Travelnostop
il giornale del travelling italiano

edizione Nazionale

per la tua pubblicità in questo spazio: 091.519165

Da domani in edicola le figurine d'arte di 'Artonauti'

notizia pubblicata **14 Marzo 2019** alle ore **13:00** nella categoria **Beni culturali**



Artonauti è il primo album di figurine dell'arte in Italia e nel mondo. Un album per bambini dai 7 agli 11 anni pensato per farli divertire imparando l'arte e la storia.

Artonauti è la storia di due bambini e un cane che compiono un viaggio nel tempo alla scoperta dei tesori dell'arte.

Le figurine compongono affreschi, dipinti, sculture, svelando ognuna un particolare di un'opera. Scambiandosi le figurine – con il classico schema 'ce l'ho, ce l'ho, manca' – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere e gli artisti che le hanno prodotte.

Non ci sono solo le figurine da attaccare, ma anche giochi e indovinelli, curiosità e aneddoti che faranno avvicinare i piccoli lettori agli artisti e alle loro vite: dalle grotte di Lescaux, alle piramidi degli Egizi, passando per i templi Greci e i Romani, fino ad arrivare a Leonardo, Michelangelo, Raffaello, agli Impressionisti e a tanti altri. Seguendo le avventure di Argo, Ale e Morgana i bambini si appassionano alle avventure degli artisti come veri e propri eroi.

L'album è composto da 64 pagine che contengono un racconto introduttivo, 28 illustrazioni, 65 opere d'arte, 20 quiz e indovinelli e 2 pagine di giochi. Per completare l'album occorrono 216 figurine.

Ogni bustina contiene 5 figurine e 1 Twin Card. Collezionando tutte le 25 coppie di Twin Card, i bambini le mischieranno coperte per divertirsi con il tipico gioco di memoria, scoprendole due a due. Ciascuna coppia di carte 'gemelle' raffigura un'opera d'arte contenuta nell'album.

L'idea e il progetto di Artonauti sono stati sviluppati da Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed

esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – e Marco Tatarella, da 11 anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e architettura, di periodici di musica e di servizi editoriali.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la 4^ edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Artonauti è un neologismo: una sintesi tra le parole arte, astronauti – per identificare un viaggio avventuroso – e Argonauti – per evocare personaggi epici e i loro fantastici viaggi: una perfetta sintesi tra l'aspetto ludico e quello educativo che ogni gioco dovrebbe avere.

Il progetto Artonauti si basa su tre principi fondamentali: il primo è che l'arte può essere alla portata di tutti, il secondo che il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini e il terzo che arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per lo sviluppo evolutivo dei bambini.