

Ragazzi&ragazze

Cison dei coccodrilli. Si intitola "Il fiume dei coccodrilli" ed è un piccolo libro illustrato da non perdere. L'ha fatto Gustavo Roldán (La Nuova frontiera) e racconta in un modo speciale

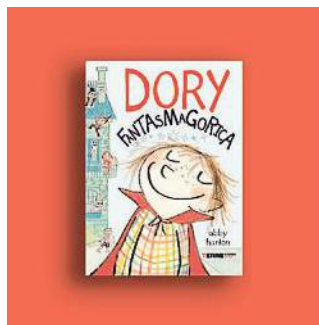
come i coccodrilli cercano di difendere il loro fiume da un signore che sostiene di averlo comprato. Di chi è il fiume? Si può comprare un corso d'acqua? E che succede se i coccodrilli non si arrendono?



Magica Dory

di Nadia Terranova

Ha sei anni ed è fantasmagorica, con tanti amici immaginari. E tante avventure. È la bambina che tutti i bambini adorano Perché è come loro



TITOLO: **DORY FANTASMAGORICA**

AUTRICE: **ABBY HANLON**

EDITORE: **TERRE DI MEZZO**

PAGINE: **156**

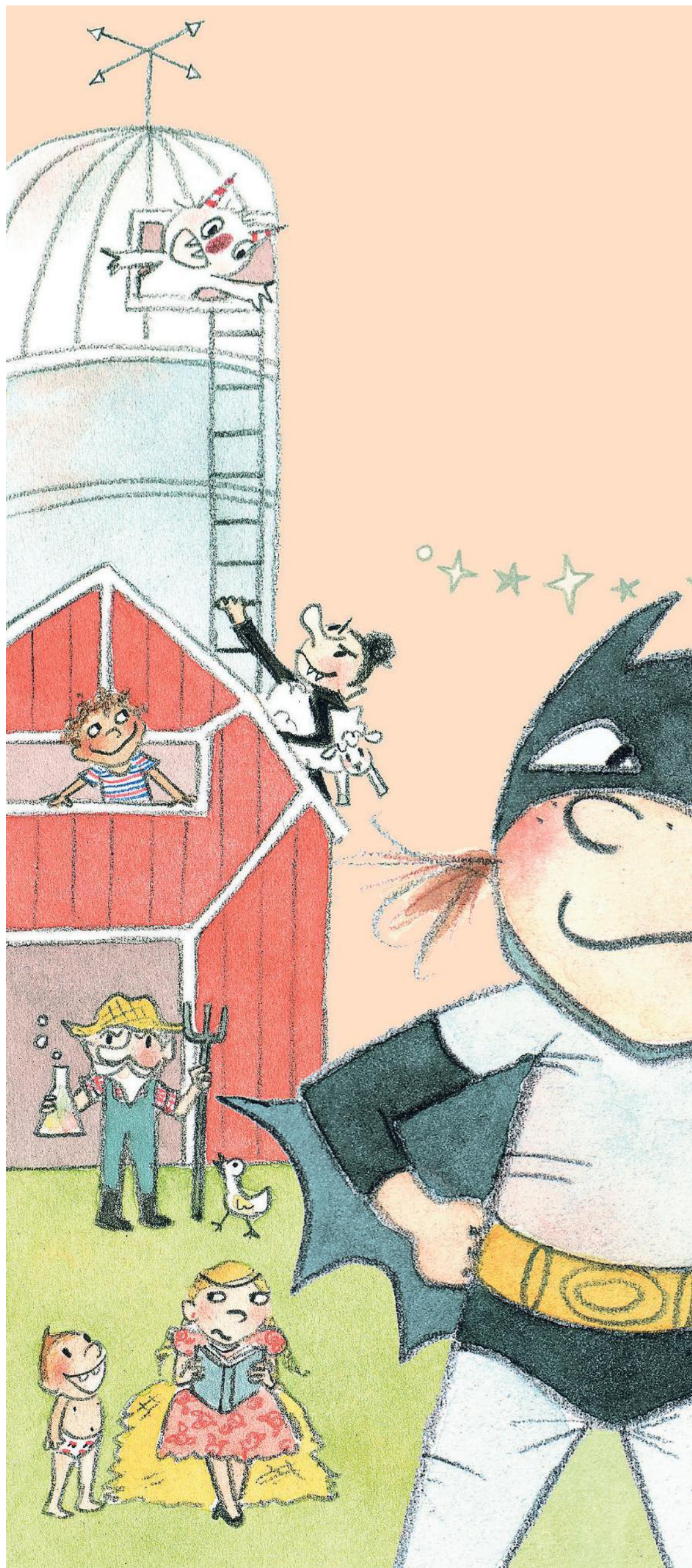
PREZZO: **12 EURO**

Il mondo di Dory è fatto così: mamma e papà, i fratelli Luca e Viola, la nuova amica Rosabella e il vecchio amico Giorgio. Anzi no, il mondo di Dory è fatto così: una fata madrina che ha l'aspetto di uno gnomo e si fa chiamare signor Bocconcino, una migliore amica pelosa di nome Mary che dorme sotto al letto, una nemica temibile come la signora Arraffagracchi che si aggira per casa invisibile ai più. Sì, perché Dory ha il dono della fantasmagoria, la capacità di alternare vita vera e vita immaginaria in un flusso di creature compresenti, proiettate sulla realtà da quella lanterna magica che è la sua mente. Ha sei anni, in famiglia la chiamano Birba e la trattano come una seccatura ma lei, iperattiva e immaginifica, ha organizzato la sua personale resistenza. I fratelli tirano su muri di scatole di cereali per non parlarle a colazione? Non importa, c'è già un problema più urgente: su quei divisori in cartone è apparsa la crudele Arraffagracchi. La notte prima del primo giorno di scuola non si dorme per la paura? Pazienza, la fata madrina trasformerà la scuola in una frittella. I grandi non rispondono a domande tipo "perché abbiamo le ascelle?". Peggio per loro, tanto c'è Mary a discuterne seriamente sorseggiando un tè.

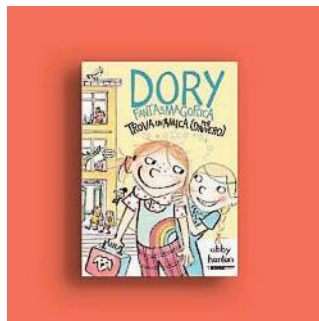
Tradotta in Italia da un piccolo interessante editore come Terre di Mezzo, la serie di *Dory Fantasmagorica* (*Dory Fantasmagory*, in America pubblicata da Penguin), è arrivata al terzo capitolo e la sua popolarità è in crescita. Le bambine e i bambini dai quattro ai sette anni l'adorano, innanzitutto perché offre il punto di vista di un'ultimogenita, una che dovrebbe stare al suo posto e invece fa tutto il contrario, incontenibile, creativa e onirica più che semplicemente pestifera. Una bambina non irreggimentabile che si affranca con allegria dalla presunta superiorità dei fratelli e degli adulti e contro la banalità del quotidiano tiene i piedi in due mondi, uno in quello che vedono tutti e l'altro in quello che vede solo lei. Dory vive insieme la realtà e la visione, come i poeti, i folli e i rivoluzionari, ci ricorda che è possibile arredare il grigiore, dove noi vediamo un limite lei è già oltre il suo superamento. Incarna la sovversione a misura di bambino: non rovesciare la realtà, ma riempirla di immaginazione fino a renderla tollerabile.

La sua autrice è Abby Hanlon, una maestra elementare di Brooklyn che ha saputo costruire una narrazione su quel passaggio delicato in cui si esce dalla bolla della prima infanzia, dove esistono solo la famiglia e gli amici immaginari, per entrare a scuola e incontrare gli altri adulti e bambini, insomma scontrarsi con il mondo, con tutto ciò che un simile terremoto comporta in termini di piccoli traumi. Ma è proprio vero che crescendo bisogna rinunciare agli amici immaginari? Nel nuovo capitolo, *Una pecora nera a scuola*, Dory scopre un'attività che le consentirà piuttosto di moltiplicarli: leggere libri. E lo fa a modo suo, non per accontentare la maestra, ma per copiare la sua migliore amica e avere accesso a quell'universo silenzioso che sembra escluderla. Questa è Dory, la bambina sfacciata e irrefrenabile che ci insegna come stare al mondo: rubatela o regalatela ai vostri figli, lasciatevene incantare.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'immagine. La copertina dell'ultimo volume della serie di Dory: *Una pecora nera a scuola* (Terre di mezzo)



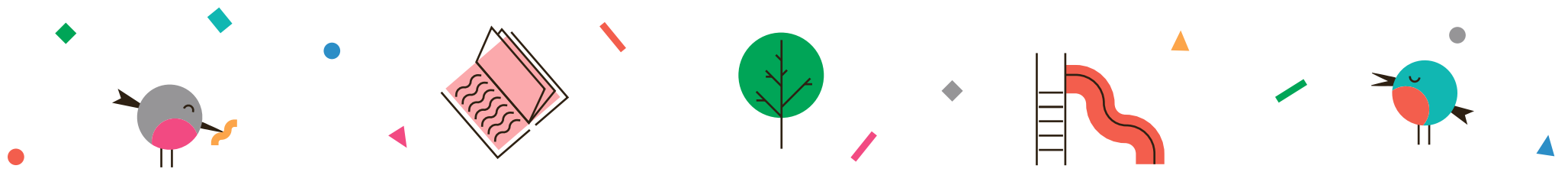
TITOLO: **DORY TROVA UN'AMICA**

AUTRICE: **ABBY HANLON**

EDITORE: **TERRE DI MEZZO**

PAGINE: **156**

PREZZO: **12 EURO**



Navi e aerei digitali ecco il mondo dopo Minecraft

di Jaime D'Alessandro

Basta sparare al nemico o combattere guerre a colpi di mitra. L'ultima generazione di videogiochi, quella dei "sandbox games", si ispira al "Lego virtuale" ma lo supera. Ora i ragazzi costruiscono veicoli in scala assemblando parti meccaniche acquistate in Rete e giocando con le leggi della fisica. Il tutto poi viene postato su YouTube. Unico ingrediente indispensabile? La fantasia



Il gioco. Un'immagine di Minecraft. Nato in Svezia nel 2009, è il videogioco simbolo dei "sandbox games"

Li vedi rovistare nelle librerie online di Steam, il negozio della Valve dove i giochi indipendenti e le piccole produzioni sono di casa. YouTube e passaparola, bastano e avanzano per sapere cosa cercare se si hanno fra gli otto e i dodici anni. Digitano con le dita piccole su tastiere che sembrano enormi, lentamente, un tasto alla volta. Scaricano titoli lontani dai riflettori delle console. *Besiege, Last Leviathan, From the Depths*. E ancora *TerraTech, Kerbal Space Program, Robocraft, Scrap Mechanic, Astroneer*. I figli illegittimi di *Minecraft*, quello strano Lego digitale a bassa risoluzione nato in Svezia nel 2009 dalla mente di Markus Persson, detto Notch. Otto anni e centoventuno milioni di copie dopo, è diventato il simbolo che lega l'ondata dei "sandbox games", genere dove non ci sono obiettivi veri se non dar forma alla propria fantasia usando un catalogo di oggetti e strumenti fatti di pixel. «Questa è l'epoca della spettacolarizzazione di se stessi. Viviamo immersi in un mondo digitale fatto di selfie, commenti

pubblicati sui social network, video personali e fatti in casa. I cosiddetti "sandbox games", iniziando da *Minecraft*, riflettono tutto questo». Henrique Olifiers, quarant'anni, lo racconta da Londra dove ha fondato la sua software house, i Bossa Studios. Lui viene dal Brasile, da piccolo aveva una passione per i micro computer inglesi come il Sinclair ZX Spectrum. Sognava di vivere in Inghilterra e di fare videogame. Quel che poi ha fatto. Ora sta lavorando a un progetto chiamato *Worlds Adrift* che uscirà nelle prossime settimane su Steam. Uno dei più ambiziosi: isole fluttuanti create dai giocatori in un universo online popolato di navi settecentesche costruite pezzo per pezzo con legno digitale dai frequentatori del gioco. «Un *Minecraft* per le nuove generazioni», dicono ai Bossa Studios. Durante un'intervista rilasciata a Parigi Chuck D dei Public Enemy raccontò a *Repubblica* che dei videogame diffidava. «Non sai mai chi sta giocando con chi. Se sei tu che giochi al videogame o è il videogame che gioca con te». Con un joystick in mano spesso ci

si sente degli imbecilli: ti ritrovi a spingere dei tasti in un ordine stabilito da qualche programmatore cresciuto a *Guerre Stellari, Il signore degli Anelli* e junk food. Rigorosamente in questo ordine. La grafica s'è fatta straordinariamente dettagliata, i costi di produzione sono lievitati fino a raggiungere Hollywood, le storie sono rimaste testosterone e miseramente adolescenziali. Salvo eccezioni. Meglio il rovistare dei ragazzini nelle librerie di Steam. Li vedi assemblare uno zeppelin usando assi di compensato virtuale e motori a elica. Li vedi divertirsi a provarli in volo fra cedimenti della struttura e malfunzionamenti vari. Già, quel che *Minecraft* non offre nella sua versione originale, è invece al centro di questi giochi: la possibilità di inventare veicoli di ogni tipo e meta strumenti costruttivi. Piccoli esercizi di fisica, meccanica e ingegneria in chiave fantastica. E per una volta nella storia dei videogame, ci sono pochi dubbi su chi stia davvero giocando.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



STORIE ALLA FINESTRA

di Matteo Bussola

**CHE COSA
IMPARIAMO
DAI
CANI**

Nella nostra famiglia ci sono due cani. Sono cresciuti con le due bambine più grandi, per le quali sono da sempre compagni di giochi. La nostra bambina più piccola, che se li è ritrovati già adulti, ne ha invece un certo timore. Abbiamo adottato una cucciolina per darle modo di avere un animale che crescesse con lei, e disinnescare un'evitabile fobia. Melania, avendo un cane delle sue dimensioni, finalmente ci gioca, lo abbraccia, lo coccola. Grazie a ciò, ha cominciato a stare anche con gli altri due. Qualche giorno fa, ha afferrato con troppa foga la sua nuova compagna di giochi, che le ha per la prima volta ringhiato. È stato il momento in cui Melania ha compreso che non ha a che fare con un giocattolo, e che la cagnolina le mostra rispetto nella misura in cui lo riceve. Sta imparando a trattarla con più delicatezza, senza averne paura. Funziona così anche con le persone, ogni relazione si fonda sulla riconoscibilità: per rispettarli, devo prima vederti, per vederti è necessario che tu mi dica dove finisco io e dove cominci tu. Che non puoi farmi del male senza subire delle conseguenze, e io non devo farne a te per lo stesso motivo. Stabilito questo, possiamo giocare insieme. È una delle regole che si acquisiscono fin dalla scuola dell'infanzia, ma apprendere attraverso il rapporto con un animale la definisce in maniera più incisiva. Si crede che far crescere i figli con un cane sia utile perché imparano a prendersene cura. Questo è solo un aspetto. La parte più importante è che i bambini imparano a prendersi cura di se stessi, scoprendo di avere una forza che può far del male agli altri, magari proprio a chi hanno più a cuore, e possono capire come evitarlo. I cani più che compagni di giochi sono specchi. Dentro i loro occhi possiamo vedere riflesso, in ogni momento, chi siamo davvero.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



ERRORI D'ITALIANO
di Valeria Della Valle

**"I CARCERI"
AL POSTO
DI "LE CARCERI"**



Le lettere Montessori
qui sopra sono pubblicate da
L'Ippocampo

La parola "carcere" al singolare è maschile, mentre al plurale è femminile. Dunque, per esprimersi correttamente, bisogna dire e scrivere "evadere dal carcere", "il carcere preventivo", ma "le carceri di massima sicurezza", "evitare il sovraffollamento nelle carceri".

© RIPRODUZIONE RISERVATA

