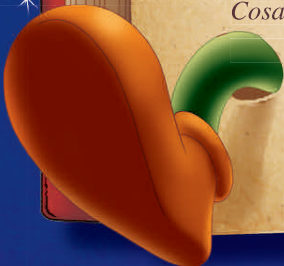





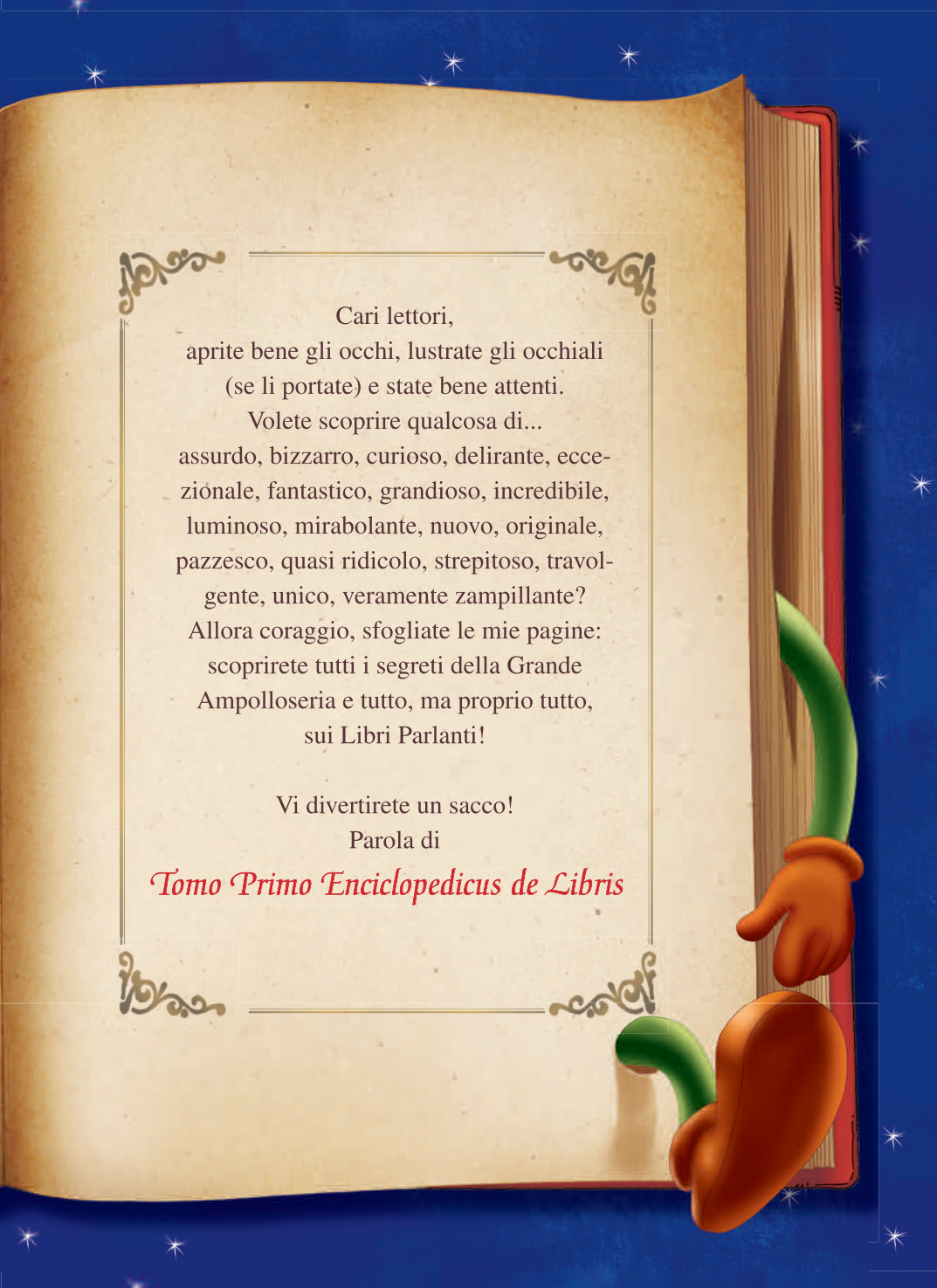
Tomo Primo



INDICE DI TOMO PRIMO



<i>La Grande Ampolloseria</i>	4
<i>I Guardiani Ampollosi</i>	6
<i>Lo Schedario Ampollosa</i>	8
<i>Le Pagelle famose</i>	10
<i>I Compagni di classe</i>	12
<i>Il Raddrizzatoio</i>	14
<i>L'Ufficio di Lapis de' Tromboni</i>	16
<i>L'Armadio segreto di Lapis de' Tromboni</i>	18
<i>La Sala dei Perché</i>	20
<i>Perché, perché, perché</i>	22
<i>Per di qua... no, per di là!</i>	24
<i>La sala del Gran Consiglio Ampollosa</i>	26
<i>La Biblioteca Parlante</i>	28
<i>Come funziona la Biblioteca Parlante</i>	30
<i>Ecco... il Motore di Ricerca!</i>	32
<i>Il Mondo dei Libri Parlanti</i>	34
<i>Vita da Libri Parlanti</i>	46
<i>Come nascono i Libri Parlanti</i>	48
<i>Da libretto a librone</i>	50
<i>Cosa mangiano i Libri Parlanti</i>	52
<i>Come giocano i Libri Parlanti</i>	54



Cari lettori,
aprite bene gli occhi, lustrate gli occhiali
(se li portate) e state bene attenti.

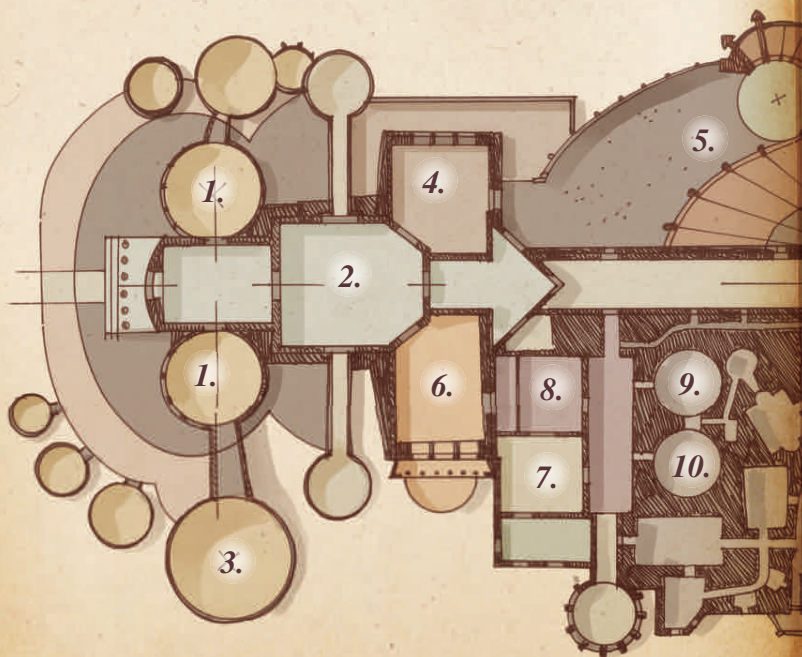
Volete scoprire qualcosa di...
assurdo, bizzarro, curioso, delirante, eccezionale,
fantastico, grandioso, incredibile, luminoso,
mirabolante, nuovo, originale, pazzesco, quasi
ridicolo, strepitoso, travolgente, unico, veramente
zampillante?
Allora coraggio, sfogliate le mie pagine:
scoprirete tutti i segreti della Grande Ampolloseria
e tutto, ma proprio tutto, sui Libri Parlanti!

Vi divertirete un sacco!

Parola di

Tomo Primo Enciclopedicus de Libris

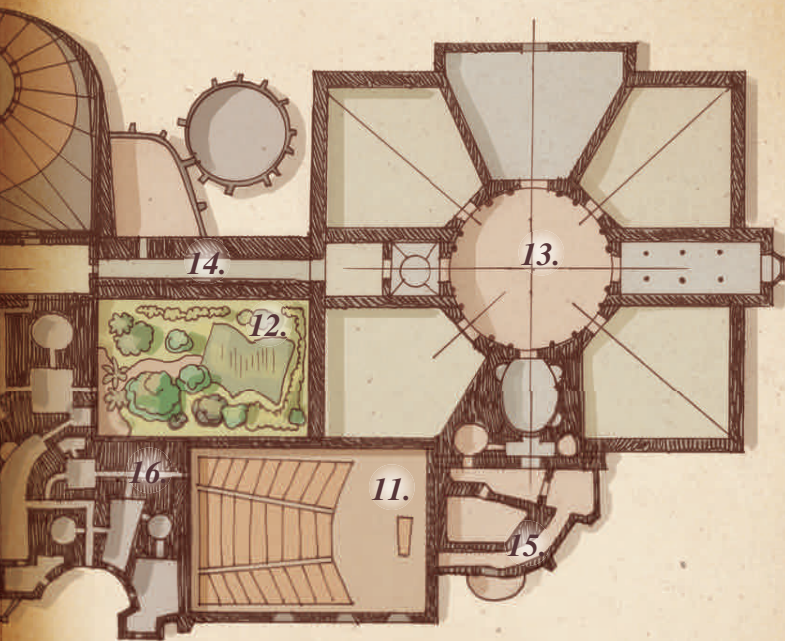
LA GRANDE AMPOLLOSERIA



1. Sala dei guardiani
2. Schedario di tutte le pagelle del mondo
3. Sala della ricreazione
4. Salone degli sportelli

5. Sala dei Perché
6. Ufficio di Lapis de' Tromboni
7. Raddrizzatoio
8. Laboratorio Segreto

Ho copiato per voi la Mappa Segreta della Grande Ampolloseria: era nascosta nell'armadio del Rettore... Mi raccomando, non ditegli che sono stato io a prenderla! Se lo scopre, con le mie pagine si fa coriandoli e con la mia copertina un paralume!



9. Archivio delle invenzioni sbagliate
 10. Archivio delle invenzioni giuste
 11. Sala del Gran Consiglio

12. Giardino segreto
 13. Biblioteca Parlante
 14. Passaggio segreto
 15. Passaggio molto segreto
 16. Passaggio segretissimo

I GUARDIANI AMPOLLOSI

Se visiterete la Grande Ampolloseria, sappiate che ci sono ovunque guardiani severissimi. Controllano tutti i visitatori, uno per uno! Vi sequestreranno caramelle, gomme da masticare, elastici, fionde, cerbottane, figurine, biglie, pupazzetti, macchinine e mostri vari... Per non parlare di cellulari e giocchini elettronici: quelli sono *vietatissimi!*



CANCELLINO
OCCHIO CHE SPARISCI



OCCHIALI CONTROLLA
INTRUSI



MATITA
SEGNA ERRORI



REGISTRO
AMPOLLOSO

GRAN
PENNINO
PUNZECCHIA
VISITATORI

COPRICAPO
DELL'ATTENTO
GUARDIANO

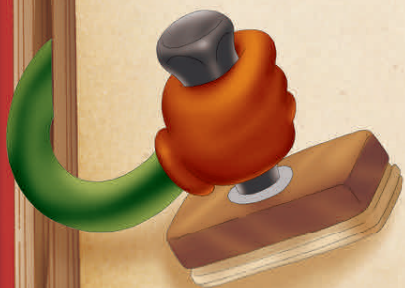
CALZARI
DELL'ATTENTO
GUARDIANO

TOGA TOGATA
DELL'ATTENTO
GUARDIANO

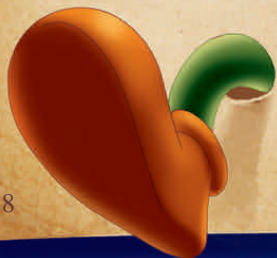


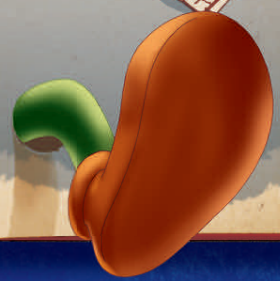
LO SCHEDARIO AMPOLLOSO

Prima di raggiungere la Biblioteca Parlante e la sala del Gran Consiglio Ampoloso verrete accompagnati nella Sala degli Schedari. Qui si conservano le pagelle degli scolari di tutto il mondo... Le Guardie Ampollose controlleranno attentamente il vostro fascicolo: solo se sarete considerati degni verrete ammessi. In caso contrario verrete accompagnati nel *raddrizzatoio!*



BOCCIATO





LE PAGELLE FAMOSE

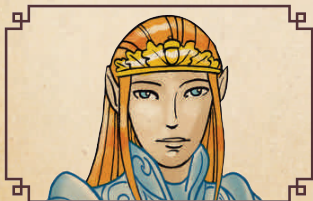
Ho fotocopiato di nascosto le pagelle di alcuni famosi personaggi del Regno della Fantasia e ho trovato anche una foto di classe.

PAGELLA DEL CAVALIERE

Lingua topesca	10	Coraggio	6
Storia	9	Condotta	10
Geografia	9		
Scrittura	10		
Buone Maniere	10		
Ginnastica	NEGATO!!!		
Cavalleria	8		
Galanteria	8		



PAGELLA DI ROBUR



		Scherma.....	10
		Matematica	4
		Lingua fantàsica	4
		Storia elfica	4
		Geografia	5
		Ginnastica	10
Agilità.	10	Arrampicata libera	10
Coraggio.....	10	Galanteria.....	6
Tiro con l'arco	10	Condotta	8

PAGELLA DI ALYS

Volo acrobatico.....	10
Dragologia	10
Scienze alimentari draghesche	9
Amministrazione dei regni draghici	9
Musica	8
Teoria musicale e solfeggio	8
Flauto traverso	9
Tiro con l'arco	9
Diplomazia.....	10
Ricamo	NEGATA!

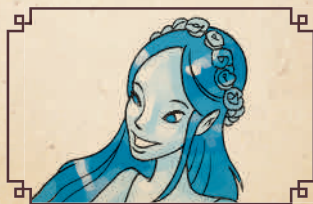


Danza	8
Canto	9
Lingua fantastica	10
Matematica	7
Condotta	10



PAGELLA DI FLORIDIANA DEL FLOR

Grazia	10	Matematica.....	10
Gentilezza	10	Magia Fatillica	10
Eleganza	10	Condotta	10
Bontà.....	10		
Bellezza.....	10		
Saggezza	10		
Generosità	10		
Lingua fantastica	10		
Storia	10		



I COMPAGNI DI CLASSE

CLASSE

TIZZONE
DA GRANBRACE

DRAGO
DELL'ARCOBALENO

ALYS

FRITILLARIA
E BOLETUS

LAOWYN



Ccco una vecchissima foto di classe con tutti gli amici del Regno della Fantasia: Alys, Robur, Laowyn, Floridiana, il Drago dell' Arcobaleno, Frittillaria, Boletus, Scribacchius e Fortecuore.... Tutti alle elementari.



IL RADDRIZZATOIO

Se, dopo aver controllato la vostra pagella, i Guardiani Ampollosi non vi riterranno degni di accedere al Gran Consiglio Ampollosi, allora finirete al Raddrizzatoio dove il Rettore vi farà una bella ramanzina!



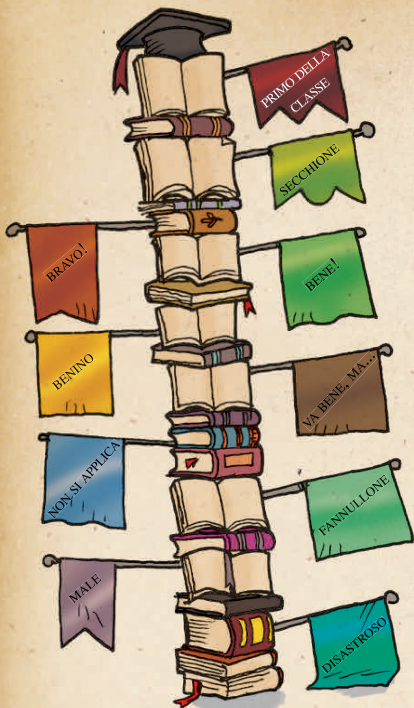
**1. RAMAZZA
LUSTRA TUTTO**
*Non siete stati diligenti?
Allora vi toccherà una
punizione: dovrete spazzare
tutta la Biblioteca Parlante!*



**2. CATTEDRA
DELLA RAMANZINA**
*Siete stati dei veri
discoli? Nulla vi
toglie una bella
ramanzina!*

3. TAVOLO DELLA PAZIENZA
*Per mettere alla prova
la vostra pazienza,
dovrete cimentarvi in
questo puzzle che si fa e
si disfa continuamente.*





6. DILIGENTOMETRO

Per misurare se siete il primo della classe o un disastroso fannullone!



7. SEDIA RADDRIZZANTE

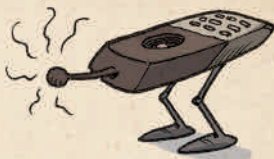
Per tutti quelli che si addormentano durante le lezioni, la sedia raddrizzante, pronta a svegliarli al momento giusto con un pizzicotto!



4. SISTEMA

ANTI SUGGERIMENTI

Basta coi suggerimenti, a scuola si va per studiare, studiare, studiare! E con queste cuffie non sentirete più i suggerimenti!



5. BIGLIETTINO

DETECTOR

Un sistema efficacissimo per scovare tutti i bigliettini nascosti che si passano gli studenti indisciplinati.



L'UFFICIO DI LAPIS DE' TROMBONI





L'ARMADIO SEGRETO DI LAPIS DE' TROMBONI

Questo è l'armadio segreto del Magnifico Rettore della Grande Ampolloseria Lapis de' Tromboni. Qui lui custodisce tutti i giochi e gli oggetti sequestrati ai suoi scolari in anni e anni di carriera scolastica... Ma quello che nessuno sa, è che ogni tanto ci gioca anche lui di nascosto!





LA SALA DEI PERCHÉ

Di qua si fanno domande...





vete evitato il Raddrizzatoio? Bravi! Allora siete arrivati sani e salvi alla Sala dei Perché, dove file e file di persone attendono per anni davanti agli sportelli per consegnare le loro domande! Ma nessuno ha mai visto che cosa c'è dietro gli sportelli!



... di qua si cercano risposte.

PERCHÉ, PERCHÉ, PERCHÉ...

Rispondere alle domande è una delle attività principali della Grande Ampolloseria e in particolare della Sala dei Perché. Ecco qualche esempio di domande che i tuttologi ricevono con le rispettive risposte.

Perché l'acqua del mare è salata?

L'acqua del mare contiene sali che nel corso del tempo si sono sciolti dalle rocce della crosta terrestre, ma è soprattutto la sabbia depositata in mare dai fiumi a sciogliere i propri sali nel mare.

Perché le scimmie si spulciano?

Le scimmie amano sedersi l'una accanto all'altra ed esaminarsi vicendevolmente. Si dice che 'si stanno spulciando', in realtà si stanno pulendo il pelo da polvere e sporcizia. Con questo gesto una scimmia dimostra il suo affetto per l'altra.

Perché il cielo è blu?

La luce bianca del Sole è composta da tutti i colori dell'arcobaleno e ha diverse lunghezze d'onda. Le particelle gassose d'aria deviano le piccole onde blu costringendole a cambiare continuamente direzione, per questo appaiono diffuse in tutto il cielo.

Perché la giraffa ha il collo lungo?

La giraffa è un mammifero alto fino a sei metri dalla punta delle corna agli zoccoli degli arti anteriori. Grazie alla sua altezza trova sempre qualcosa da mangiare strappando foglie dai rami più alti.

Perché l'erba e le foglie sono verdi?

Le piante sono verdi perché contengono la clorofilla, un pigmento che conferisce loro la colorazione e permette loro di produrre il proprio nutrimento. Quando i raggi di luce incontrano la clorofilla, nelle parti verdi della pianta si formano sostanze nutritive.

Perché Geronimo Stilton sviene sempre?

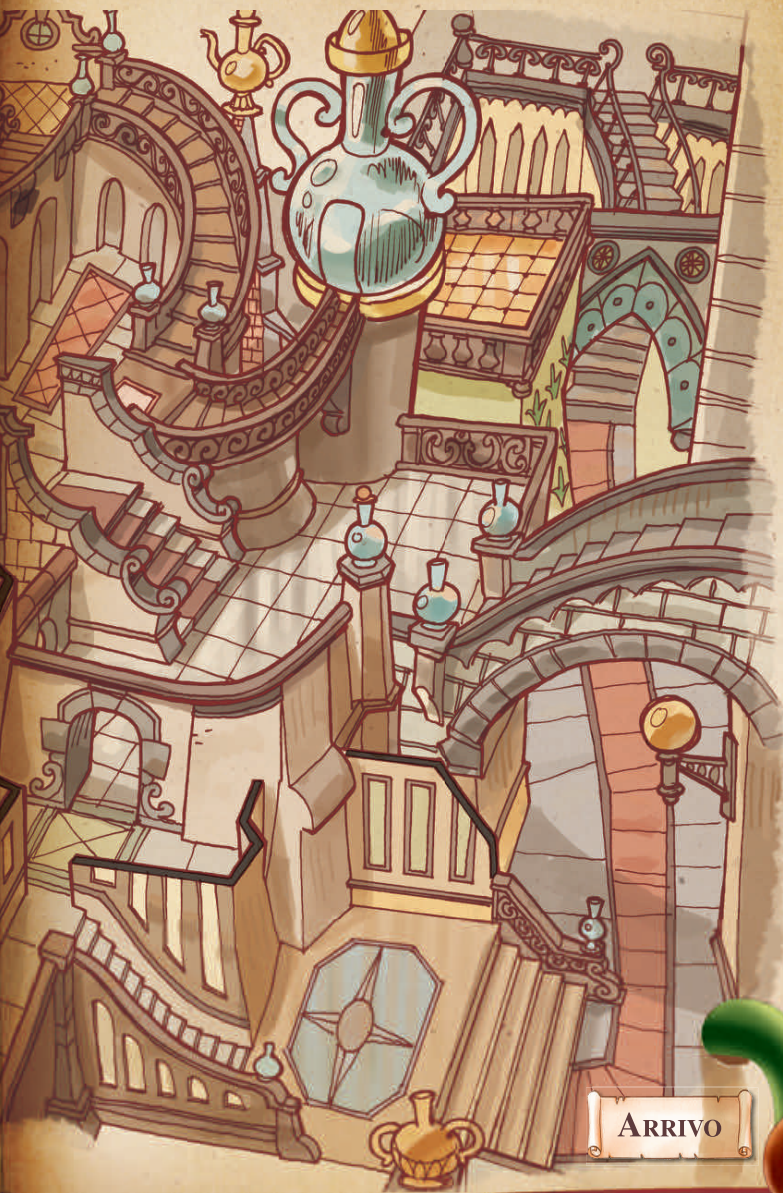
Geronimo è un tipo, anzi *un topo*, molto sensibile. Quando prova emozioni troppo forti dovute per esempio a un grande spavento o anche a un bacino di una roditrice sulla punta dei baffi... sviene! Che animo sensibile!

PER DI QUA...
NO, PER DI LÀ!

TROVA LA STRADA PER LA SALA
DEL GRAN CONSIGLIO

PARTENZA





ARRIVO



LA SALA DEL GRAN CONSIGLIO AMPOLLOSO





ravi, ce l'avete fatta!
Siete arrivati nella sala del Gran Consiglio Ampoloso! Oh, ma guarda un po' che cosa combinano consiglieri, sapienti e tuttologi quando nessuno li vede!

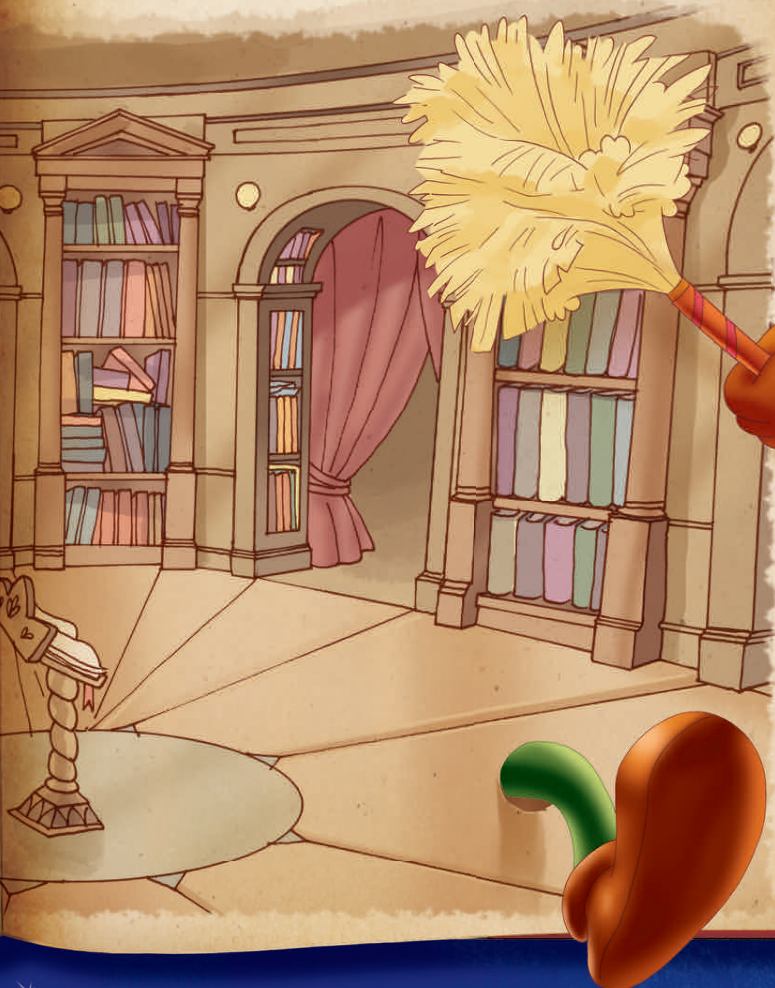


LA BIBLIOTECA PARLANTE





una prima occhiata questa sembrerebbe una normale biblioteca... Pavimenti di marmo lucido, ordine, pulizia scrupolosa e soprattutto... silenzio! Ma il silenzio qui dura molto poco! Qui viviamo noi, i Libri Parlanti, e il silenzio non è il nostro forte!



COME FUNZIONA LA BIBLIOTECA PARLANTE

Per consultare i libri basta dire a voce alta l'argomento di interesse e si mette in moto il 'motore di ricerca'. Ecco come...

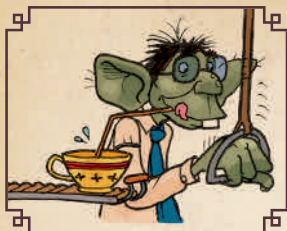


1) La voce si propaga nell'aria e il Grande Orecchio Guardiano (G.O.G.), che di solito sta dormendo, si sveglia.

2) Il G.O.G. si alza di colpo e sbatte il cranio sul binario di legno soprastante.

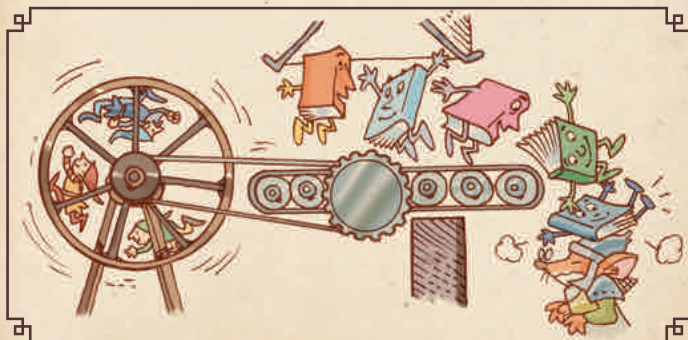
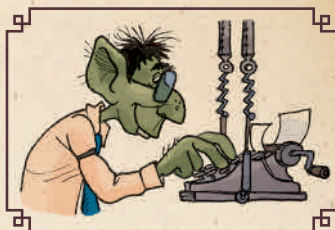


3) La biglia rotola, cade sul cucchiaino che fa rimbalzare la zolletta di zucchero nella tazzina di frullato energizzante.



4) Il G. O. G. beve la sua sbobba energetica e finalmente ha abbastanza forze per aprire gli occhi e tirare la leva davanti a lui.

5) A quel punto scende una tastiera dove lui digita la richiesta. Gli Alto-Parlanti strillano: 'Lettore in salaaa!' Poi ripetono a voce alta l'argomento che interessa al lettore.



6) Si mettono in moto i Tapis Roulant sui quali si precipitano a gara tutti i Libri Parlanti e poi piombano direttamente in testa all'interessato!

ECCO... IL MOTORE DI RICERCA!

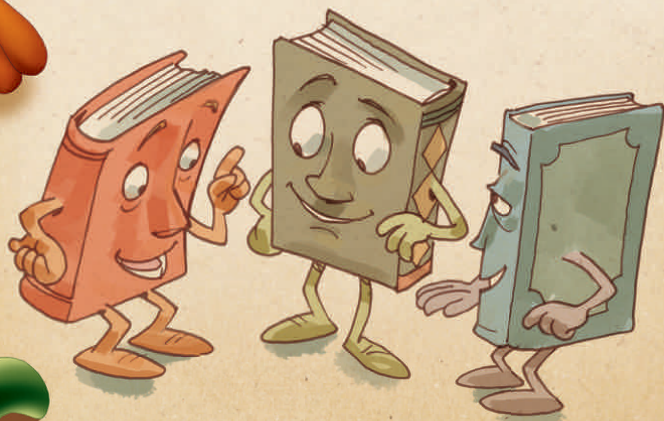


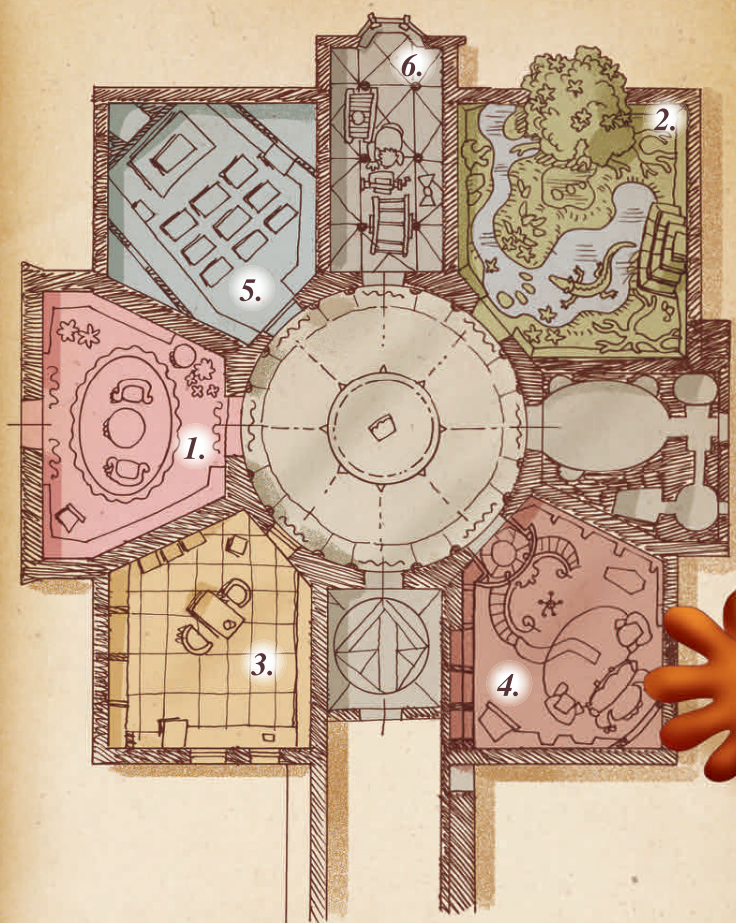
Ccco tutti gli ingranaggi del motore di ricerca della Biblioteca Parlante, per consegnare in un attimo al lettore tutti i libri di interesse!



IL MONDO DEI LIBRI PARLANTI

Nella grande Biblioteca Parlante vivono tanti tipi diversi di Libri Parlanti. Ciascun gruppo ha abitudini molto particolari e gusti differenti: è proprio questo che ci rende così speciali!





1. Sala dei Libri Rosa

2. Sala dei Libri d'Avventura

3. Sala dei Libri Gialli

4. Sala dei Libri Horror

5. Sala dei Libri
scolastici

6. Meccanismo per la
consultazione dei libri

DOVE VIVONO I LIBRI ROSA





Libri Rosa parlano sempre di storie romantiche e amori impossibili... Di solito si commuovono per un nonnulla e piangono: un vero problema per l'umidità che si forma, perché si sa, è molto nociva ai libri! Appena uno di loro piange scatta l'Operazione Fazzoletto: subito piovono fazzoletti!



DOVE VIVONO I LIBRI GIALLI

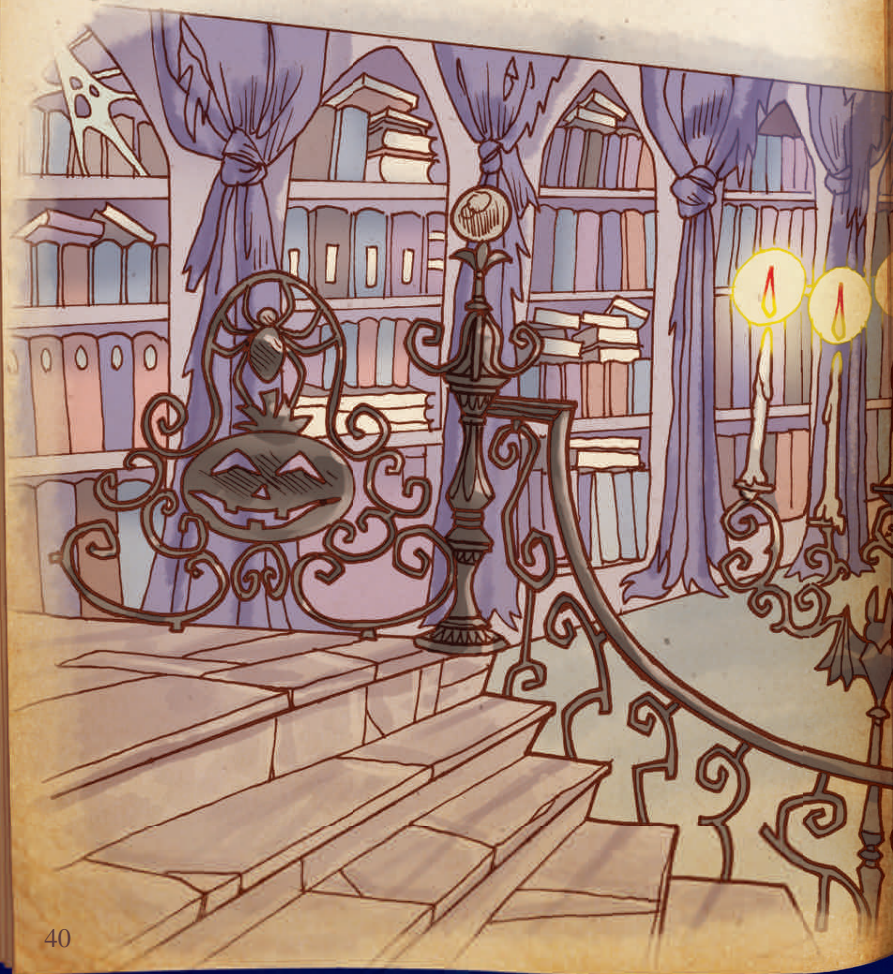




Libri Gialli invece hanno una vera e propria mania: la caccia ai colpevoli! Girano per la Biblioteca armati di lente d'ingrandimento in cerca di tracce e di indizi. Le loro case sono disordinatissime e alle pareti, al posto dei quadri, hanno le foto dei ricercati!



DOVE VIVONO
I LIBRI HORROR



Se siete impressionabili meglio non visitare questa parte della Biblioteca dove vivono i Libri Horror! Ci sono ragnatele dappertutto, lapidi, lugubri pipistrelli e mostri orrendi che compaiono all'improvviso! Che posto da incubo!



DOVE VIVONO I LIBRI SCOLASTICI



Ccco, io vivo qui, tra gli scaffali dei Libri Scolastici, delle Enciclopedie e dei Saggi, cioè i libri specializzati su un argomento serio... Uff! Che noia... Si danno un sacco di arie, credono di essere i primi della classe! Per questo sono scappato e ho vissuto una vera avventura, quindi ora ho traslocato nella sala dei Libri d'Avventura!



DOVE VIVONO I LIBRI D'AVVENTURA





cco, questa ora è la mia casa!

Niente male, vero?

Qui non ci si annoia mai: ogni giorno si vive un'avventura diversa in mondi reali o in mondi fantastici!

Scusate, ora devo salutarvi, vado di freeettaaa!





VITA DA LIBRI PARLANTI

Gdura la vita da Libri Parlanti! Dopo lunghi giorni di attesa senza nessuno che entri in Biblioteca, quando gli Alto-Parlanti strillano una richiesta, si scatena la lotta per essere consultati per primi. È la dura legge della Biblioteca Parlante!



LA GIORNATA TIPO DI UN LIBRO PARLANTE

Sveglia: tutti giù dallo scaffale!

Spolveratina alle pagine.

Stiratina agli angoli anti 'orecchie' o per i più alla moda, seduta dal grafico per un aggiornamento.

Caccia al refuso*.

Pranzo.

Trattamento anti muffa.


Corso di aggiornamento.

Revisione degli indici.

Merenda.

Tavola rotonda con dibattito.

Nanna: tutti in ordine sugli scaffali!



**I refusi sono gli errori presenti nel testo.*

LE DIECI REGOLE D'ORO DEL LIBRO PARLANTE!

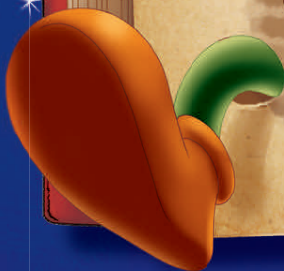
- 1) *L'autore è uno e tutti gli altri son nessuno!*
- 2) *Evviva l'editore: è lui che ha pagato le spese di stampa!*
- 3) *Parla sempre bene del tuo redattore che ha corretto e sistemato il tuo libro.*
- 4) *Sii grato al disegnatore che ti ha reso più bello!*
- 5) *Il bravo Libro Parlante si tiene sempre aggiornato.*
- 6) *Il bravo Libro Parlante non copia mai il contenuto degli altri libri!*
- 7) *Il bravo Libro Parlante sta attento a non fare orecchie alle pagine e non permette ai lettori di sottolinearlo e pasticciarlo.*
- 8) *Ricordati di spolverarti ogni giorno!*
- 9) *Evita sempre l'umidità!*
- 10) *Non trascurare di spruzzarti l'**antitarme!***



COME NASCONO I LIBRI PARLANTI



Libri Parlanti nascono in un giardino segreto, che si trova proprio nella Grande Ampollose-ria! Se mamma e papà Libri Parlanti desiderano avere un figlioletto, seminano in quel giardino delle piccole letterine e le innaffiano con cura con l'acqua della Fonte della Fantasia. Dopo qualche tempo spunta un bel germoglio che ben presto cresce rigoglioso e produce bellissimi frutti colorati: dei piccoli teneri Libri Parlanti!



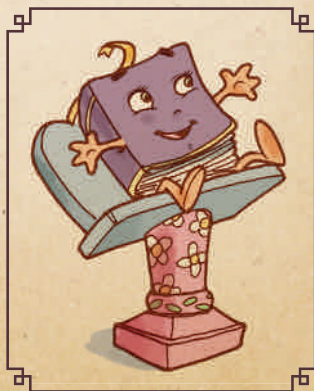


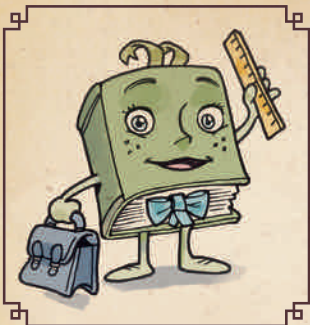
DA LIBRETTO A LIBRONE... PICCOLI LIBRI CRESCONO!



Appena nati, i piccoli Libri Parlanti non sanno parlare, strillano! Le loro pagine sono morbide, hanno bordi arrotondati e morbide copertine imbottite. Sulle loro pagine non ci sono parole scritte, ma solo disegni colorati e molto semplici.

Poi un giorno, all'improvviso, pronunciano la prima parola... e da allora non stanno più zitti!

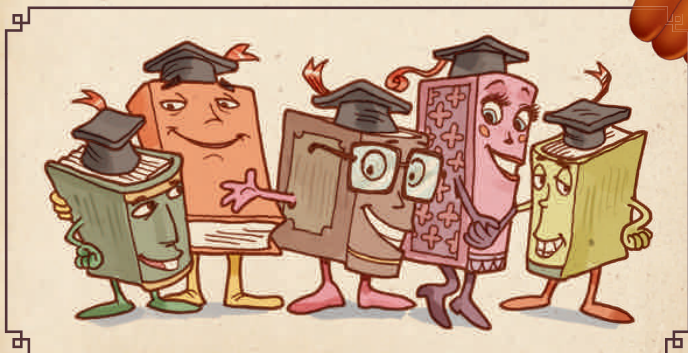




Quasi tutti i Libri Parlanti adorano andare a scuola! Le materie di studio che preferiscono sono:

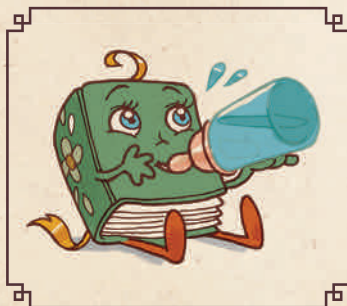
- l'arte della chiacchiera,
- parlare in pubblico,
- scioglilingua.

Solo i più studiosi diventano Enciclopedie!



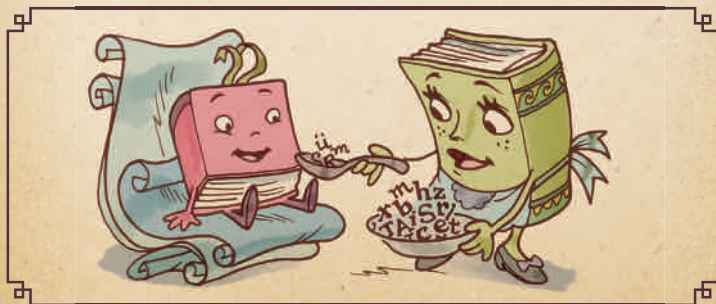
Quando un Libro Parlante è abbastanza cresciuto si diploma e diventa un Libro Rosa, Giallo, un Horror, un volume di Enciclopedia o un Libro di Avventura!

COSA MANGIANO I LIBRI PARLANTI



Che cosa mangiano i piccoli libri?

I primi mesi prendono solo biberon colmi di fantasia concentrata in polvere...

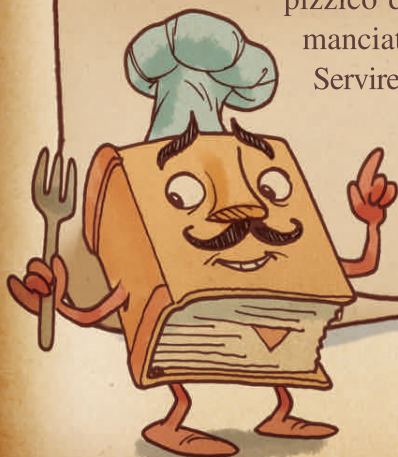


Dopo i 6 mesi si nutrono di pappa di idee e omogeneizzati di informazioni.

IL PIATTO PREFERITO DEI LIBRI PARLANTI

INGREDIENTI: 300 g di pensierini, 20 aggettivi superlativi, 4 pronomi relativi, 2 rebus, una manciata di informazioni, 400 g di scoop taglienti, un pizzico di paroline dolci, una manciata di punti esclamativi.

PREPARAZIONE: Scaldare a fuoco lento 300 g di pensierini in una casseruola capiente. Aggiungere prima gli **aggettivi superlativi**, poi i **pronomi relativi**, poi i **rebus** e continuare a girare lentamente. Sciogliere a parte in acqua tiepida una manciata di informazioni e scoop taglienti, quindi unirli al preparato nella casseruola. Lasciare stufare ben bene per un paio di giorni, quindi condire con un pizzico di **paroline dolci** e una manciata di **punti esclamativi**.
Servire in tavola ben caldo!



COME GIOCANO I LIBRI PARLANTI

I giochi preferiti dai piccoli Libri Parlanti sono i giochi di parole! Ecco qualche **REBUS**.



soluzione: giocare con il testo.



soluzione: piccoli scaffali pieni di libretti.

Ma i Libri Parlanti impazziscono per gli **ACROSTICI**.

Ecco come si gioca:

I giocatori scelgono a turno una parola e la scrivono in verticale su un foglio. Scopo del gioco è scrivere, a sinistra della parola base, parole di senso compiuto che terminano con le iniziali e, sulla destra, parole che inizino con le iniziali.

Es. to**P**osta
 ben**E**dera
 ba**R**ana
 figur**A**ria

La parola base è PERA: le parole a sinistra sono TOP, BENE, BAR, FIGURA; quelle a destra sono POSTA, EDERA, RANA, ARIA.

Vince chi completa l'acrostico nel minor tempo.

INDOVINELLI

a) *Sa tante cose... ma non sa parlare, ha molte ali...
ma non sa volare... Che cos'è?*

(il libro)

b) *Sta in basso, sta in biblioteca, sta in busta, sta in
bacheca... Che cos'è?*

(la lettera 'b')

*Arrivederci
alla prossima
avventura!*

