

Giallo per sempre

Lorenzo Naia

Roberta Rossetti



Un progetto di



ASSOGIOCATTOLE

Giallo per sempre

Lorenzo Naia
Roberta Rossetti

“Gioco per sempre.” è un progetto ideato
e realizzato da Assogiocattoli

Assogiocattoli.it

 Assogiocattoli  @assogiocattoli  Assogiocattoli

Testi e coordinamento editoriale: **Lorenzo Naia**
www.latatamaschio.it

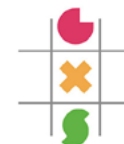
Illustrazioni: **Roberta Rossetti**
www.robetarossetti.it

Asset production e PR: GDG PR www.gdgpr.it

Stampato da www.graphidea.eu
All rights reserved.
© 2023 Assogiocattoli



ASSOGIOCATTOLI



**Gioco
per
sempre.**

La pioggia è scesa copiosa come non accadeva da tempo. Un acquazzone coi fiocchi: fulmini, tuoni e nuvoloni carichi di acqua hanno rinfrescato piante e prati. Luce è appoggiata al davanzale della finestra, con le braccia conserte e il viso imbronciato: si è appostata lì attirata dall'arcobaleno che si staglia in cielo e disegna un gigantesco arco che colora l'intera volta celeste. Beh, colora più o meno, considerando che manca il colore più bello di tutti, il suo preferito. Il colore del sole, dei giochi all'aperto, del tè freddo al limone, degli stivali per la pioggia, del pigiama con gli ananas e, soprattutto, il colore di Zenzero, il suo ippopotamo di pezza.

Luce controlla e ricontrolla, conta con le dita, ripete ad alta voce il nome e l'ordine preciso delle tonalità che ha imparato a scuola, e poi osserva ancora strizzando lo sguardo e indicando ciò che vede davanti a sé: rosso, arancione, verde, blu, indaco, violetto. Niente da fare: ne manca uno. Avrebbero dovuto essere sette, col giallo che riluceva lì al centro, e invece no. Il giallo è sparito! Ma come è possibile? Luce è preoccupata. Chi ha fatto sparire il giallo? E perché, poi? Non avranno intenzione di toglierlo definitivamente dall'arcobaleno, e poi di toglierlo da tutto il resto? Bisogna pensare qualcosa, bisogna trovare una soluzione!



«Senape! Maionese!» Luce non sta ordinando un pasto al fast food, chiama i due fratelli maggiori. «Correte! È sparito il giallo!» Lei frequenta la classe prima, loro sono più grandi, vanno alle medie. Da sempre tutti li chiamano col loro soprannome, per l'appunto Senape e Maionese, tanto che nessuno si ricorda più i loro veri nomi! Bisogna dire che sono due soprannomi che calzano a pennello: girano sempre in coppia, si vestono in maniera simile, ma non uguale, e di certo aggiungono un certo sapore alle giornate della famiglia Giallopinti! Lo sanno bene mamma Ambra e papà Flavio, ormai rassegnati alle scorribande dei due gemelli. Senape, infatti, ama andare sullo skate, e Maionese lo segue sul suo monopattino. Sfrecciano a velocità mirabolanti, salgono, scendono, fanno salti, sono in grado di percorrere ogni tipo di superficie e di raggiungere anche i luoghi più impervi. Senape e Maionese accorrono, sono molto affezionati alla sorellina e, quando lei li chiama, intervengono subito in suo aiuto. Controllano e ricontrollano, contano con le dita, ripetono ad alta voce il nome e l'ordine preciso delle tonalità che hanno imparato da piccoli, e poi osservano ancora strizzando lo sguardo e indicando ciò che vedono davanti a sé: rosso, arancione, verde, blu, indaco, violetto. Luce ha ragione: ne manca uno, il giallo è svanito! «Questa cosa non ci piace!» dice Maionese. «Già, non ci piace per niente» fa eco Senape.



«Papà! Mamma!» strilla allora Luce, «Correte! È sparito il giallo!» Nel frattempo, sono arrivati anche nonna Mimosa e nonno Xanthos. Il nonno ha un nome particolare, ogni volta che qualcuno chiede a Luce come mai il suo nonno abbia un nome così strano, lei ormai sa cosa rispondere: il nonno è nato in Grecia e poi, ancora bimbetto, tanti tanti anni fa, si è trasferito in Italia con la sua famiglia. Luce vuole un bene immenso al suo nonno, e adora anche il suo nome; Xanthos, infatti, nella lingua del nonno, il greco, vuol dire – neanche a farlo apposta – giallo! Ovvero, come puntualizza lui, dai capelli d'oro.

Appena il tempo di togliersi le giacche e anche i grandi raggiungono la finestra, controllano e ricontrollano, contano con le dita, ripetono ad alta voce il nome e l'ordine preciso delle tonalità, che cercano di ricordare dai tempi della scuola, e poi osservano ancora strizzando lo sguardo e indicando ciò che vedono davanti a sé: rosso, arancione, verde, blu, indaco, violetto. Non è uno dei soliti scherzi di Luce: ne manca uno, il giallo è scomparso per davvero!



La famiglia Giallopinti è concorde: la situazione è inaccettabile. Bisogna a tutti i costi ritrovare il giallo e riportarlo al suo posto, nell'arcobaleno!

«Tiro fuori dal garage il nostro biplano!» esclama mamma Ambra. Il biplano è un aereo dotato di due ali sovrapposte; di solito ha pochi posti, ma Luce ne desiderava uno in cui ci stessero tutti, e così, grazie ai suggerimenti e al supporto della mamma, grande esperta di mezzi di trasporto, ne ha costruito uno lei stessa. Indovinate di che colore? Esatto, giallo! Ormai la conoscete. Per la precisione è un biplano in stile Antonov An-4, con una fusoliera chiusa, più robusta e sicura, in grado di planare anche sul mare, e uno scomparto per ben sei passeggeri: in prima fila, Luce con Zenzero – non può di certo lasciarlo a casa da solo! – seguono Senape e Maionese e, infine, nonna Mimosa e nonno Xanthos. Nella cabina di comando, mamma Ambra, in grado di pilotare qualunque veicolo a motore, e accanto a lei papà Flavio, appassionato di cartine, mappe e rotte di viaggio, decisamente meno appassionato di voli spericolati (è un po' un fifone, ma non vuole che si sappia, per cui acqua in bocca!). «Allacciate le cinture!» dice mamma Ambra dalle cuffie, «Si partee!» e con un'impennata, il biplano decolla e sfreccia verso l'alto a una velocità supersonica.

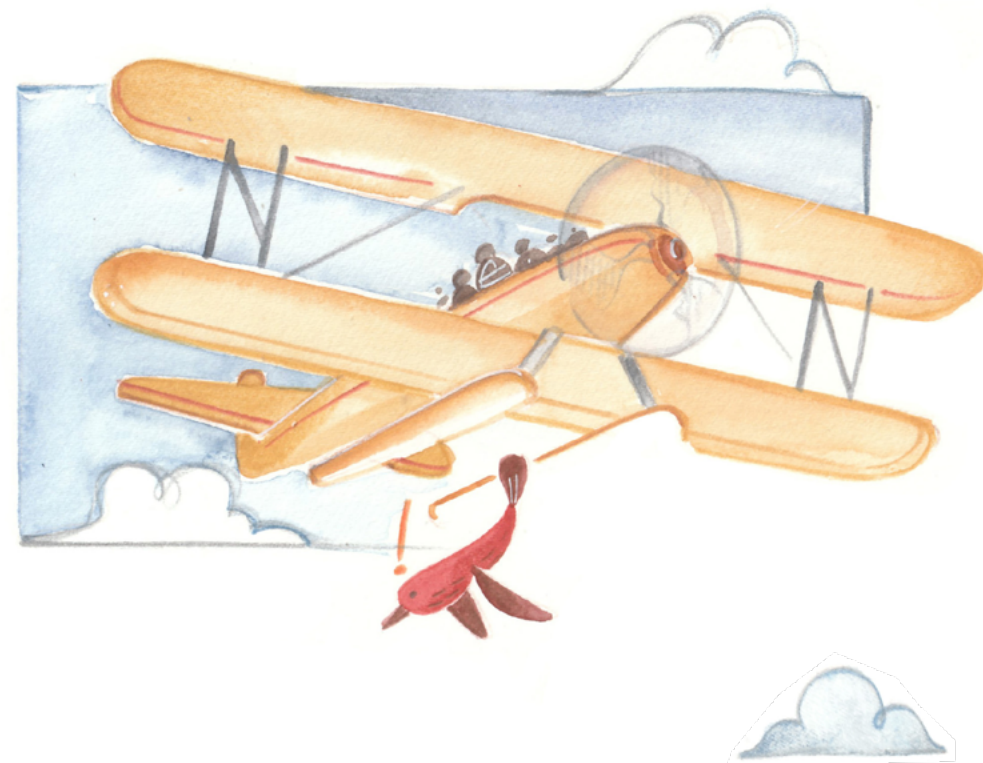
«Il giallo potrebbe esser stato nascosto in una grotta,» afferma papà Flavio, mentre il biplano passa vicino al pendio scosceso di una montagna, «ma non possiamo avvicinarci più di così, o l'aereo rischierà di sfraccellarsi!»

«Ci pensiamo noi!» intervengono allora i due gemelli, che si gettano dall'aereo col paracadute e atterrano uno sul suo skate e l'altro sul monopattino e partono in picchiata per una delle loro perlustrazioni.

«Dividiamoci!» dice Senape.

«Tu fai la parte alta, io quella bassa!» risponde Maionese.

Dopo aver cercato in lungo e in largo, però, del giallo non c'è traccia.



«Il giallo potrebbe esser stato sepolto qui, sotto il mare» dichiara il papà, sorvolando una distesa blu scuro.

Una manovra strabiliante e mamma Ambra riesce ad atterrare sulla superficie dell'acqua. Nonna Mimosa ha già indossato la muta (gialla, ovviamente!): «Fate largo! Mi tuffo!» esclama. E ancora prima che qualcuno possa dire qualcosa, nonna Mimosa è già sparita negli abissi, con tanto di maschera e bombole per l'ossigeno. Nonno Xanthos rassicura le facce perplesse: «Con tutti quegli anni di acquagym, fitness, aerobica, cyclette, zumba e pilates, che volete che sia?!»

La nonna, in effetti, è una sportiva eccezionale, ma, quando riemerge a galla, la sua espressione rivela già la delusione: «Qui sotto il mare, ahimè, non vedo nessun giallo».

«Che sia stato trasformato in qualcosa?» dubita papà Flavio, una volta ripartiti.
 «Potrebbe esser diventato un tubetto di maionese!» scherza Senape.
 «Oppure un enorme barattolo di senape!» replica Maionese.
 «Io intendevo più che altro una roccia, un fiore, un insetto, una pianta!» dice il papà.
 «Avete detto piante? Fatemi controllare in mezzo a quella vegetazione laggiù!» salta su il nonno.
 «Ma nonno... Quella credo sia una savana!» ribatte Luce, a metà tra il preoccupato e il divertito, nell'immaginare il nonno in versione esploratore.
 Nonno Xanthos, come in realtà sanno bene in famiglia, è un grande conoscitore di ogni erba, arboscello, albero e ortaggio sulla faccia della Terra e studia libri e libri in lingue antiche sui vegetali. Senza contare che come cura l'orto lui, nessuno al mondo! «Io faccio morire qualunque pianta, lui invece le fa resuscitare!» ripete spesso nonna Mimosa.
 Cappellone in testa e lente di ingrandimento alla mano, nonno Xanthos affronta la sua ricognizione incurante dei pericoli. D'altra parte la missione è troppo importante! E, per fortuna, dall'alto il resto della famiglia vigila su di lui.
 «Qui non c'è nulla!» urla a un certo punto il nonno, sfinito.



Papà Flavio propone dunque il tentativo più spericolato: «Sulle nuvole! Cerchiamo accanto all'arcobaleno, magari il giallo è scivolato e si è ammonticchiato sopra a quelle nubi». Mentre tentano di raggiungere l'arcobaleno, però, un vortice d'aria fa sbandare il velivolo, che inizia a girare sottosopra come un frullatore. Il vento lo spinge a destra e a sinistra, i passeggeri sbattono la testa di qua e di là – è tutto un «Ahi!», «Ohi!», «Uhi!» – finché riescono a superare le turbolenze, ma sono costretti a un atterraggio di emergenza. Mamma Ambra non perde tempo, si mette subito a riparare l'aeroplano.
 Papà Flavio scende, osserva scrupolosamente il paesaggio con il binocolo, tira fuori la bussola, dispiega una smisurata cartina geografica che a Luce sembra grande come tutta camera sua. Quando il papà esamina la cartina, non deve volare una mosca.



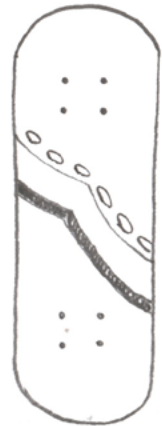
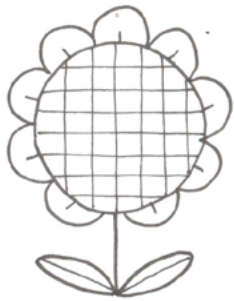
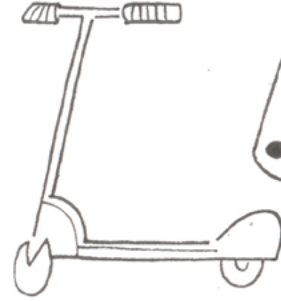
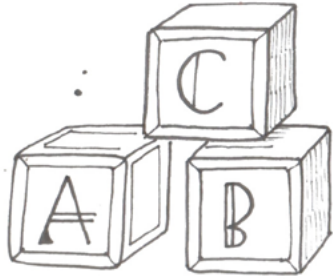
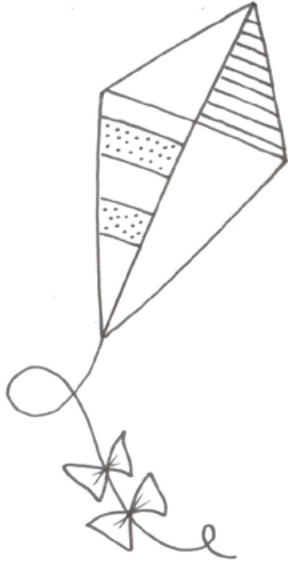
«Per di là!» sentenzia alla fine, convinto, mentre la mamma riprende il posto di comando.
 «Hai ragione, papà, guarda! Anche Zenzero dice di là!» esclama Luce, vedendo che il pupazzo è rivolto nella stessa direzione. D'altronde, è un ippopotamo saggio, considerando che, come il nonno, è riuscito a sopravvivere alla savana e, sempre come il nonno, da piccolo ha lasciato casa per trovarsene un'altra niente male.

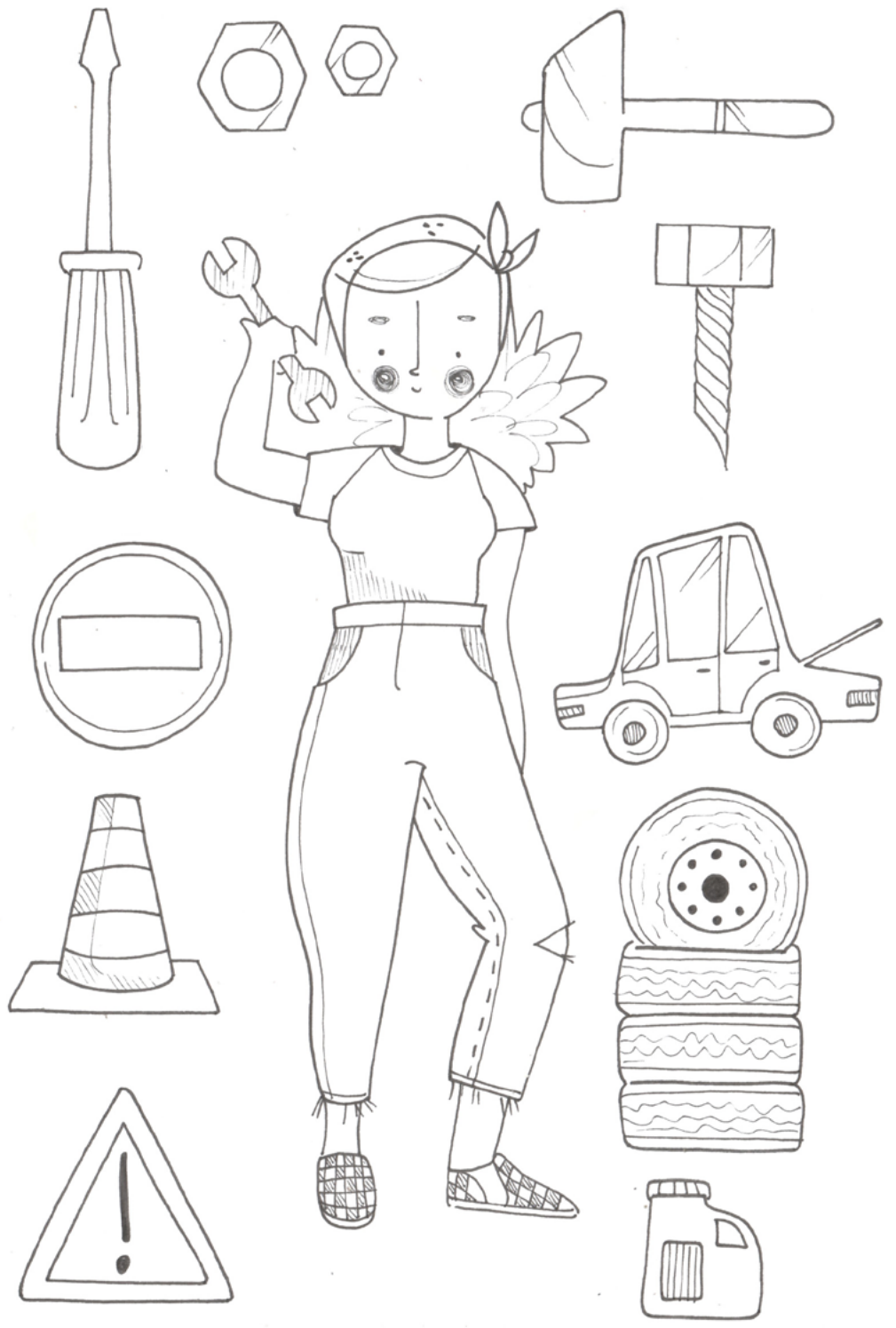
«Luce, i nonni ora devono andare...» interrompe mamma Ambra,
 «Dai, rimettiamo a posto i giochi. Il biplano nella sua scatola,
 così non perdi i pezzi.»
 «Domenica prossima potremmo continuare la nostra avventura!»
 dice nonna Mimosa, mentre infila la giacca.
 «La famiglia Giallopinti è una squadra fenomenale!» aggiunge nonno
 Xanthos, mentre indossa il cappello.
 «Fatemi giocare ancora un minuto, vi prego!» risponde Luce,
 «Dobbiamo portare a termine la missione!»
 «Hai ragione, piccola mia» interviene papà Flavio,
 «Non possiamo abbandonare così il nostro giallo!
 Proprio l'ultimo minuto, eh, promesso!»
 «E poi a fare la doccia! Non voglio sentire storie!» puntualizza
 la mamma.
 Luce fa sì con la testa, poi prende di nuovo in mano il biplano
 giallo. Concentrata com'è sul suo gioco, inciampa sul monopattino
 di Maionese, ci appoggia un piede sopra, avanza in equilibrio per
 qualche metro, sbatte contro il muro della sala, l'impatto le fa fare
 un triplo salto carpiato e atterra col sedere sullo skate di Senape,
 proseguendo la, ehm, corsa fino alla parete opposta, cercando
 di non danneggiare in alcun modo il biplano, nemmeno quando
 lo skate inchioda sul tappeto e spara la bambina dritta dritta
 sul divano, con le gambe dove di solito c'è la schiena e la testa
 dove mettiamo i piedi.
 «Luce, tutto bene?» chiede mamma Ambra.
 «Ehilà! Che acrobazie!» ride Maionese.
 «E il biplano è salvo! Mitica!» esulta Senape.
 «Ti gira la testa? Vedi tutto nero, per caso?» domanda papà Flavio.
 «Oh, no! Impossibile» risponde Luce, «Io vedo tutto giallo, giallo per
 sempre!»
 Una risata fragorosa si espande per la stanza! Luce è proprio
 come il giallo: allegra e luminosa! E mentre le risate continuano,
 Luce si raddrizza e spinge lo sguardo oltre la finestra; sebbene
 l'arcobaleno inizi a sbiadirsi, si vede chiaramente: «Guardate!»
 grida elettrizzata, «È tornato! Il giallo è tornato!
 È di nuovo al suo posto!».

«Kalispera!» dice il nonno, che nella sua lingua vuol dire
 “Buona sera”, ma è anche l'augurio che la bellezza del cielo
 al tramonto, con le sue tinte di giallo, rosa e arancione,
 rimanga nel cuore.
 «Kalispera!» risponde la famiglia Giallopinti in coro.











Crea i tuoi colori e dipingi

Questo è un invito ufficiale per un tè delle cinque insieme a noi! Questa volta, però, anziché berlo, lo utilizzeremo per colorare! Sì, hai capito bene: oggi ti sveliamo come creare il colore giallo con alcuni ingredienti naturali, tra cui proprio il tè.

Dopodiché, con l'aiuto di un pennello, potrai utilizzarlo per dipingere ciò che vuoi. Tieni presente che, con la stessa tecnica, puoi ottenere altri colori, a partire da elementi diversi.

In natura, infatti, ci sono frutti, ortaggi, spezie, radici, fiori ed erbe che hanno capacità tintoria, cioè possono rilasciare colore, che può essere adoperato in molti modi.

Che ne dici di provare due o più ingredienti e poi stabilire quale, tra questi, produce la tua tonalità di giallo preferito? Si può dipingere facendo raffreddare una tazza di tè, per l'appunto, o di camomilla, sciogliendo in un bicchiere spezie come la curcuma o la paprica, oppure lasciando in ammollo per qualche giorno in una ciotola bucce di cipolla o di melograno, petali di girasole, fiori di tarassaco, foglie di sedano o scorze di arancio.

Ah, c'è ancora un metodo! Per questo serve l'aiuto di un adulto e... un peperone, ovviamente giallo! Si frulla la polpa, si filtra e si cuoce per far rapprendere un po'.

E ora via con le pennellate!

Hai mai assaggiato la curcuma? È una spezia molto utilizzata in cucina e fa anche bene al nostro organismo. Non tutti sanno, però, che fin da tempi antichissimi, viene impiegata come tintura naturale per i vestiti e le stoffe!



Inventario delle cose gialle

In questa pagina trovi tante cose; colora soltanto quelle che in natura sono gialle.



L'armadio di Luce

Ritaglia e fai indossare a Luce i vestiti che trovi nel suo armadio (più qualche extra!). Se vuoi, prova a realizzare qualcosa di simile per gli altri personaggi del racconto. Ricorda qual è il colore preferito della famiglia Giallopinti!







Inquadra qui
il tuo cellulare



Lacrime, sorrisi, paura, soddisfazione: quante emozioni ci attraversano nel tempo dedicato al gioco!?!

Per scoprirle tutte, Assogiocattoli ha creato la Campagna “Gioco per Sempre”. E il primo passo di questo lungo e divertente percorso è stata proprio questa filastrocca che è diventata il nostro Manifesto. Un inno al gioco, una celebrazione dei giocattoli e del tempo trascorso in loro compagnia, scritto con la collaborazione di tutti: adulti e bambini, genitori e figli, nonni e nipoti, insegnanti ed educatori di ogni grado. Una filastrocca da imparare facilmente a memoria e canticchiare in leggerezza.

E da questi semplici concetti trasformati in rime è nata “Giallo per Sempre” la storia dedicata al gioco nel senso più ampio del termine, scritta da Lorenzo Naia, in arte La Tata Maschio e illustrata da Roberta Rossetti.

In questo racconto scopriremo il gioco come attività divertente e creativa, a ogni età, ma anche il gioco come elemento aggregatore, che favorisce l’interazione, la collaborazione e il dialogo, non solo tra pari, ma anche tra adulti e bambini, promuovendo la ricerca di uno spazio in cui ciascuno di noi possa esprimersi in maniera libera, in base alle proprie caratteristiche e attitudini.

Aiutaci a diffondere la cultura del gioco.

#giocoxsempre @assogiocattoli

