



## Nasce “Artonauti”, il primo album di figurine per i bambini dedicato alla storia dell'arte

Scritto in data 25/02/2019, 17:50:50

La società Wizart S.r.l.i.s, in collaborazione con la casa editrice **La Spiga Edizioni** e con il sostegno di **Fondazione Cariplo**, danno vita a un nuovo **album di figurine** appositamente pensato per i bambini dai 7 agli 11 anni: si tratta di **Artonauti. Le figurine dell'arte**, ed è il primo album in Italia e nel mondo interamente dedicato alla **storia dell'arte**.

L'album, che sarà disponibile in edicola dal 15 marzo (costerà 3 euro, e insieme all'album ci saranno anche 3 pacchetti di figurine omaggio), non è soltanto una raccolta: è la storia di due bambini e un cane (Ale, Morgana e Argo) che compiono un **viaggio nel tempo** alla scoperta dei grandi capolavori dell'arte. Le figurine andranno a comporre dipinti, sculture, affreschi, svelandone i particolari. E la cosa interessante è che con il meccanismo dello **scambio delle figurine** a cui tutti abbiamo giocato, i bambini riusciranno a familiarizzare con le opere e con gli artisti. Oltre alle figurine, ci saranno anche piccoli aneddoti, giochi, indovinelli, e curiosità, in un viaggio che parte dalle **grotte di Lascaux** e attraverso gli egizi, i greci e i romani, arriverà fino al Novecento passando attraverso l'arte di Giotto, del Rinascimento (Botticelli, Michelangelo, Leonardo, Raffaello), degli impressionisti, di van Gogh. Grazie a questo album, i bambini avranno dunque l'opportunità di cominciare a imparare la storia dell'arte giocando e divertendosi.

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 pacchetto contiene 5 figurine e una **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.

Il titolo dell'album, **Artonauti**, vuole essere una sintesi tra le parole "arte", "astronauti" (per identificare un viaggio avventuroso) e "Argonauti" (per evocare personaggi epici e i loro fantastici viaggi): una **sintesi tra l'aspetto ludico e quello educativo** che ogni gioco dovrebbe avere. Il progetto si basa infatti 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. Un gioco sociale, educativo e accessibile: il gioco delle figurine è da sempre uno dei più diffusi e apprezzati tra i bambini e, per sua stessa natura, è accessibile a tutti, riducendo le barriere di accesso e ampliando il pubblico potenziale dell'attività educativa. L'idea è nata dunque tenendo a mente gli elementi chiave della scoperta, del gioco, dell'apprendimento auto-costruttivo e dell'accessibilità.

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 undici 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.i.s.**, un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti** ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

"Credo che la forza di **Artonauti**", afferma Daniela Re, "risieda proprio nella storia personale di un'insegnante che ha imparato il mestiere sul campo. Ho conosciuto da vicino i colleghi insegnanti, gli alunni e i genitori e ho coinvolto tutti gli attori che vivono quotidianamente il mondo della scuola nella progettazione di questo strumento educativo. **Artonauti** vuole scardinare il pregiudizio che l'arte sia un argomento troppo difficile per i bambini, proponendo un gioco educativo, intelligente e divertente: è un progetto ambizioso, che punta in alto. Ma l'ambizione di Artonauti ha solide radici perché è un progetto nato sul campo, dal basso, a partire dall'esperienza di chi ha conosciuto e conosce in prima persona il mondo della scuola".

Per tutte le informazioni è possibile visitare il [sito ufficiale di Artonauti](#) o le pagine [Facebook](#) e [Instagram](#).

Di seguito alcune immagini dell'album.





