

NELLA COLLANA "NIDI" SINNOS

**DUE STORIE PUZZLE  
PER I PICCOLISSIMI**

La collana  
"Nidi" di  
Sinnos è  
un bel progetto  
editoriale  
dedicato  
ai più piccoli  
fra i piccoli.  
Anche quelli  
che hanno  
superato

da poco un anno si divertiranno con  
le storie puzzle da creare accostando  
più e più volte le carte colorate  
dei libri gioco **Merlo e i colori** e **Merlo  
e la Merenda**.

**R.M.**



## Scaffale basso. E Buchettino-Pollicino sfida l'orco delle fiabe

...

**Merlo e i colori** e **Merlo e la merenda**: sono i primi due titoli di un nuovo progetto editoriale di Sinnos per i più piccoli che unisce il piacere di leggere al gioco. Un'attenzione che contraddistingue le scelte dell'editore, concretizzata nella collana Nidi di cui fanno parte diversi titoli inseriti nel catalogo Nati per leggere. Si tratta di due piccole avventure, con protagonista un piccolo merlo, da comporre come un puzzle attraverso una serie di carte illustrate affidate all'arte allegra di Gloria Francella, artista capace di dialogare con l'infanzia attraverso un tratto semplice e attraente.

Le storie richiamano argomenti con cui i piccini hanno familiarità, i colori e la merenda con l'amicizia a fare da collante. Merlo stanco di essere nero come il buio va in cerca di colori brillanti con cui agghindarsi la coda. A dargli una mano saranno i suoi amici a cui - e questa è materia della seconda avventura - l'uccellino apparecchia una merenda con i fiocchi. Basta seguire i numeri e leggere il breve testo (curato da Giulio Fabroni) sul retro di ciascuna delle dodici tessere per realizzare la grande illustrazione finale. Il testo è stampato con la Font Leggimiprima, maiuscola simile a un carattere scritto a mano, per agevolare la lettura precoce, studiata in collaborazione con l'Università di Camerino. Dai 2 anni

<https://www.avvenire.it/rubriche/pagine/scaffale-basso-30-ottobre-2018>

Testata Il Pepe Verde  
Data ottobre dicembre 2018  
Giornalista Clelia Tollot



## Le schede

Gloria Francella  
Giulio Fabroni  
**MERLO E I COLORI**  
Sinuos, Roma, 2018  
12 carte, € 9,50  
Da 1 anno

La prima iniziativa che Sinuos propone per i piccolissimi e lo fa... mettendosi in gioco! Non è facile nel panorama editoriale che offre già molte proposte, trovare qualcosa di originale, accattivante e che non tradisca i temi a cui sempre questa casa editrice è affezionata. Ci riesce bene con queste carte gioco, un po' puzzle e un po' domino, che hanno come protagonista un merlo e co-protagonisti altri animali. Il bimbo può metterle insieme e far comparire un quadro che, con le sole illustra-



zioni, racconterà la storia, oppure sarà l'adulto a leggerla dal retro delle carte stesse. Ma sarà solo una storia delle tante possibili. In un "quadro" Merlo è stanco di essere nero come il buio, e così saranno gli altri a donargli un pezzettino dei loro colori. L'amicizia e la generosità degli altri renderanno Merlo felice per la sua coda arcobaleno e per l'arcobaleno degli amici. Nell'altro "quadro" tutti gli animali insieme fanno merenda con una grossa fetta d'anguria: ce n'è per tutti. Chi ama la polpa, chi ama la buccia e chi arriva in ritardo e confida nella generosità dei primi per trovarne ancora un pezzettino. Valori importanti da trasmettere a chi questo mondo, che sta andando sempre più verso un

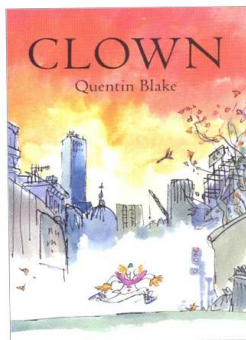
individualismo sfrenato, si troverà ad abitarlo negli anni futuri: insieme si possono trovare soluzioni perché insieme è più bello, le diversità possono essere risorse, la forza e il valore della partecipazione, l'incontro con l'altro, la solidarietà.

Clelia Tollot

Quentin Blake  
**CLOWN**  
Camelozampa, Monselice, 2018  
pp. 32, € 15,00  
Da 3 anni

L'unico *silent book* firmato da uno dei grandi maestri dell'illustrazione arriva per la prima volta in Italia grazie alla piccola ma molto attiva e attenta casa editrice Camelozampa. Un testo pluripremiato e pubblicato in oltre una decina di Paesi, ha nell'edizione italiana il titolo nella inconfondibile grafia di Quentin Blake. Una chicca scovata negli archivi dei bozzetti originali!

Un clown-pupazzo viene buttato nella spazzatura insieme a tanti altri suoi amici giocattoli. Inizia la sua odissea, ma lui non si perde





## La mappa della storia

I libri gioco, i libri in carte, i libri sonori... tutto quello che modifica la forma del libro tradizionale spesso – a mio parere – non ha a cuore la narrazione di una storia, quanto piuttosto ha il solo obiettivo di creare un diversivo giocoso. Mi sono dunque avvicinata con molta cautela alle due nuove uscite per i più piccini di Sinnos (*Merlo e i colori* e *Merlo e la merenda*), perché temevo che la finalità ludica schiacciasse la storia, ma invece ho dovuto ricredermi.

Le due storie sono frammentate in 12 resistenti carte in cartoncino: sul fronte un'immagine, sul retro un numero e un testo breve. La lettura, dunque, avverrà con questo ritmo: leggo la carta, la giro e la appoggio, seguendo gli spunti che le immagini a cavallo tra le diverse carte danno per il posizionamento.

Sembrerebbe solo un gioco, invece io ho colto un aspetto interessante che è evidente nell'immagine collettiva che appare agli occhi dei lettori quando la lettura è terminata.

Nei prodotti editoriali di questo tipo infatti la struttura delle carte segue due regole generali: o ogni carta illustra il testo, ma ogni carta è indipendente dalle altre, oppure le immagini non sono coerenti con il testo, ma offrono un dettaglio di una illustrazione generale più grande che apparirà agli occhi degli ascoltatori solo quando la lettura è terminata.

Le illustrazioni delle due avventure di merlo invece sono particolari: le diverse carte sono pertinenti al testo che si legge, sono tutte in relazione le une con le altre e, nello stesso tempo, seguono la narrazione proprio come se fossero le illustrazioni che troveremmo su una pagina. Carta dopo

carta, i lettori possono vedere lo svolgersi della narrazione che può essere arzigogolata come in *Merlo e i colori* oppure lineare e collettiva come in *Merlo e la merenda*.

Il fatto di vedere dipanarsi progressivamente il filo narrativo l'ho trovato un aspetto molto interessante. In *Merlo e i colori* la storia incomincia così: «1. Merlo è stufo di essere nero come il buio», «2. Così vola in giro a cercare un colore più bello».

La storia si svolge con coerenza e in modo interessante (Merlo raccoglierà diversi colori, chiedendoli ai suoi amici), le immagini di [Gloria Francella](#) sono molto belle, gioiose e colorate, senza essere piatte (anzi l'effetto pittorico le rende molto piacevoli!): il protagonista ritorna nelle diverse tappe e il percorso delle carte si snoda con un andamento progressivo. Alla fine della strada sarà evidente agli occhi dei lettori il cammino fatto sia a livello narrativo che a livello illustrativo.

In *Merlo e la merenda* invece il procedimento di composizione della storia ha un movimento diverso, quasi centripeto. «1. Volpe e Farfalla sono ghiotti di cocomero», «2. Anche Topo ne va matto: è più fresco del formaggio!», «3. Persino Rondine che vola nel cielo ne sente il profumo...». In questo caso le tessere si dispongono intorno ad un centro che è il cocomero. Non essendoci uno sviluppo progressivo il testo avrebbe potuto essere più banale del precedente, invece Giulio Fraboni ha saputo donare un'originale piglio a tutti i personaggi che si avvicinano al frutto: c'è chi ne apprezza il profumo, chi i semi, chi arriva tardi...

Alla fine il cocomero raccoglierà tutti i diversi personaggi che si sono aggregati.

A fronte di una storia semplice, comprensibile e interessante che piacerà ai più piccoli (dai 2 anni), davanti agli occhi dei lettori si pareranno due percorsi differenti, come a dire che le storie possono camminare in modi differenti, l'importante è che come obiettivo abbiano quello di regalare e raccontare qualcosa di bello ai propri lettori.

**Merlo e la merenda**

**Giulio Fraboni – Gloria Francella**

<http://www.scaffalebasso.it/giulio-fabroni-gloria-francella-merlo-i-colori-la-merenda-sinnos/>