

Torino, 27 gennaio 2009

Una sfida sul web fra gli studenti di tutta Italia: tornano *Libri in Gioco* e *PlayBook*, i tornei di lettura *on line* della Fiera del Libro

La Fiera Internazionale del Libro non dura soltanto i cinque tradizionali giorni di maggio al Lingotto. Per mesi e mesi nel resto dell'anno coinvolge **decine di migliaia di studenti** dalle elementari alle superiori, centinaia di classi e di istituti scolastici di tutta Italia grazie a due iniziative di successo: ***Libri in Gioco*** e ***PlayBook***. Due veri e propri *brand*, due grandi **giochi on line** che ripartono in questi giorni e tengono inchiodati al computer fino alla Fiera i ragazzi dalle elementari alle superiori. Niente videogame pericolosi o violenti, però, ma un'appassionante sfida di lettura dove vince chi legge di più, chi ha più intuito e memoria. Un vero e proprio torneo attraverso i libri nell'ambiente dove i ragazzi oggi si sentono più a casa: la rete.

Ci si iscrive e si gioca direttamente sul sito www.fieralibro.it. Gli studenti non sono abbandonati a sé stessi ma partecipano in gruppi organizzati e guidati dagli insegnanti. Le sette classi finaliste, poi, verranno a Torino ospiti della Fiera a disputarsi il titolo al **Bookstock Village**. Lo scorso anno vincitrici di **Libri in Gioco** sono state le classi IV e V di **Rossano Veneto** (Vi) e tra le scuole secondarie di primo grado la III A della scuola «F. Petrarca» di **Pontenure** (Pc). A **Playbook** si sono divisi il primo posto *ex aequo* i ragazzi dell'Itis Vallauri di **Fossano** (Cn) e dal Liceo Preseren di **Trieste**.

Libri in gioco è pensato per i più giovani. Giunto ormai all'ottava edizione, è aperto alle classi quarte e quinte della scuola primaria, a tutte le classi della scuola secondaria di primo grado e ai gruppi di lettura organizzati dalle biblioteche pubbliche. **Libri in gioco** è una delle più importanti iniziative a livello nazionale di promozione della lettura giovanile. Nel 2008 hanno partecipato **12.000** giovanissimi **lettori**, divisi in quasi **500 squadre** con oltre **120 titoli** letti. Il gioco consiste nel rispondere alle domande – alcune facili, altre cattivissime... - preparate da un guru della letteratura per ragazzi come **Eros Miari**. Qualche esempio: ***Cominciamo bene*** (indovina a che libro appartiene un incipit), ***Buoni e cattivi*** (abbina le coppie di antagonisti), ***Chi l'ha detto?*** (che personaggio ha pronunciato quella frase?), ***Gioco magico*** (abbina al personaggio l'incantesimo o l'oggetto magico che lo contraddistingue nella storia)...

Per i giovani delle superiori torna invece **Playbook**, il «gicalibro» letterario *on line* preparato con la collaborazione di **Luca Scarlini** e il supporto tecnico di **Ars Media**. Scopo del gioco è **indovinare i titoli di cinque libri** e il **tema che li lega**, attraverso un percorso di **centocinquanta domande** di cultura generale che spaziano dal teatro al cinema, dalla musica alla tv attraverso veri e propri **quiz e giochi letterari**. Ci si può iscrivere sul sito della Fiera a partire da ora come classe, interclasse o gruppi di lettura nati in biblioteca. **Playbook** è promosso dalla Fiera Internazionale del Libro in collaborazione con il Ministero della Pubblica Istruzione, l'Associazione Italiana Biblioteche e l'Ufficio Scolastico Regionale del Piemonte.

tel. +39 011 518.42.68 int. 954; 328 896.92.73