gruppo di compagni; tutte le proposte sono adeguate all'età dei giovani visitatori e si possono effettuare senza l'aiuto dell'adulto. Ogni bambino può annotare su una *guida di autoapprendimento* le proprie soluzioni, le scoperte, le risposte ai quesiti e i risultati di ciascuna attività: uno strumento necessario per accompagnare il visitatore lungo la mostra/laboratorio, ma utile anche all'insegnante per completare in classe l'esperienza.

Il percorso è composto da 10 attività, da giocare in 20 minuti ciascuna.

- 1 attività iniziale che i ragazzi giocheranno tutti insieme: *tu che lettore o lettrice sei?*

- 8 attività che i ragazzi potranno giocare divisi in quattro gruppi:

<b>modulo L</b>	<i>la struttura del libro</i>	personaggio: <b>redattore</b>
<b>modulo G</b>	<i>i diversi tipi di libro</i>	personaggio: <b>scrittrice</b>
<b>modulo S</b>	<i>la stampa</i>	personaggio: <b>tipografo</b>
<b>modulo R</b>	<i>il restauro e la rilegatura</i>	personaggio: <b>restauratore</b>
<b>modulo F</b>	<i>i supporti e i formati</i>	personaggio: <b>visual designer</b>
<b>modulo I</b>	<i>le illustrazioni</i>	personaggio: <b>illustratore</b>
<b>modulo T</b>	<i>i luoghi del libro nel territorio</i>	personaggio: <b>bibliotecaria</b>
<b>modulo A</b>	<i>il libro a casa</i>	personaggio: <b>libraia</b>

- 1 attività conclusiva a cui i ragazzi parteciperanno appena terminate le attività-gioco: la creazione dell'ex libris per i libri personali.

Sono state studiate due tipologie di percorso distinte, molto simili sotto il profilo dell'esperienza. I flussi dei gruppi sono indirizzati e incanalati attraverso mappe di percorso diversificate, consegnate a ogni gruppo all'inizio del viaggio. Con questa modalità tutti i moduli possono essere giocati e approfonditi da due gruppi distinti.

**I contenuti.** Nella valigia è contenuto un “laboratorio di didattica del libro” che propone 10 momenti di gioco/formazione fruibili autonomamente, ma che consentono anche alle scuole e biblioteche interessate di valorizzare il loro patrimonio librario.

- 8 scatole ciascuna contenente materiali per le attività
- 11 manifesti per allestire il laboratorio
- Istruzioni per l’allestimento e le attività
- Guida di autoapprendimento
- 4 mappe dei percorsi
- Cd per il ripristino dei materiali cartacei
- matite, gomme, timbri, colla, timer...

### LA VALIGIA PER VIAGGIARE NEL MONDO DEL LIBRO

è promossa dalla Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori  
in collaborazione con



con il contributo di



e il sostegno di



**Regione Lombardia**

*Culture, Identità e Autonomie  
della Lombardia*



**fondazione  
cariplo**

### Informazioni

**Fondazione Arnoldo  
e Alberto Mondadori**



via Riccione 8 – 20156 Milano tel. 02.39273061 [www.fondazionemondadori.it](http://www.fondazionemondadori.it)  
[info@fondazionemondadori.it](mailto:info@fondazionemondadori.it) indicando in oggetto “Il mondo del libro”