



Ludoteca  
il Castoro

Alambicchi  
cooperativa sociale - onlus



COMUNE DI  
FIRENZE

Q3

GAMNANA GALLUZZO

# OPLÀ ...ecco fatto!

un libro tutto da giocare







## Ludoteca "Il Castoro", Dicembre 2017


Anche quest'anno il Quartiere 3, visto il gradimento riscosso dalle pubblicazioni degli scorsi anni, ci ha chiesto di realizzare un librinno da poter distribuire alle famiglie in occasione delle feste Natalizie. Così abbiamo pensato ad un nuovo progetto e abbiamo realizzato un prototipo da leggere ai bambini in ludoteca servendocene poi come spunto per il lancio delle attività della programmazione. Anche per questo libro, per raccontare le avventure di un pezzetto di stoffa, abbiamo utilizzato come nei precedenti, materiale reale usato per cucire (stoffe, bottoni, nastri, fili,...). Ma abbiamo voluto aggiungere una novità. Oltre alla lettura infatti, questo librinno si presta ad essere giocato. L'intento è stato quello di creare un'interazione divertente tra il bambino ed il libro e vedere le pagine modificarsi in base alle azioni fatte dal lettore stesso. Una sorta di gioco su di un tablet, dove ad ogni azione "fisica" dei bambini corrisponde una reazione nella storia. E allora cosa aspettate, girate la pagina, e "Oplà", comincia l'avventura!

*Andrea, Chicca, Francesca e Alessandro*

Cara bambina e caro bambino,  
ecco una nuova storia pensata per voi dagli operatori della cooperativa Alambicchi. Ormai sta diventando una consuetudine, quella di farvi dono di un librinno, convinti come siamo dell'importanza della lettura e, in questo caso, anche del gioco. Sì, perché "Oplà... ecco fatto!" nasce da un'idea semplice, ma allo stesso tempo speciale. È un libro "magico", interattivo, che vi farà giocare insieme ai vostri genitori, trasformandosi pagina dopo pagina mentre lo leggete. Il pezzo di stoffa protagonista della storia infatti esprime la sua paura, la sua rabbia, i suoi desideri incoraggiando chi legge a giocare insieme a lui in un'avventura dal finale sorprendente. Ma è inutile stare a spiegare troppo... il librinno lo avete, e quindi... buona lettura, buon gioco e... buon divertimento!

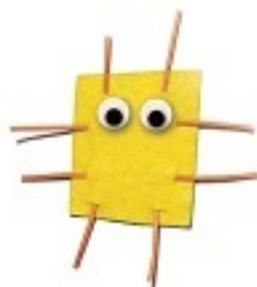
*Alfredo Esposito, Presidente del Quartiere 3*

*Francesco Degl'Innocenti, Presidente Commissione Politiche Educative Quartiere 3*



# OPLÀ ...ecco fatto!

Un libro tutto da giocare



**Alambicchi**

cooperativa sociale - onlus

Via IV Novembre, 17 - 59100 Prato

tel 0574611299 - fax 0574064726 - cell 3346861877

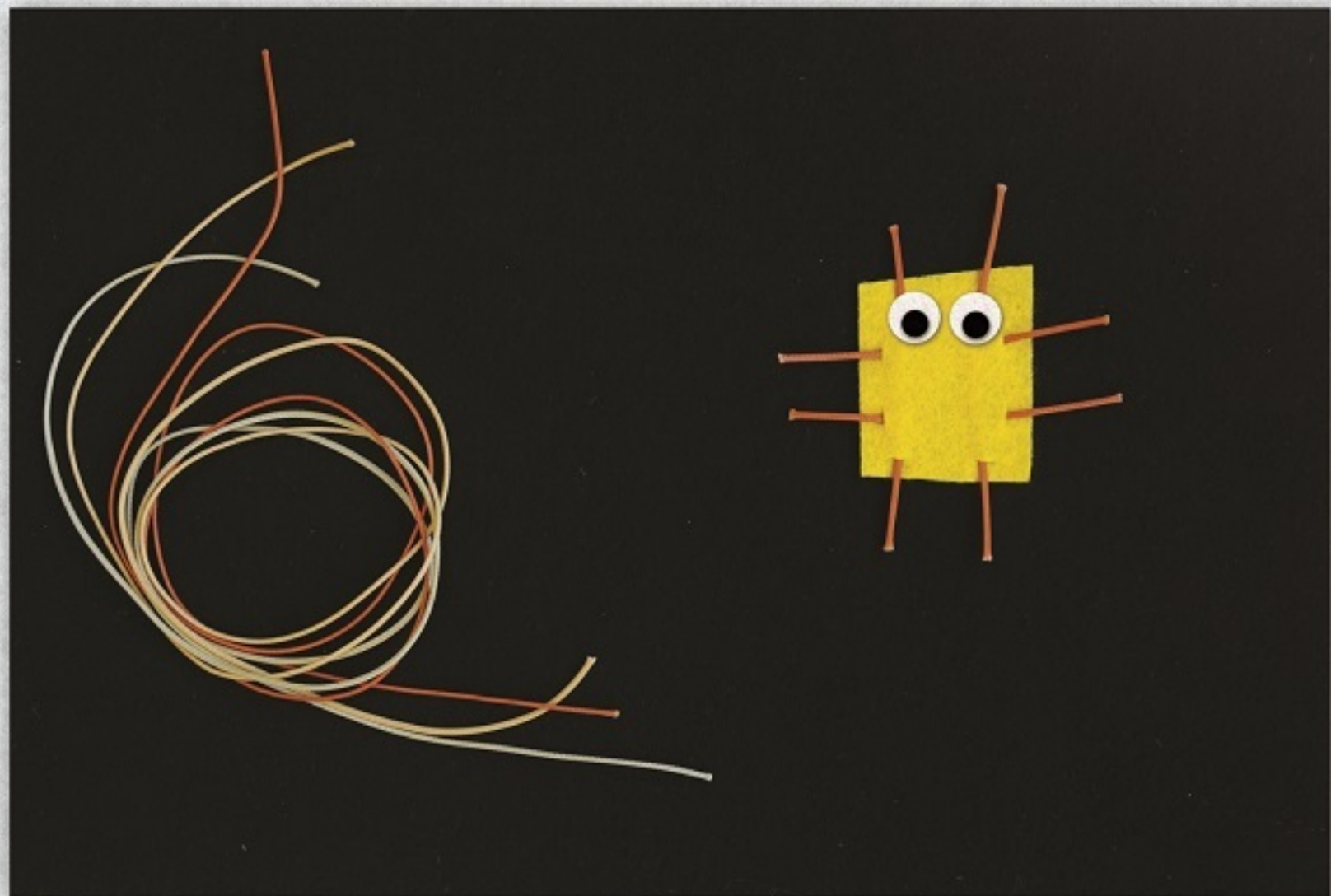
email: [alambicchi@alambicchi.org](mailto:alambicchi@alambicchi.org)

[www.alambicchi.org](http://www.alambicchi.org)

Ciao, ti va di giocare con me?  
Bene, allora conta fino a cinque  
e poi gira pagina...

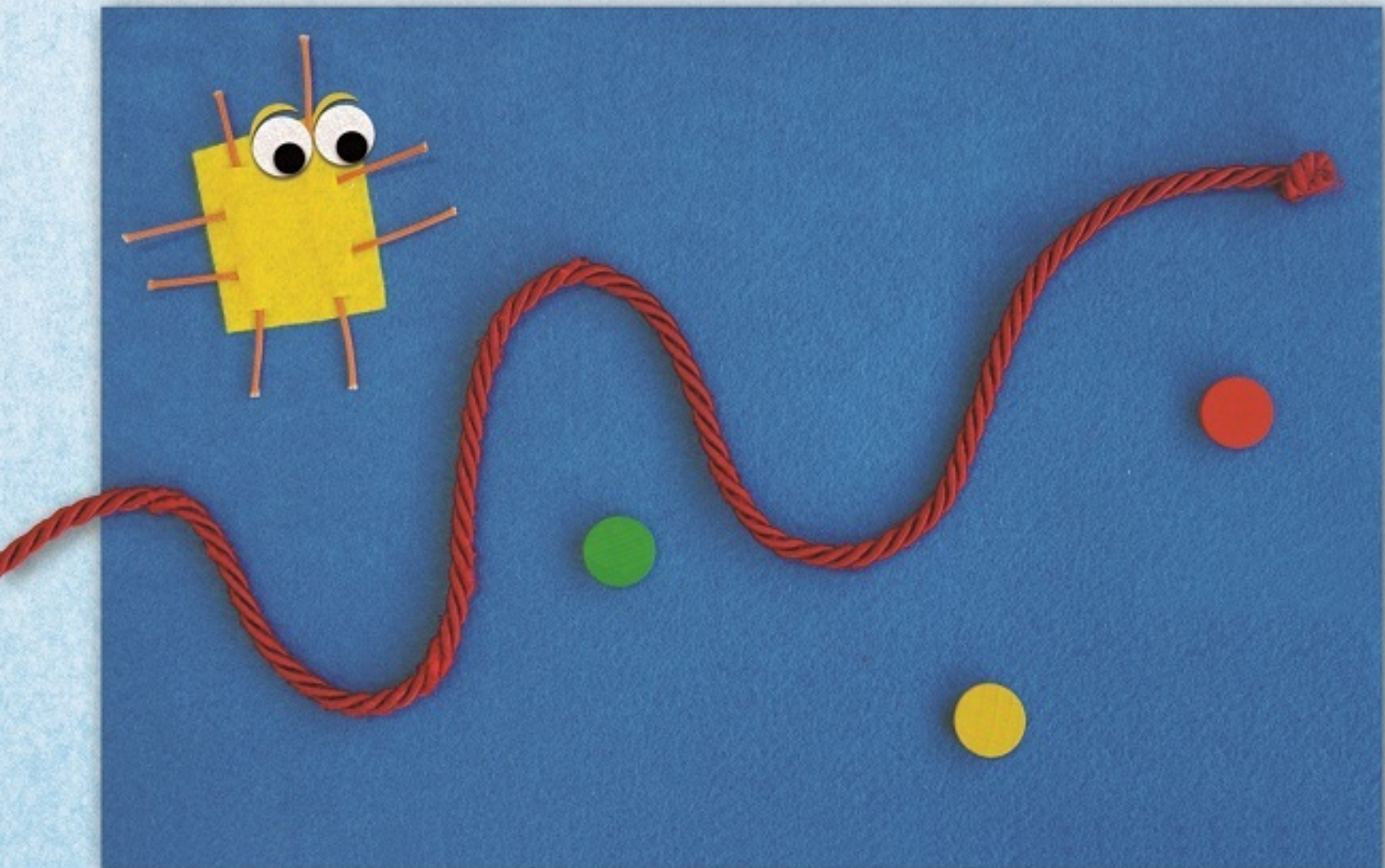
Uno... due... tre... quattro... cinque!





Ecco, si comincia...  
Ehi, non riesco a passare  
con questo filo rosso in mezzo.  
Afferra il nodino e tiralo.

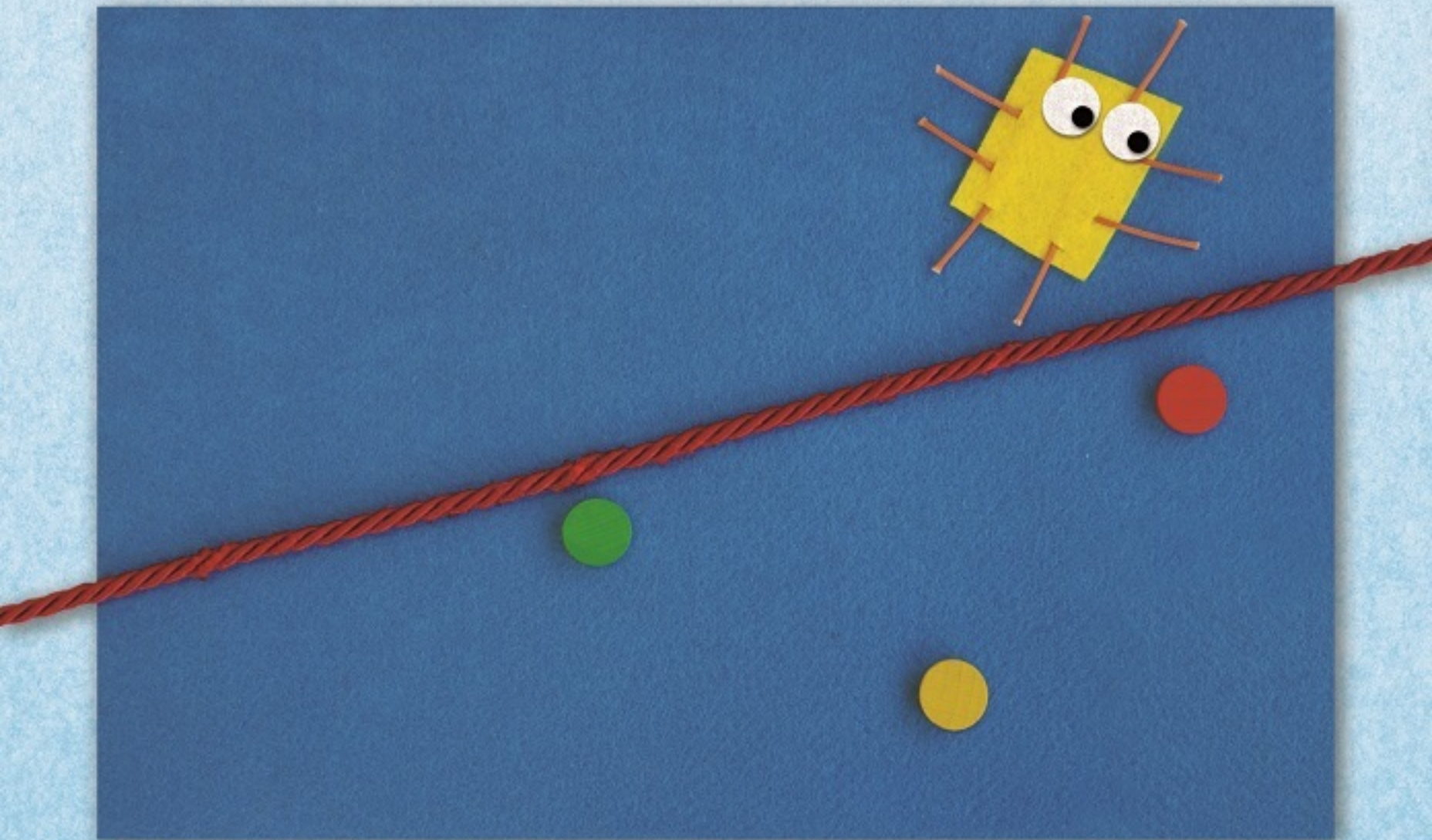






Sì, così va bene, andiamo avanti...  
Pigia il pulsante rosso, poi il giallo e il verde  
e andiamo a vedere cosa succede di là!

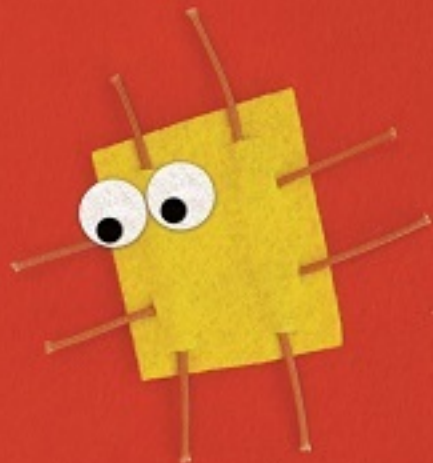






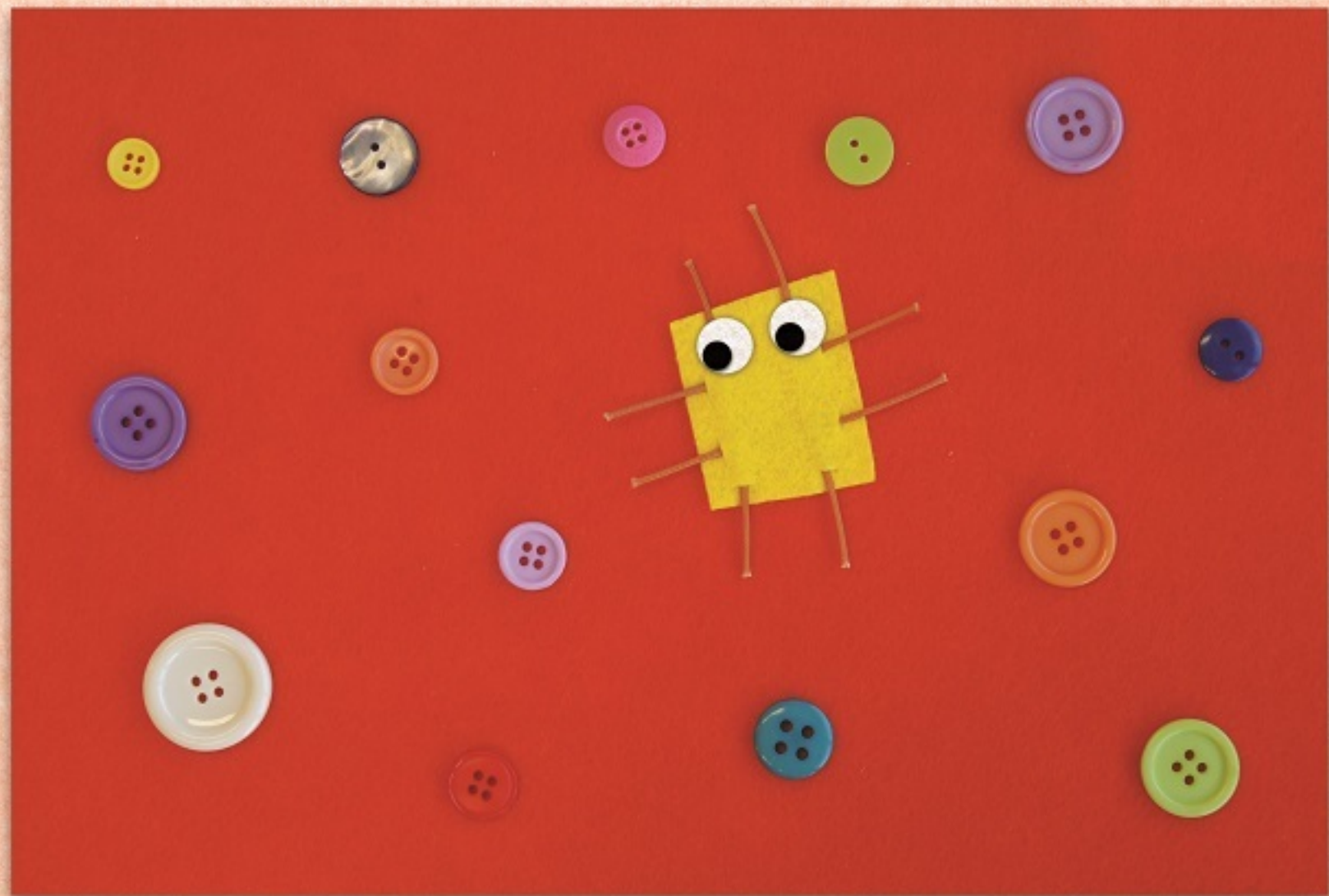
Guarda che bel bottone!  
Vuoi provare a fare una magia?  
Giraci intorno il dito dicendo forte...  
ZE-ZU-ZES!





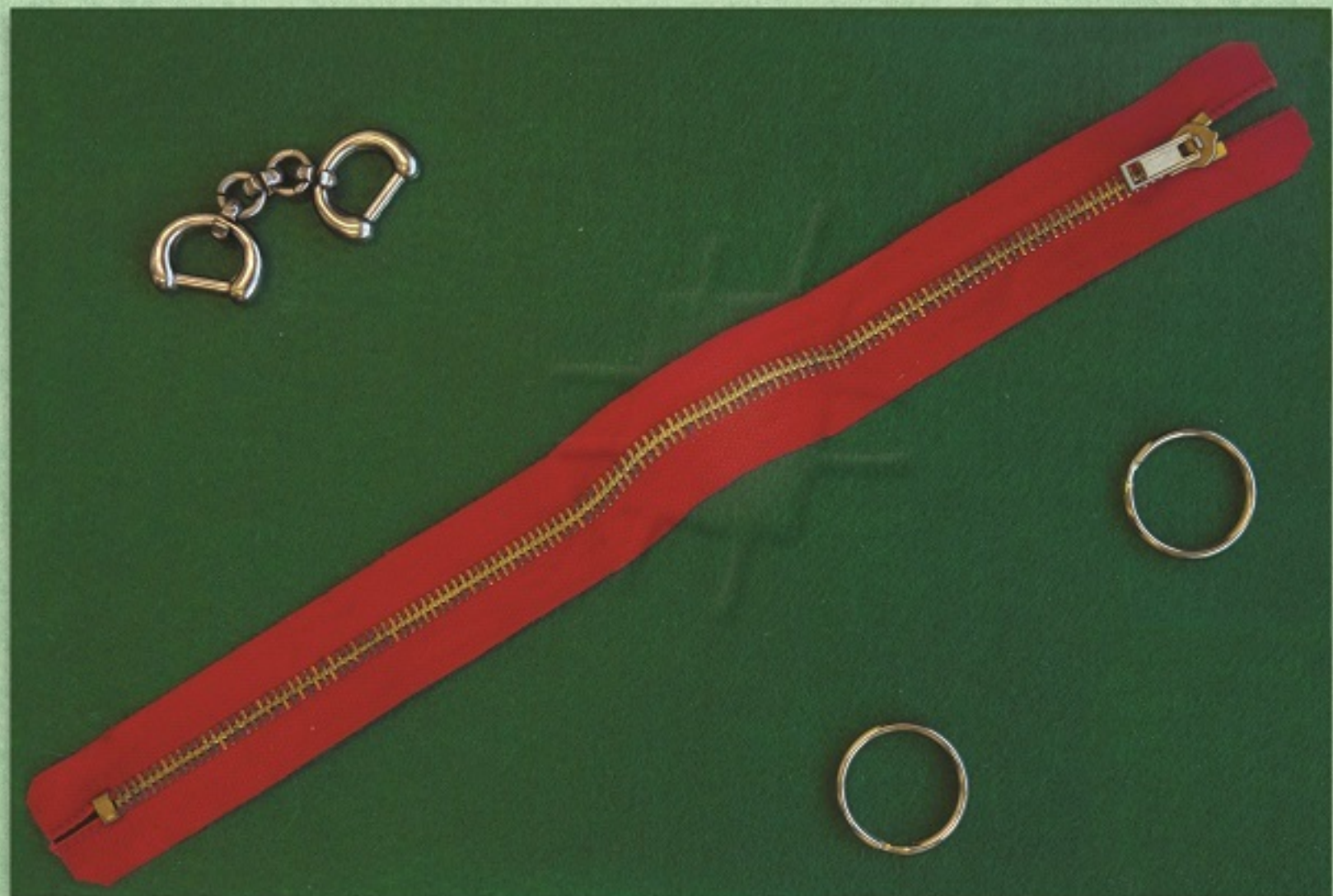
Hai visto?  
Sei davvero un po' magico...  
Adesso conta tutti i bottoni  
e puoi proseguire...





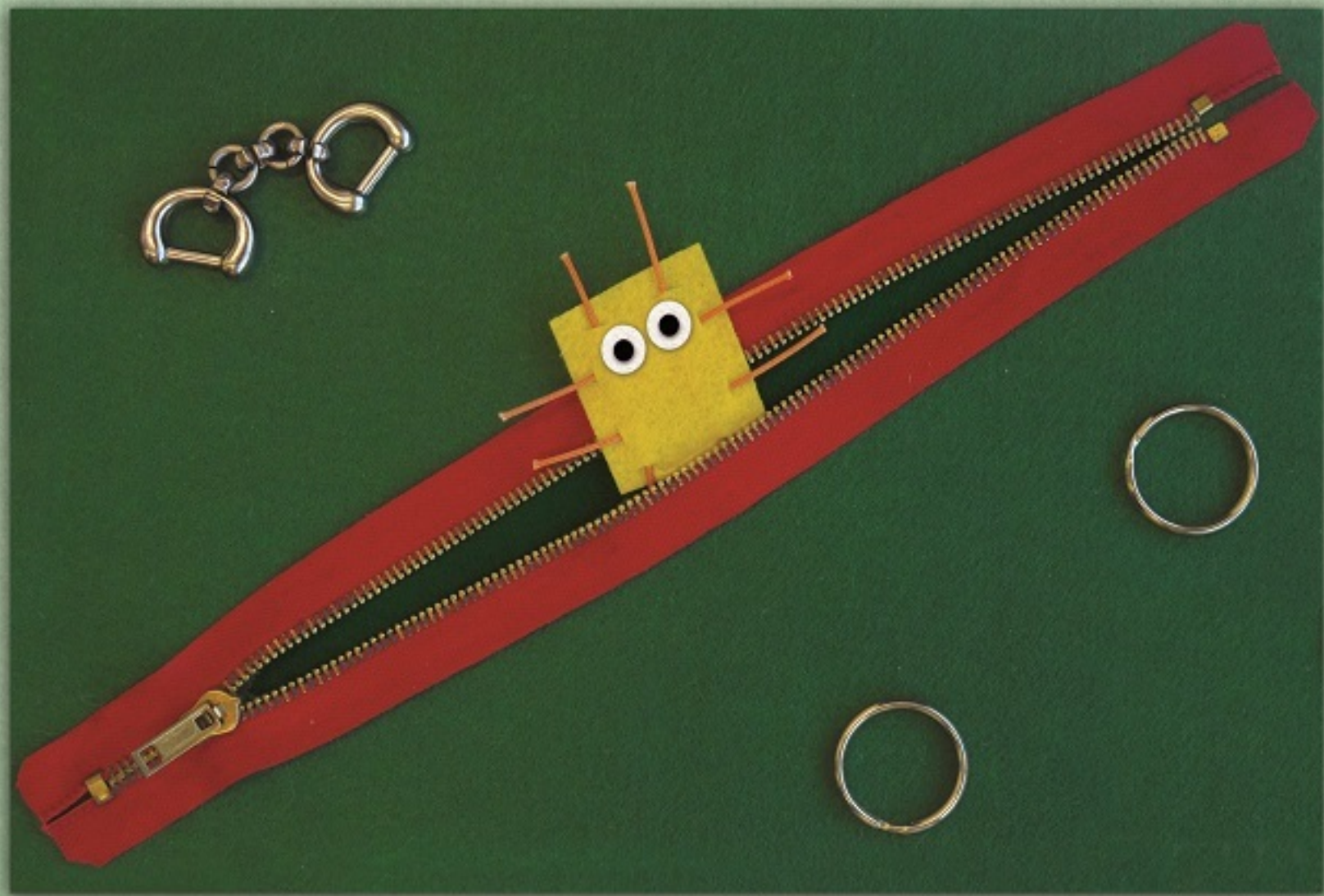
Ehi, ma dove sono finito?!  
È tutto buio, non vedo più niente!  
Presto, apri la cerniera!





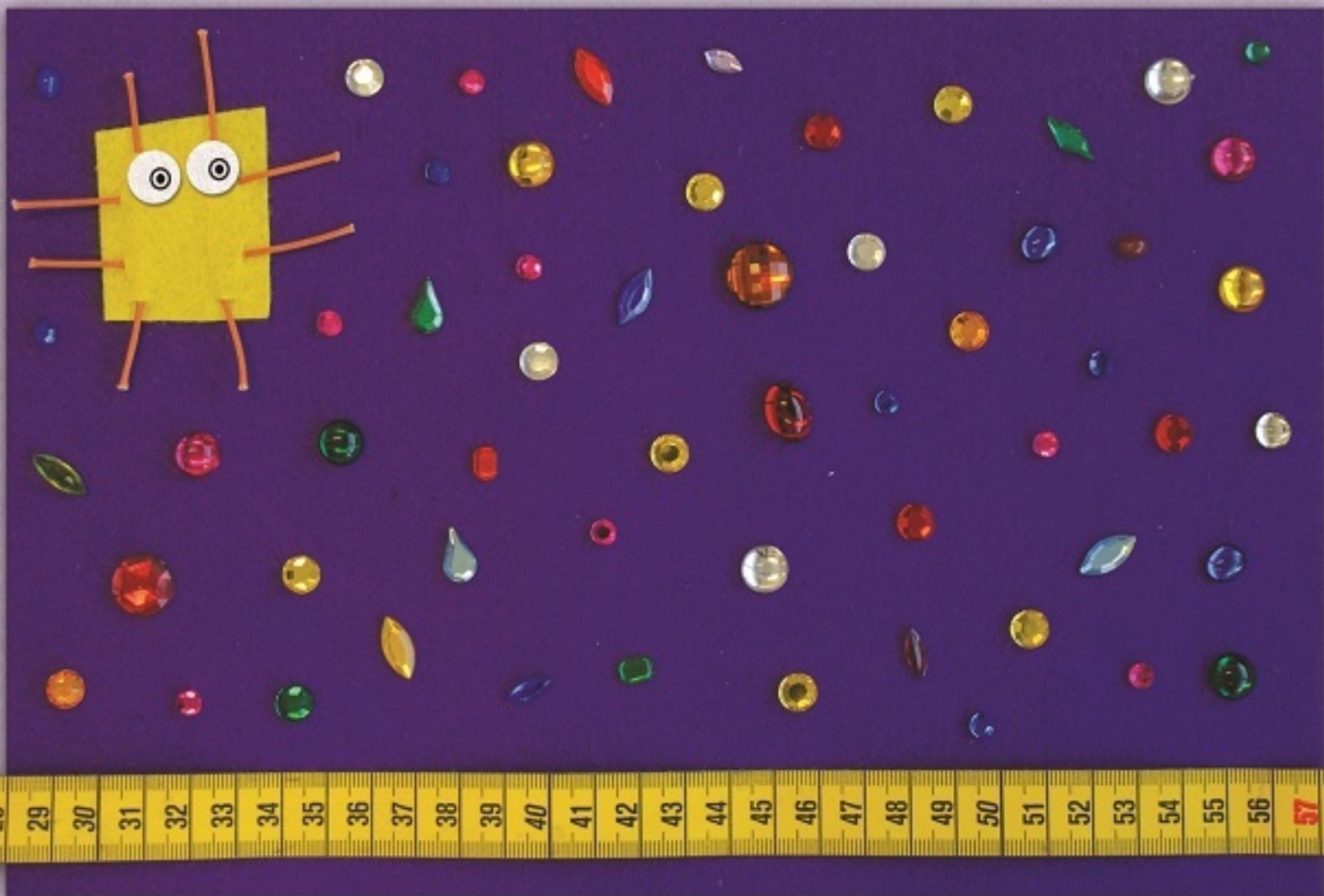
Grazie, ora va molto meglio...  
Un po' di aria finalmente!  
Per voltare pagina metti il dito  
nel cerchietto più in basso.





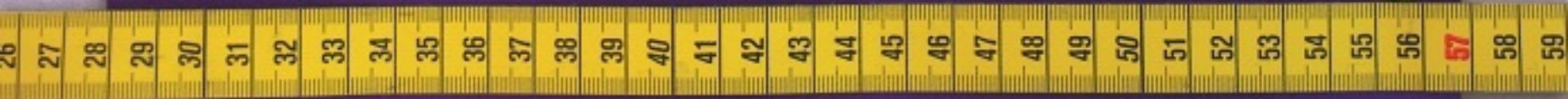
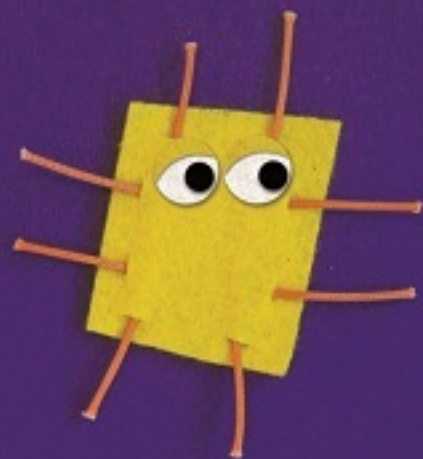
Wow, che bello!  
Ma ora come faccio a passare?  
Prova a scuotere il libro  
una volta, due volte, tre volte... fatto?  
Andiamo a vedere.





Benissimo, ora posso proseguire.  
Per andare di là, passa un dito sul metro  
e arriva fino al numero 57.  
Guarda, è quello rosso.





Che rabbia, sono proprio in un bel pasticcio!  
Con questi fili non posso andare avanti.  
Tirali giù con un dito.  
Prendili tutti però, mi raccomando.



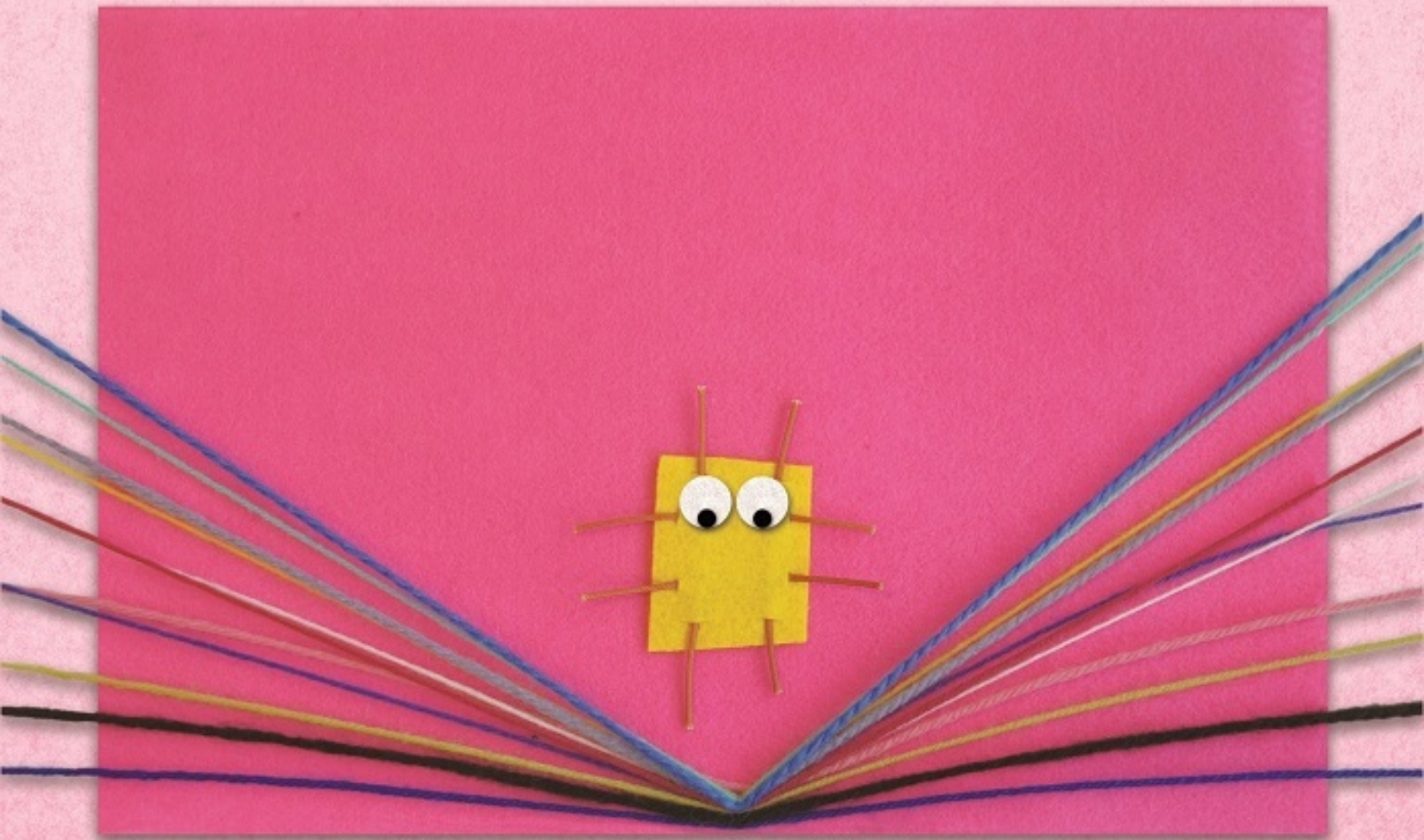


Ecco fatto...

Continua a tenere il dito sopra i fili,  
altrimenti tornano su e sono guai...

Presto, non perdere tempo, gira pagina!





Eccomi qua!

Ahi ah ah, quanti spilli, che paura!

Portami al sicuro nella tasca,  
ma attento... è pericoloso!





Che avventura!

Nella tasca si sta proprio bene...  
quasi quasi faccio un pisolino...

Meglio di no... c'è ancora tanta strada da fare.  
Scuoti forte il libro, aiutami a rimanere sveglio!





Oh oh... quanti ostacoli!  
Con un dito guidami lungo la strada  
e andiamo in fondo alla pagina.





Arrivato, grazie!  
E ora chissà cosa ci aspetta!  
Sfrega il filo rosso e andiamo a vedere.





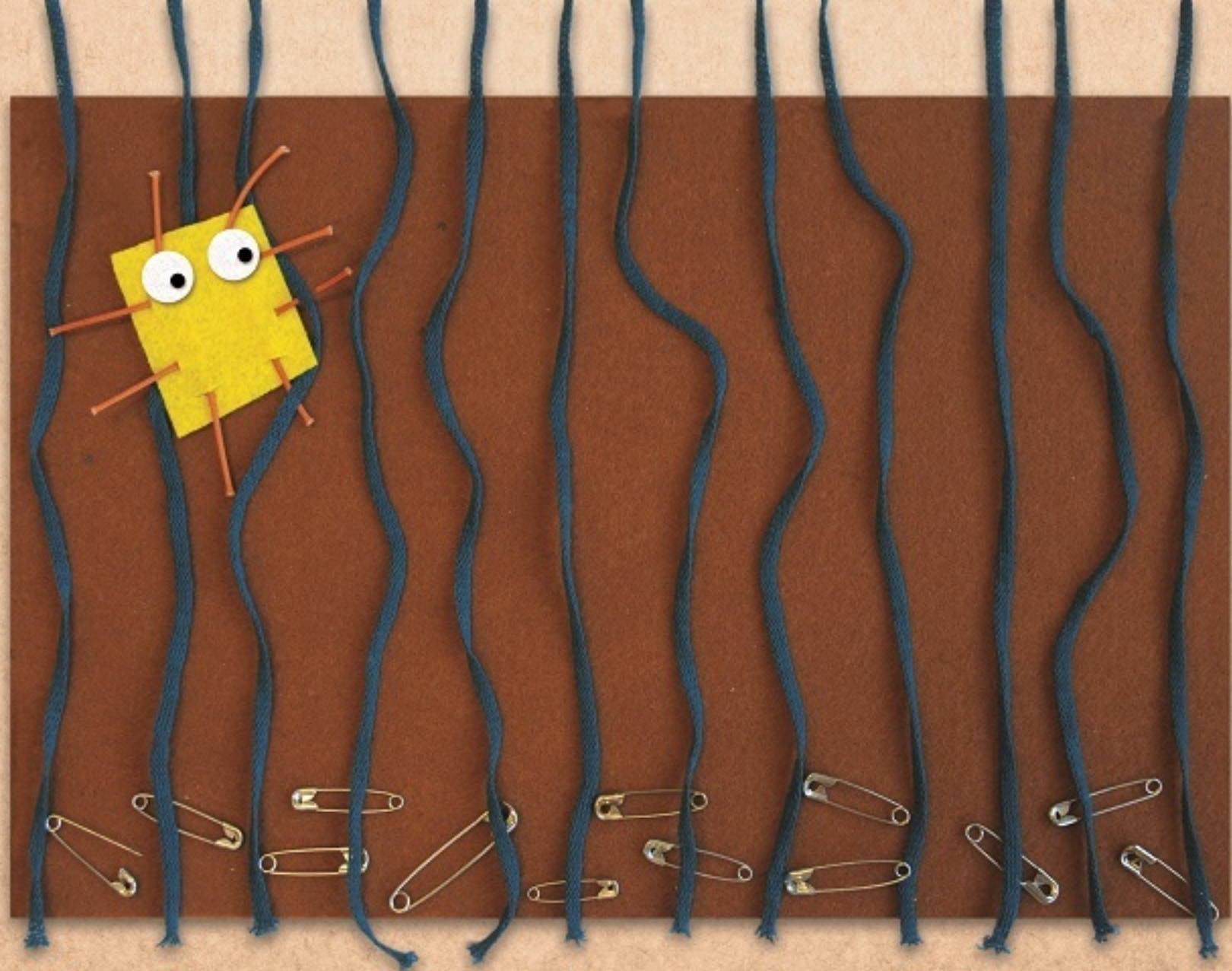
E ora?

Come posso fare per passare?

Ho un'idea!

Soffia forte, vediamo se riesci a far salire i fili...

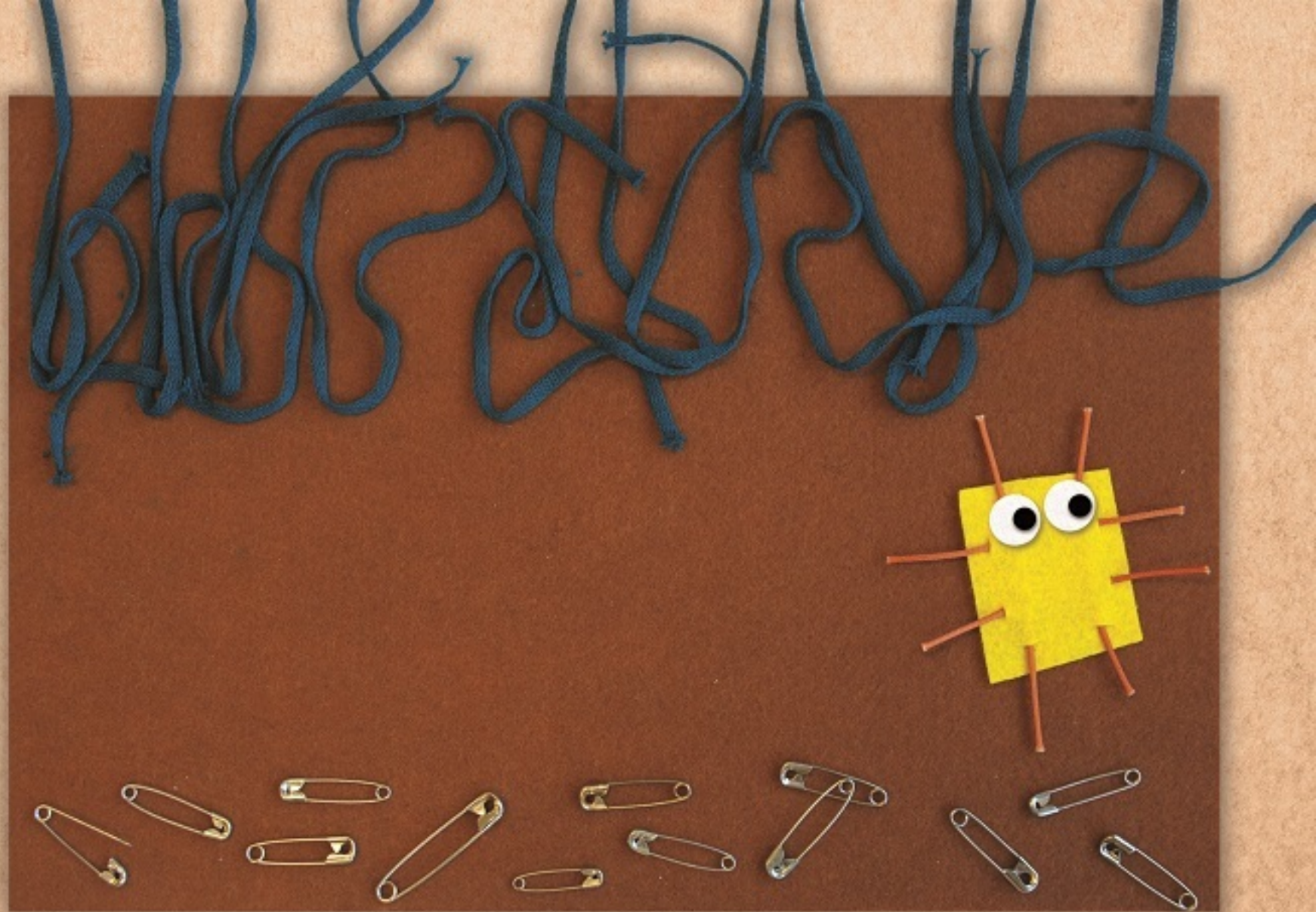






Ben fatto, hai soffiato davvero forte!  
Ora dovrei essere quasi arrivato...  
Per andare nell'altra pagina  
chiudi la spilla rimasta aperta.







Ecco, finalmente a casa...  
Che emozione... e quanti colori!  
Riesci a vedere dov'è il mio posto?  
Puoi indicarmelo?





Oh, come si sta comodi qui...  
Grazie, mi sei stato di grande aiuto.  
Ora però... uff... sono proprio stanco!  
Mi faresti un ultimo favore?  
Vorrei tanto una carezzina...



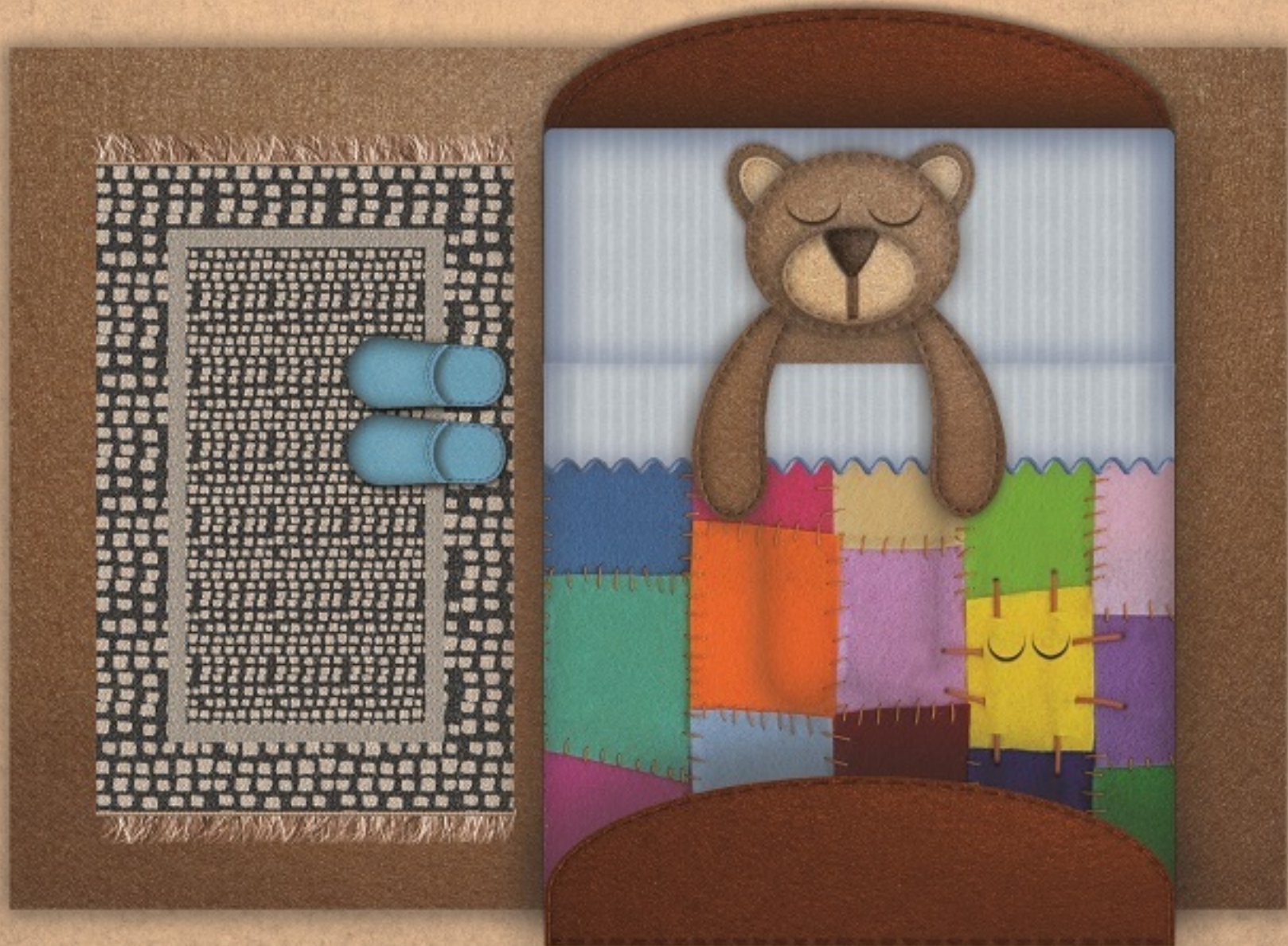


Grazie!


Mi piacerebbe giocare ancora, ma...

*...zzzzzzZZZZZZZZZZzzzz...*









Un pezzetto di stoffa chiede aiuto  
al lettore che ha in mano il libro e...

*“Oplà... ecco fatto!”*

In un attimo testo ed immagini si trasformano  
in un gioco, perché la piccola toppa inizia un  
viaggio dove il bambino curioso sarà  
aiutante-protagonista della storia...

**Andrea Del Re**

Storia, testo e immagini

**Emanuela Giagnoni**

Elaborazione grafica e impaginazione