

Web

E se raccontassimo una storia? – Il nuovo libro di Simona Ruggi

🕒 13 Dicembre 2021



WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di Artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: **E se raccontassimo una storia?** di **Simona Ruggi, psicologa e psicoterapeuta di Fondazione Guzzetti**: una ricca riflessione, accompagnata da indicazioni metodologiche e operative per ideare laboratori/gioco con i bambini, sul perché sia fondamentale accompagnare la crescita infantile con la narrazione, l'ascolto e la produzione di storie.



Le fiabe, i miti e le storie, infatti, trattano temi universali che riguardano l'umanità e sono quindi fondamentali per affrontare paure, emozioni, domande esistenziali. Attraverso la narrazione il bambino approfondisce aspetti dell'esperienza, rende vivi i personaggi di una storia, contatta i propri vissuti emotivi e proietta gioie, paure, ansie, preoccupazioni, problemi, ingegno, furbizia e felici risoluzioni sui protagonisti. La lettura è anche uno strumento di alfabetizzazione emotiva: nelle storie, nelle fiabe e nei racconti le emozioni vengono infatti nominate, descritte e risultano accessibili al pensiero per immagini. In questo modo il bambino ha l'occasione di arricchire il suo vocabolario emotivo, percependo i suoi stati interiori ed esprimendoli poi liberamente.

Tutte riflessioni che Simona Ruggi analizza chiaramente nel volume, insieme alle indicazioni su quali fiabe sia bene raccontare, e alle tante possibilità di gioco attraverso la narrazione. Sul finire del libro inoltre, ai suggerimenti laboratoriali per gli insegnanti si aggiunge una ricca antologia di fiabe e miti dal mondo scelti per accompagnare i giovani esploratori in un viaggio intorno al mondo tra arte e storie. Il libro propone riflessioni sull'origine delle fiabe e dei miti, sul loro significato, sui temi che ci appartengono e che sentiamo vivi e attivi nelle fiabe stesse, su come siano preziosi per accompagnare la crescita di piccoli e grandi.

Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in **Psicologia Scolastica** e Dottore di Ricerca in **Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici**. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e Arte dell'**Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano**.

Per acquistare il volume: <https://www.ibs.it/se-racontassimo-storie-riflessioni-metodi-di-ro-simona-ruggi/e/9791260744043>



WizART editore di Artonauti il primo album di figurine dell'arte presenta il secondo titolo della collana dedicata alla pedagogia



E se raccontassimo una storia? di Simona Ruggi Riflessioni metodi e strumenti per accompagnare la crescita dei bambini attraverso la narrazione

WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di Artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi.

Dopo il grande consenso riscosso da Artonauti, non solo tra un pubblico di giovanissimi, ma anche di adulti e di migliaia di insegnanti che ne hanno subito intuito le potenzialità educative e pedagogiche, i fondatori della casa editrice

Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in Psicologia Scolastica e Dottore di Ricerca in Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e Arte dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano. Svolge inoltre attività clinica in studio privato e di consulenza e formazione in alcune scuole dell'infanzia, primarie di primo e secondo grado della Lombardia. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche.

COMUNICATI-STAMPA.NET

L'informazione dalla fonte ufficiale

WizART editore di Artonauti il primo album di figurine dell'arte presenta il secondo titolo della collana dedicata alla pedagogia



E se raccontassimo una storia? di Simona Ruggi Riflessioni metodi e strumenti per accompagnare la crescita dei bambini attraverso la narrazione

WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di Artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi.

Dopo il grande consenso riscosso da Artonauti, non solo tra un pubblico di giovanissimi, ma anche di adulti e di migliaia di insegnanti che ne hanno subito intuito le potenzialità educative e pedagogiche, i fondatori della casa editrice WizArt, Daniela Re e Marco Tatarella, hanno infatti strutturato un percorso che coinvolgesse proprio gli educatori. È così che, oltre a corsi di formazione

Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in Psicologia Scolastica e Dottore di Ricerca in Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e Arte dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano. Svolge inoltre attività clinica in studio privato e di consulenza e formazione in alcune scuole dell'infanzia, primarie di primo e secondo grado della Lombardia. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche.

L'ORA

Back to school Torna la febbre per le figurine Con Artonauti – le figurine dell'Arte – si va alla scoperta del mondo



Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine... non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album *Tutto mondo*, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione *Tutto Mondo*, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido ed efficace** per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo**.

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti** ha vinto la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

SPOT and WEB

“E se raccontassimo una storia?”

28 Settembre 2021

WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di Artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: E se raccontassimo una storia? di Simona Ruggi.

Dopo il grande consenso riscosso da Artonauti, non solo tra un pubblico di giovanissimi, ma anche di adulti e di migliaia di insegnanti che ne hanno subito intuito le potenzialità educative e pedagogiche, i fondatori della casa editrice WizArt, Daniela Re e Marco Tatarella, hanno infatti strutturato un percorso che coinvolgesse proprio gli educatori.

È così che, oltre a corsi di formazione rivolti a docenti della scuola primaria e organizzati in collaborazione con enti accreditati, è nata l'idea di volumi dedicati all'apprendimento. Al primo libro, Imparare davanti a un quadro di Giulia Orombelli – dedicato a una innovativa metodologia per la fruizione delle opere d'arte da parte dei bambini, a scuola come al museo –, si aggiunge ora E se raccontassimo una storia? di Simona Ruggi, una ricca riflessione, accompagnata da indicazioni metodologiche e operative per ideare laboratori/gioco con i bambini, sul perché sia fondamentale accompagnare la crescita infantile con la narrazione, l'ascolto e la produzione di storie.



Le fiabe, i miti e le storie, infatti, trattano temi universali che riguardano l'umanità e sono quindi fondamentali per affrontare paure, emozioni, domande esistenziali. Attraverso la narrazione il bambino approfondisce aspetti dell'esperienza, rende vivi i personaggi di una storia, contatta i propri vissuti emotivi e proietta gioie, paure, ansie, preoccupazioni, problemi, ingegno, furbizia e felici risoluzioni sui protagonisti.

La lettura è anche uno strumento di alfabetizzazione emotiva: nelle storie, nelle fiabe e nei racconti le emozioni vengono infatti nominate, descritte e risultano accessibili al pensiero per immagini. In questo modo il bambino ha l'occasione di arricchire il suo vocabolario emotivo, percependo i suoi stati interiori ed esprimendoli poi liberamente. Tutte riflessioni che Simona Ruggi analizza chiaramente nel volume, insieme alle indicazioni su quali fiabe sia bene raccontare, e alle tante possibilità di gioco attraverso la narrazione.

Sul finire del libro inoltre, ai suggerimenti laboratoriali per gli insegnanti si aggiunge una ricca antologia di fiabe e miti dal mondo scelti per accompagnare i giovani esploratori in un viaggio intorno al mondo tra arte e storie. Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in Psicologia Scolastica e Dottore di Ricerca in Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e Arte dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano. Svolge inoltre attività clinica in studio privato e di consulenza e formazione in alcune scuole dell'infanzia, primarie di primo e secondo grado della Lombardia. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche.



SETTEMBRE #6, 2021 | ARTONAUTI

LIBRO PEDAGOGIA > "E SE RACCONTASSIMO UNA STORIA?" DI SIMONA RUGGI > PER ACCOMPAGNARE LA CRESCITA DEI BAMBINI ATTRAVERSO LA NARRAZIONE

WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di #artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi. Dopo il grande consenso riscosso da #artonauti, non solo tra un pubblico di giovanissimi, ma anche di adulti e di migliaia di insegnanti che ne hanno subito intuito le potenzialità educative e pedagogiche, i fondatori della casa editrice WizArt, Daniela Re e Marco Tatarella, hanno infatti strutturato un percorso che coinvolgesse proprio gli educatori. È così che, oltre a corsi di formazione rivolti a docenti della scuola primaria e organizzati in collaborazione con enti accreditati, è nata l'idea di volumi dedicati all'apprendimento.

Al primo libro, *Imparare davanti a un quadro* di Giulia D'ombelli - dedicato a una innovativa metodologia per la fruizione delle opere d'arte da parte dei #bambini, a scuola come al museo -, si aggiunge ora *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi, una ricca riflessione, accompagnata da indicazioni metodologiche e operative per ideare laboratori/gioco con i #bambini, sul perché sia fondamentale accompagnare la crescita infantile con la narrazione, l'ascolto e la produzione di storie.

Le fiabe, i miti e le storie, infatti, trattano temi universali che riguardano l'umanità e sono quindi fondamentali per affrontare paure, emozioni, domande esistenziali. Attraverso la narrazione il bambino approfondisce aspetti dell'esperienza, rende vivi i personaggi di una storia, contatta i propri vissuti emotivi e proietta gioie, paure, ansie, preoccupazioni, problemi, ingegno, furberia e felici risoluzioni sui protagonisti. La lettura è anche uno strumento di alfabetizzazione emotiva: nelle storie, nelle fiabe e nei racconti le emozioni vengono infatti nominate, descritte e risultano accessibili al pensiero per immagini. In questo modo il bambino ha l'occasione di arricchire il suo vocabolario emotivo, percependo i suoi stati interiori ed esprimendoli poi liberamente.

Tutte riflessioni che Simona Ruggi analizza chiaramente nel volume, insieme alle indicazioni su quali fiabe sia bene raccontare, e alle tante possibilità di gioco attraverso la narrazione. Sul finire del libro inoltre, ai suggerimenti laboratoriali per gli insegnanti si aggiunge una ricca antologia di fiabe e miti dal mondo scelti per accompagnare i giovani esploratori in un viaggio intorno al mondo tra #arte e storie.

Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in Psicologia Scolastica e Dottore di Ricerca in Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e #arte dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano. Svolge inoltre attività clinica in studio privato e di consulenza e formazione in alcune scuole dell'infanzia, primarie di primo e secondo grado della Lombardia. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche.



PARTE PRIMA

ORIGINE DELLA FIABA E DIFFERENZE CON I MITI

Le fiabe hanno un'antica tradizione orale la quale ne ha permesso la trasmissione di generazione in generazione. Hanno un carattere di universalità. L'antropologo Carlo Trovati sostiene quanto sia "insuperabile e sconoscenza la disseminazione, in tutti i paesi del mondo, degli stessi motivi fiabeschi e degli stessi temi narrativi; per cui, nel leggere le fiabe dei vari Paesi del mondo si ha la sensazione di percepire qualcosa di già noto, di vagamente familiare, anche se lo specifico mondo culturale in cui sono nati i racconti è lontano, esotico e poco conosciuto" (1988, p. 5) perché "ricordare è un fatto sacrale, è come rivivere la tradizione, è attingere ad una sorgente sempre viva, [...] (1988, p. 4). La ricorrenza dei motivi che si ritrovano nelle diverse storie, e nelle diverse versioni è documentata come indagini empiriche da molti autori, con l'intento di ricostruire l'origine della fiaba e con essa il suo significato. Le ipotesi sull'origine della fiaba spaziano dall'idea che esse siano introduzioni dei miti e del rito (Propp, 1929; Strumazzoni, 1927), alla tesi dell'associazione letteraria (Carlo Trovati, 1988) e all'idea che siano espressioni del funzionamento psichico del profondo (Von Franz, 1984).

Vladimir Propp (1898-1972) ha studiato le strutture sociali e religiose dell'antichità e ha considerato la fiaba come un genere letterario specifico distinto dal mito, anche se contiene tracce di miti e di rituali.

Grandi Storie di Piccoli Borghi

WizART editore di Artonauti il primo album di figurine dell'arte presenta il secondo titolo della collana dedicata alla pedagogia *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi

*Riflessioni metodi e strumenti
per accompagnare la crescita dei bambini
attraverso la narrazione*



WizArt, impresa sociale non-profit ideatrice di Artonauti, il primo album di figurine dell'arte ormai alla sua terza collezione, quest'anno presenta il suo secondo manuale rivolto a insegnanti, educatori e genitori: *E se raccontassimo una storia?* di Simona Ruggi.

Dopo il grande consenso riscosso da Artonauti, non solo tra un pubblico di giovanissimi, ma anche di adulti e di migliaia di insegnanti che ne hanno subito intuito le potenzialità educative e pedagogiche, i fondatori della casa editrice WizArt, Daniela Re e Marco Tetarella, hanno infatti strutturato un percorso che coinvolgesse proprio gli educatori. È così che, oltre a **corsi di formazione rivolti a docenti** della scuola primaria e organizzati in collaborazione con enti accreditati, è nata l'idea di volumi dedicati all'apprendimento.

Al primo libro, ***Imparare davanti a un quadro*** di Giulia Orombelli – dedicato a una innovativa metodologia per la fruizione delle opere d'arte da parte dei bambini, a scuola come al museo –, si aggiunge ora ***E se raccontassimo una storia?*** di Simona Ruggi, una ricca riflessione, accompagnata da indicazioni metodologiche e operative per ideare laboratori/gioco con i bambini, sul **perché sia fondamentale accompagnare la crescita infantile con la narrazione, l'ascolto e la produzione di storie.**

Le fiabe, i miti e le storie, infatti, trattano temi universali che riguardano l'umanità e sono quindi fondamentali per affrontare paure, emozioni, domande esistenziali. Attraverso la narrazione il bambino approfondisce aspetti dell'esperienza, rende vivi i personaggi di una storia, contatta i propri vissuti emotivi e proietta gioie, paure, ansie, preoccupazioni, problemi, ingegno, furbizia e felici risoluzioni sui protagonisti. La lettura è anche uno strumento di alfabetizzazione emotiva: nelle storie, nelle fiabe e nei racconti le emozioni vengono infatti nominate, descritte e risultano accessibili al pensiero per immagini. In questo modo il bambino ha l'occasione di arricchire il suo vocabolario emotivo, percependo i suoi stati interiori ed esprimendoli poi liberamente.

Tutte riflessioni che Simona Ruggi analizza chiaramente nel volume, insieme alle indicazioni su quali fiabe sia bene raccontare, e alle tante possibilità di gioco attraverso la narrazione.

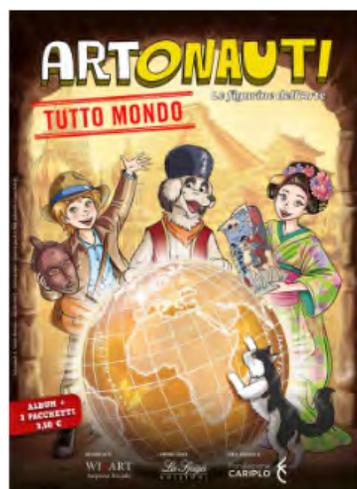
Sul finire del libro inoltre, ai suggerimenti laboratoriali per gli insegnanti si aggiunge una **ricca antologia di fiabe e miti dal mondo** scelti per accompagnare i giovani esploratori in un viaggio intorno al mondo tra arte e storie.

Simona Ruggi è psicologa, psicoterapeuta, specializzata in Psicologia Scolastica e Dottore di Ricerca in Psicologia della Comunicazione e dei Processi Linguistici. Collabora con l'Unità di Ricerca di Psicologia e Arte dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Milano. Svolge inoltre attività clinica in studio privato e di consulenza e formazione in alcune scuole dell'infanzia, primarie di primo e secondo grado della Lombardia. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche.

News IN DIES

Back to school, torna la febbre per le figurine

© SETTEMBRE 27, 2021 CULTURA E SOCIETÀ NEWS SCUOLA FIGURINE



Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione Tutto Mondo, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matryoska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immancabile «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

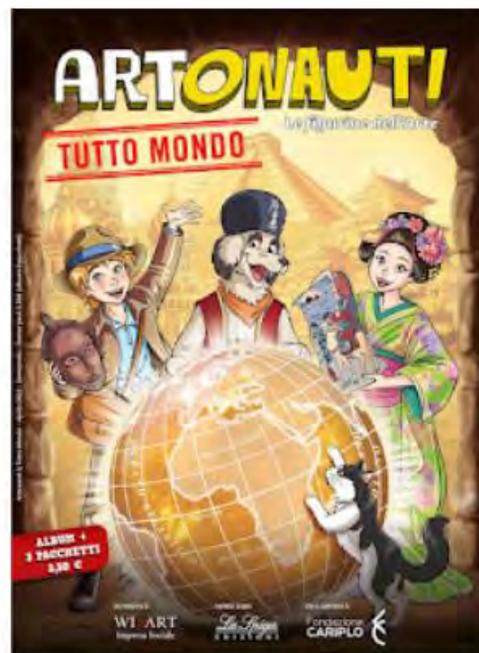
Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.



CON ARTONAUTI - LE FIGURINE DELL'ARTE - SI VA ALLA SCOPERTA DEL MONDO

BY THE LUNCH GIRLS - SETTEMBRE 24, 2021



Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le



figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti

In tutte le edicole e online su www.artonauti.it

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album *Tutto mondo*, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione *Tutto Mondo*, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro



esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.



Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i



bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene **Daniela Re** - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato **Artonauti** con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato **Wizart S.r.l.**, un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

[← Previous Posts](#)

[Next Posts →](#)

YOU MAY ALSO LIKE

politicamentecorretto.com
direttore responsabile Salvatore Viglia

Back to school > Torna la febbre per le figurine > Con Artonauti – le figurine dell’Arte – si va alla scoperta del mondo

Di giornale - Settembre 23, 2021

20

0

Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell’arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album Tutto mondo, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell’arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell’uomo e celebrando l’arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l’ho, ce l’ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione Tutto Mondo, ha pensato anche a questo: dopo l’incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all’omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all’umanità intera, che l’artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant’Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All’improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall’inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l’Asia fino al Giappone, esplorando l’Australia e l’Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l’arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d’arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell’arte dell’Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell’avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell’album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest’album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d’arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c’è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l’immancabile «ce l’ho, ce l’ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l’arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l’arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l’arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

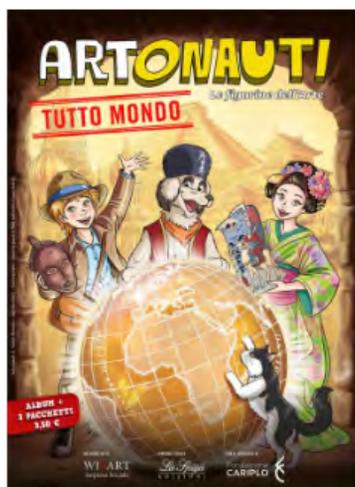
Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d’arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un’impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.



SETTEMBRE 23, 2021 - ARTONAUTI

LE SCUOLE HANNO RIAPERTO E TORNA LA FEBBRE PER LE FIGURINE...NON TI ACCONTENTARE DEL SOLITO ALBUM MA VAI ALLA SCOPERTA DEL MONDO CON ARTONAUTI



Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: [#artonauti](#), le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album Tutto mondo, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. [#artonauti](#), con la sua terza edizione Tutto Mondo, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli [#artonauti](#) partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine [#artonauti](#) - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei [#bambini](#).

La storia del terzo album [#artonauti](#) Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i [#bambini](#) protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Con Artonauti si va alla scoperta del mondo

🕒 Settembre 23, 2021 📧 istantanea



Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti...

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album *Tutto mondo*, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione *Tutto Mondo*, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «**ce l'ho, ce l'ho, manca**» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

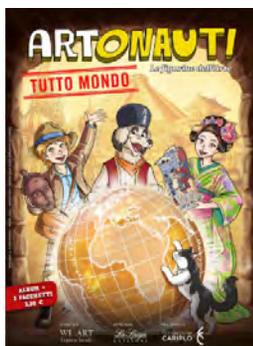
Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato **Artonauti** con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato **Wizart S.r.l.**, un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Grandi Storie di Piccoli Borghi

GIOVEDÌ 23 SETTEMBRE 2021

Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti In tutte le edicole e online su www.artonauti.it



Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album Tutto mondo, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione Tutto Mondo, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All’improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall’inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l’Asia fino al Giappone, esplorando l’Australia e l’Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l’arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d’arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell’arte dell’Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell’avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell’album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest’album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d’arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c’è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l’immancabile «ce l’ho, ce l’ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l’arte diventa così un gioco da ragazzi! Sì perché il concetto che l’arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l’arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d’arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizarit S.r.l., un’impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Back to school > Torna la febbre per le figurine > Con Artonauti – le figurine dell'Arte – si va alla scoperta del mondo.

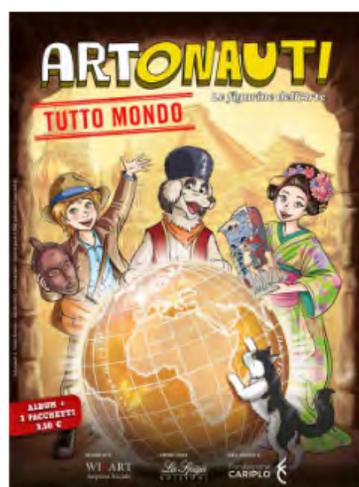
di ANNARITA 23 SETTEMBRE 2021

ARTONAUTI! *Le figurine dell'Arte*

Le scuole hanno riaperto e torna la febbre per le figurine...non ti accontentare del solito album ma vai alla scoperta del mondo con Artonauti

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album *Tutto mondo*, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.



Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione *Tutto Mondo*, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «**ce l'ho, ce l'ho, manca**» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

ARTONAUTI: LE FIGURINE DELL'ARTE TORNANO CON "TUTTO MONDO", OMAGGIO ALL'OMONIMA OPERA DI KEITH HARING



ROMA – Il titolo *Tutto Mondo* della nuova edizione di **Artonauti, le figurine dell'arte**, esprime un senso di collettività e di unione, oltre ad essere un omaggio all'omonima opera di **Keith Haring** dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della **Chiesa di Sant'Antonio a Pisa**.

Il nuovo album, dopo il successo dei precedenti, che esce in concomitanza con la riapertura delle scuole, intende raccontare **le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.**



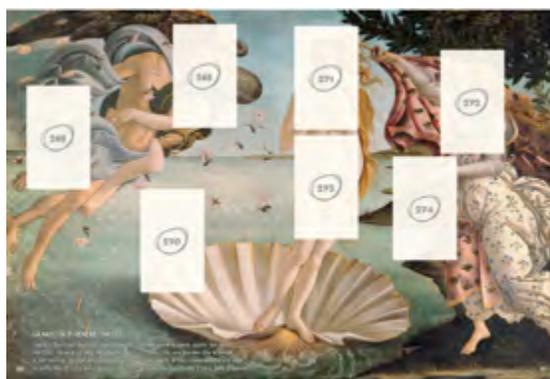
La storia del terzo album

Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo e avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.



Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.



Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: **Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.**

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti

Ideato per i bambini dai **7 ai 14 anni**, l'album di compone di **116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine e 23 indovinelli**, oltre a tanti approfondimenti sulle culture del mondo.

Molti contenuti sono extra e vi si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa.

Il concetto alla base di questo progetto, ideato da Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, insieme al marito Marco Tatarella (che hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit), è che l'arte può essere alla portata di tutti. Il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Artonauti ha anche vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

In tutte le edicole e online su www.artonauti.it



Back to school > Torna la febbre per le figurine > Con Artonauti – le figurine dell'Arte – si va alla scoperta del mondo

By **Redazione** - 23 Settembre 2021

👁 23 🗨 0

Ora che le scuole hanno riaperto, non bisogna farsi trovare impreparati: Artonauti, le figurine dell'arte, sono in edicola e online su www.artonauti.it con il terzo album Tutto mondo, per viaggiare anche tra i banchi di scuola alla scoperta delle bellezze dell'arte in tutto il mondo.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo e celebrando l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Con la riapertura delle scuole, tornano le sane abitudini di sempre, come lo storico «ce l'ho, ce l'ho, manca» dello scambio di figurine. Artonauti, con la sua terza edizione Tutto Mondo, ha pensato anche a questo: dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con questa terza collezione gli Artonauti partono per un giro dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture, in un viaggio alla scoperta delle meraviglie del mondo da fare anche tra i banchi di scuola.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All’improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall’inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l’Asia fino al Giappone, esplorando l’Australia e l’Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l’arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d’arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell’arte dell’Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell’avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell’album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest’album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d’arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c’è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l’immancabile «ce l’ho, ce l’ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l’arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l’arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l’arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d’arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un’impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

con

PORTIAMO A TAVOLA L'ART-ECÒ

Redazione — 9 Settembre, 2021

Impara l'arte e portala in tavola, nella vita di ogni giorno. È lo spirito della nuova campagna ideata da Coop che mette al centro la creatività, la bellezza del patrimonio artistico e naturale italiano. Dura dal **9 settembre al 1° dicembre** e si divide in **tre parti**: la raccolta di bollini per i nuovi accessori per la casa e la tavola Art-Ecò by Nespolo, la collezione digitale di figurine per i bambini con gli Artonauti e i "buoni scuola".

Il tutto è racchiuso in un voucher – se ne ottiene uno ogni 15 euro di spesa, oppure grazie all'acquisto dei prodotti sponsor e Vivi Verde – che si ritaglia in due: sulla prima c'è il bollino adesivo per la nuova collezione autunnale dedicata alla casa, che riporta sul retro un QR code per andare alla scoperta dei beni artistici attraverso la collezione digitale di figurine degli Artonauti; la seconda parte è il "buono" Coop per la scuola con cui ogni istituto aderente potrà ottenere i premi del catalogo 2021 (si vedano gli articoli nelle pagine seguenti).

Con i bollini, aggiungendo un piccolo contributo o punti della Carta Socio Coop, si potrà portare in tavola la nuova **collezione Art-Ecò by Nespolo**, realizzata con la collaborazione dell'artista Ugo Nespolo, che ha abbracciato il progetto Coop per rendere l'arte alla portata di tutti, anche a casa.

Sposando bellezza e sostenibilità, Coop ha coinvolto **due storiche aziende italiane**, puntando sul "verde": RCR Cristalleria Italiana con i suoi oggetti in Eco crystal glass, e Mirabello Carrara, che realizza tessuti certificati dallo standard ecologico Oeko-Tex.

Si può scegliere la cristalleria da tavola (**bicchieri, calici, coppe, vaso e bottiglia**) e abbinarla a un raffinato e ampio telo multiuso decorativo per la casa in raso di cotone biologico stampato in digitale, con i disegni esclusivi di Ugo Nespolo, per apparecchiare o rinnovare il divano o una parete con un tocco d'artista.

L'album virtuale degli artonauti L'album virtuale La figurina mitica e introvabile per eccellenza era quella del portiere Pizzaballa, del '63. Ma se gli album e i soggetti cambiano, quella che non tramonta mai è la passione di bambini e ragazzi (e non solo) per le figurine, che si evolve e ora si declina anche in digitale, per **giocare con l'arte** in modo istruttivo e divertente. Ogni bollino della raccolta Art-Ecò, attiva in tutti i negozi Coop da settembre, offre anche la possibilità di completare un innovativo album di **figurine digitali**.

I protagonisti della collezione sono gli **Artonauti**, la collana che narra le avventure di Ale, Morgana e il cane Argo alla scoperta dei tesori dell'arte. Le loro storie permettono di collezionare affreschi, dipinti e sculture realizzate dai grandi maestri del passato in diverse epoche storiche.

Attraverso l'album disponibile online su www.artonauticoop.it o scansionando il QR code stampato sul retro del bollino, i ragazzi possono collezionare pacchetti digitali di figurine, ottenere quelle mancanti completando quiz-giochi, effettuare **scambi** e aggiudicarsi **pacchetti aggiuntivi** scansionando il QR code o inserendo il codice stampato sotto lo stesso QR code.

Arriva "Artonauti": il primo album che spopola non solo tra i bambini, ma anche in carcere

Pubblicato il 18 luglio 2021

Daniela Re con il marito Marco Tatarella: "Figurine d'arte, sembrava follia e invece..."

Milano, 19 luglio 2021 - «**Tutti ci dicevano** che era una follia. Un album di figurine dell'arte in Italia e nel mondo! Ma non abbiamo mai smesso di crederci, io e Marco. Anzi l'idea di divulgare la bellezza dell'arte attraverso il gioco di figurine è piaciuta subito a Marco, quando una sera a cena gli ho raccontato di come i bambini si appassionassero davanti ai quadri, volendo conoscere più dettagli. Così, insieme ad un appassionato di arte come Roberto Ghio, abbiamo fondato Wizart, un'impresa sociale no profit e con Artonauti abbiamo vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo, con un progetto non digitale!"

Daniela Re, insegnante, e Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica, sono una coppia nel lavoro e nella vita e, racconta lei "mentre Artonauti vedeva la luce abbiamo avuto anche due bellissime gemelline, Ines e Alice". L'ultimo arrivato fra gli album **si chiama "Tuttomondo"** ed è un viaggio fra i capolavori realizzati da artisti di tutto il pianeta; un modo per raccontare miti e tradizioni e leggende delle grandi civiltà. Inizia con una scena che ci è stata familiare nei mesi scorsi, con Ale e Morgana, i protagonisti del racconto, che seguono le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il gatto e i due partono con la nonna e il cane Argo alla sua ricerca, viaggiando dalla Russia all'Africa e poi in Europa.

Modigliani, Kandinsky, Botticelli, il "celo, celo, manca" che ci riporta ai ricordi dell'infanzia e alle mitiche figurine Panini dei calciatori adesso si fa con le opere d'arte. Nella collezione ci sono anche Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, perfettamente riprodotti.

"Numerosi insegnanti a Milano hanno scelto per settembre Artonauta come un progetto da sviluppare in classe - racconta Daniela - e noi abbiamo allo studio diverse iniziative da sviluppare anche nei quartieri coinvolgendo i bambini direttamente nella creazione delle opere d'arte. I primi riscontri ci sono. "Ci scrivono tanti bambini - segnala orgogliosa Daniela - ad esempio Riccardo, di sei anni, milanese, ha chiesto ai genitori di andare a vedere quel Blu di cielo, dipinto ad olio su tela, opera di Kandinskij, realizzata nel 1940, o come Carlotta che dopo aver completato l'album si è fatta portare dai genitori agli Uffizi e naturalmente si è fatta un selfie davanti ai dipinti preferiti. Si avvicinano i bambini all'arte ma anche gli adulti, sa quanti non hanno ancora mai messo piede in un museo?".

La sorpresa? Scoprire che alcuni terapeuti usano l'album come terapia occupazionale in alcune case di riposo e anche nel carcere di Como. Qui un'educatrice ha realizzato un progetto di scrittura creativa introducendo Artonauti fra i detenuti. "In una Rsa della provincia di Padova - aggiunge Daniela Re - hanno pensato di coinvolgere gli anziani in un periodo difficile, di chiusura totale. E i bambini hanno cominciato a scambiare con i nonni i dopponi, inviandoli, a pacchi, nella Rsa".



9 LUGLIO 2021

Artonauti, l'arte che si attacca!



Artonauti, l'arte che si attacca!

Ragazzi, che anno questo 2021! Non c'è stato nulla di facile, soprattutto a scuola. Imbavagliati e soffocati dalla mascherina, ossessionati dai centimetri e dalle mani disinfettate. Non vi dico... igienizzante volante ovunque! Devo ammettere, però, che la tenacia dei ragazzi è stata ammirevole. Sono stati molto più responsabili di quanto avessi immaginato. E anche noi insegnanti (permettetemelo!) non siamo stati affatto male. Ci siamo reinventati in una veste nuova, più tecnologica e sperimentale. Personalmente mi sono sempre interessata all'innovazione e alla tecnologia in ambito didattico, ma non ne avevo mai sfruttato davvero le potenzialità. Almeno fino alla pandemia. Non smetterò mai di ringraziare le mie due colleghe cyber per gli enormi stimoli in questa direzione!



Scoprire l'arte in giro per il mondo.

Tornando a parlare di innovazione didattica in un mondo di possibilità digitali, è stupendo vedere come la tradizione può portare novità mantenendosi ancorata alla realtà tangibile. Eh, sì! Amiamo il digitale, ma ciò che possiamo toccare con mano ci piace ancora di più! Per questo sono felicissima di tornare a scrivere dell'album degli Artonauti, giunto ormai alla terza edizione. Ve ne ricordate? Vi ho già parlato delle **figurine dell'arte**. Fresco di stampa, uscito nelle edicole a maggio 2021, Artonauti "Tutto Mondo" non è un banale album di figurine. Esso è il racconto di un'avventura, di un viaggio che tre simpatici personaggi, Ale, Morgana e il cane Argo, compiono alla scoperta delle opere più belle e degli artisti più importanti. Questa volta, il punto di riferimento è l'intero globo, esplorato attraverso i luoghi designati dall'UNESCO. Un viaggio affascinante attraverso i continenti, da completare con le figurine da attaccare nel proprio riquadro numerato (ben 288!).

Un aspetto che mi è molto piaciuto dell'album, a parte la storia (semplice ma coinvolgente), i giochi e gli indovinelli, è proprio il fatto che il riquadro destinato alle figurine non è bianco, come di solito. Esso riporta invece la grafica della figurina stessa ma sbiadita. Così, in realtà, anche quando mancano le figurine dell'arte, l'album può essere sfogliato con soddisfazione.



Grazie, Artonauti!

Non posso non ringraziare il team di Artonauti che mi ha dato la splendida opportunità di regalare gli album Tutto Mondo ai miei alunni di I media, grazie alle copie dedicate alle scuole. Del resto questo è nello spirito dell'iniziativa della Wizart che desidera promuovere l'interesse e l'amore per l'arte tra i bambini e i ragazzi. Quale modo migliore del gioco? Avreste dovuto vedere la gioia e l'entusiasmo di questi ragazzini undicenni quando hanno ricevuto la loro copia di Artonauti Tutto Mondo! Grazie di cuore, perché anche queste piccole cose fanno scuola!

Trasformiamoci in Artonauti anche noi!

La creatività e l'arte degli Artonauti, poi, mi ha anche ispirato una bella idea: creare un nostro personale album di figurine con **adesivi personalizzati**, dedicati alle nostre bellezze locali. Mi spiego meglio. Io vivo in Sicilia, ai piedi dell'Etna. Sapete quanta bellezza e quanta arte si trova nascosta dalle nostre parti? Una volta, con una mia classe di 2^a media, realizzammo un piccolo libro che raccoglieva tutte le opere, chiese, edicole nascoste nella zona pedemontana del comune di Nicolosi (CT). Al tempo utilizzammo le classiche foto. E se quelle foto si trasformassero in figurine adesivi personalizzati da attaccare sui diari e sui quaderni dei ragazzi? Chissà quante storie da raccontare...

Ah, aspettate un momento! Visitate il sito di Artonauti: troverete tante idee per **laboratori artistici** e persino una splendida collezione di fiabe e leggende provenienti da tutto il mondo. Assolutamente da non perdere!

22 Giugno 2021

Gli Artonauti ci accompagnano nel mondo delle rune

Gli [Artonauti](#), l'album delle figurine sull'arte e le bellezze del mondo, ci accompagnano attraverso aneddoti e storie, nell'universo magico delle rune, **l'antico alfabeto dei popoli germani**. Le prime rune sulla pietra apparvero solo a partire **dal II sec. d. C e** raggiunsero la massima diffusione dall'antichità fino al Medioevo. Con l'invasione della Britannia tra il V e il VII sec. d.C da parte di altri popoli, l'alfabeto runico fu esteso, passando da **6 a 32 simboli** e diffondendosi così in tutta Europa dal IX sec. d.C. I Vichinghi poi, le diffusero in Islanda e Groenlandia.

Con **l'avvento del cristianesimo** tra le popolazioni germaniche e la conseguente adozione dell'alfabeto latino per la trasmissione della cultura (fino a quel momento orale), le rune rimasero relegate al campo delle iscrizioni. Fino all'800 se n'è registrato l'uso in un villaggio isolato della campagna svedese anche se la popolazione lo usava soprattutto per le iscrizioni funerarie.

Sull'origine delle rune non tutti gli studiosi sono concordi anche perché, alcune di esse sembrano derivare da altri alfabeti come quello greco, romano ed etrusco. Le rune seguivano poche regole di scrittura: potevano essere scritte da destra verso sinistra e il simbolo speculare aveva lo stesso valore fonetico.

I primi sei caratteri componevano la parola **"FUTHARK"** che oggi utilizziamo per indicare le rune in generale.

La peculiarità delle rune era la **grande quantità di linee dritte** legate essenzialmente ad un'esigenza pratica: le lettere, infatti, venivano incise su superfici dure come la pietra, il legno o il metallo! Le prime incisioni ritrovate su ornamenti e oggetti in metallo erano molto brevi, perché solitamente utilizzate per indicare il nome del proprietario che aveva ricevuto o regalato il dono.

Le rune nascondevano davvero poteri magici?

Negli approfondimenti di ["Tutto il Mondo"](#), [l'album di figurine](#) degli Artonauti, c'è uno spazio dedicato anche alle curiosità e agli approfondimenti. Nelle pagine dedicate all'Europa del Nord, gli Artonauti ci parlano delle rune e della loro funzione "magica". Molti studiosi abbracciano l'ipotesi che l'uso di questo antico alfabeto avesse il potere di **proteggere dal male e di prevedere il futuro**, perché in realtà le sue lettere erano dei veri e propri simboli.

La magia runica era una **magia connessa con i numeri**. Ogni runa rappresentava un numero e ogni numero evocava un determinato **spirito**. Ad esempio, nelle antiche rune, la *p* era legato al numero magico 2 e si chiamava *paurois* "(cattivo) demone", *a era collegato al n. 3*, si chiamava *ansus* "dio" ed era il numero del divino e quindi del bene. Ogni runa, cioè ogni lettera dell'alfabeto, inoltre, si chiamava con un nome che richiamava la lettera iniziale, ad esempio la "p" si chiamava *parus*, la lettera "a" si chiamava *anus* etc..).

Gli Artonauti, però, ci ricordano che nella letteratura nordica non si trova un riferimento a queste pratiche anche se ne parla Tacito in un suo racconto sulle abitudini dei germani.

Gli Artonauti ci raccontano rune: la leggenda di Odino



Il dio Odino in trono con in mano la lancia Gungnir insieme ai lupi Geri e Freki e i corvi Huginn e Muninn. Illustrazione del libro "Walhall" di Felix e Therese Dahn, 1888. (foto da Wikipedia)

Come abbiamo accennato, non tutti gli studiosi concordano sull'origine delle rune, tuttavia secondo una leggenda scandinava, questo antico alfabeto sarebbe legato alla storia di **Odino**. Si narra, infatti, che il dio sacrificò se stesso per avere il dominio delle rune, fonti magiche di ogni potere e sapienza.



15/06/2021

CIESSEMAGAZINE

Martina Merler AniMart – Le buone notizie esistono (ecco quelle di metà giugno 2021)

No, non vivo in una casetta con vasche, pesciolini e fiori di Lillà.... mmmh, vabbeh, un po' sì.. ma non mi sono messa degli occhiali dalle lenti colorate, che mi fanno vedere improvvisamente il mondo solo a colori. Tutto arcobaleno.. E no, non credo agli unicorni.

Mi definisco, ottimista per necessità.

Significa che vedo il brutto e il nero! Lo so che c'è.

Non faccio finta che non esista, ma uso questa mia visione notturna per trovare, non la luce, ma i colori, senza dimenticare mai che c'è il buio. Quello che tutto inghiotte. Quel nero che è assenza di luce, assenza di riflessione.

Quindi ecco, coloriamo il mondo con un po' di ottimismo e leggerezza!

Non con la fantasia, che pur non dovrebbe mancare mai, ma con notizie vere ed idee buone. Perché come dice il titolo di questa neonata rubrica, le buone notizie esistono.

🌻 Mentre vi scrivo le 6000 Sardine stanno facendo un tour cariche di piantine di Cannabis. Una pianta utile e utilizzabile in tanti modi.

Per sapere quali, andate sulla pagina Facebook 6000 Sardine.

Io oggi ve ne presento un'altra. Il Tarassaco, comunemente chiamato Dente di Leone.

Come la Cannabis, anche il Tarassaco conosce tante varietà diverse, delle quali si possono fare usi diversi.

Beh, salta fuori dai libri di storia, che nel 1931, gli scienziati sovietici erano a caccia di una fonte naturale di gomma che avrebbe aiutato l'URSS a diventare autosufficiente in uno dei materiali essenziali.

Alla ricerca di un'alternativa all'albero della gomma sudamericano, l'*Hevea brasiliensis*, trovarono una risorsa speciale nelle steppe del Kazakistan, il *Taraxacum koksaghyz*. Impronunciabile....Almeno per noi.

🌻 Ora, cioè adesso, istituti di ricerca ed aziende europee e statunitensi hanno ripreso questa idea cercando una soluzione al problema dei rifiuti di plastica. In particolare si concentrano sull'industria dei pneumatici, che da sola rappresenta il 70% della domanda di gomma mondiale.

Una di queste aziende è la Taraxagum.

Il 90% della gomma naturale proviene ancora oggi dalla stessa *Hevea brasiliensis* di allora, e viene mescolata alla gomma sintetica nella produzione di pneumatici.

Il 65% della gomma consumata a livello mondiale proviene da combustibili fossili.

Le piantagioni dell'albero della gomma, presenti nel sud dell'Asia e in Sud America, sono causa di deforestazione, richiedono un suolo fertile, e la pianta, un'unica varietà, viene facilmente attaccata da un fungo che compromette il raccolto. Inoltre, l'estrazione della gomma richiede l'uso di solventi chimici.

Bene, il Tarassaco cresce ottimamente anche in climi più temperati, come quello europeo, su terreni meno fertili e persino su quelli inquinati.

Questo significa che si possono avere coltivazioni vicine, e contribuire così ad una riduzione delle emissioni di Co2 generate oggi dal trasporto intercontinentale.

Il Tarassaco non sottrarre terreno all'agricoltura tradizionale che necessita di un suolo molto fertile e terreni non adatti ad altri tipi di colture possono essere utilizzati. Po ci sono le api. Le api adorano il Tarassaco. E dato che assistiamo a una diminuzione costante della loro popolazione, anche questa è una buona notizia.

L'estrazione della gomma dal Tarassaco, infine, richiede solo acqua calda. Niente solventi.

Win/Win/Win/Win

Certo, rimangono ancora alcuni problemi logistici e di adattamento, ma intanto, tra le macerie della storia nera, spunta pure un fiore, giallo come il sole.[1]

Proseguiamo con altre due buone notizie da oltreoceano che portano o potrebbero portare una ventata di aria fresca anche a casa nostra.

🌻 Alla vostra destra, negli Stati Uniti, troviamo che, il governo Biden si sta impegnando per l'introduzione di una tassa globale che interesserebbe tutte le grandi imprese, soprattutto multinazionali al fine di contrastare la ricorrenza ai paradisi fiscali.

Il piano Biden costringerebbe le grandi aziende a pagare le tasse lì dove vengono guadagnati i ricavi. Anche in Italia quindi. [2]

Durante il G7 appena concluso, è stata raggiunta un'intesa per introdurre un'imposta del 15%, almeno, a livello globale sui profitti delle multinazionali. Appena concluso significa che è letteralmente finito l'altro ieri, 13 giugno 2021.

E adesso tocca a noi.

Adesso tocca a Canada, Francia, Germania, Giappone, Italia, Regno Unito, Stati Uniti, ratificare, confermare l'intesa trovata ed approvarla. Ognuno per sé e poi tutti per uno. Forza Team Italia! Intanto. [3]

🌻 Alla vostra sinistra invece, in Australia, troviamo un gruppo di donne che ha creato un servizio di streaming dedicato alla televisione al femminile. Film e spettacoli creati, interpretati e incentrati sulle donne. Si chiama Femflix.

Al momento è disponibile solo in Australia e Nuova Zelanda, ma chissà.. poi magari nel frattempo potete dare un'occhiata al sito e trovare i film da qualche altra parte.

Ne approfitto per informarvi che il mondo femminile in Australia è in fermentissimo. Abbiamo manifestazioni arrabbiate, testimonianze importanti, progetti e proposte di legge per dire basta alla violenza e alla disparità di genere. Pacchetto Completo. Una storia che vi racconterò un'altra volta.

Link a Femflix a fondo pagina 🌻 [A]

Least not last (infine, ma non ultima), una carrellata di buone notizie dall' Italia quella bella.

🌻 Questa che segue è una notizia di maggio.

L'Emilia Romagna si dimostra ancora una volta apripista.

La giunta regionale ha approvato una mozione che mira ad abolire gli allevamenti in gabbia.

Questa iniziativa prende spunto dall'iniziativa europea "End the Cage Age" (Stop all'era delle gabbie). Nata a ottobre scorso, la sua risoluzione è stata approvata a larga maggioranza pochi giorni fa dal Parlamento europeo, con l'obiettivo di eliminare le gabbie entro il 2027. [4],[5]

🌻 Lo sapevate che esistono gli Artonauti?

No.. non è un errore di digitazione. Proprio Artonauti. Naviganti dell'arte.

Si tratta di un progetto educativo pensato per ragazzi dai 7 ai 14 anni ormai alla sua terza edizione.

Stiamo parlando di figurine.



Dopo il calcio, dopo i cartoni animati e gli animali, finalmente l'arte al centro. Imparare giocando. Viaggiare e conoscere il mondo grazie alla fantasia e alla creatività.

Un viaggio quindi, alla scoperta di capolavori mondiali.

L'arte, intesa come linguaggio universale, capace di creare ponti, avvicinare culture ed appassionare tutte le fasce d'età. Perché sì, credo che un gioco così possa mettere d'accordo un po' tutti. Daniela Re e Marco Tatarella gli ideatori di questa meraviglia.

Link al sito a fondo pagina con suggerimenti per insegnanti e non solo. Aggiungo. 🌻 [6].

🌻 Un'altra bella notizia arriva dal Lazio, ed è una di quelle che scaldano il cuore davvero. Parrebbe una notizia, meglio un'iniziativa, di poco conto, ma la salute mentale è fondamentale per il benessere fisico. Dovremmo averlo capito.

Persone più contente creano un mondo migliore. E in certe situazioni riuscire a trovare un happy space, uno spazio felice nella testa, diventa fondamentale per il percorso di guarigione e un ritorno alla cosiddetta normalità.

Ed è così che la Regione Lazio ha approvato un fondo da 180mila euro all'anno per tre anni che prevede la collaborazione tra tatuatori e Asl e che permette alle persone che hanno subito una mastectomia di accedere gratuitamente un tatuaggio estetico che diventa medico. Viola!

A breve verrà fatta una delibera dall'assessorato alla Salute che disciplinerà l'accesso ai fondi e le modalità di ingaggio dei tatuatori. 🟡 [7]

E siccome ho accennato all'importanza della salute mentale, vi riporto anche questa notizia che proviene dalla Liguria, dove è nata la prima fattoria terapeutica psichiatrica.

Per piacere non pensate subito a Orwell. Qui si parla di psichiatria quella buona.

A "Villa Danilo" a Diano Marino, Imperia, ci sono asini e galline, capre e pecore, persino un golden retriever specializzati in pet therapy.

Questa struttura è dedicata a ragazzi dai 14 ai 18 anni, e attualmente accoglie 15 pazienti psichiatrici affetti da Covid. Cosa che nella sua drammaticità ha del meraviglioso. 🟡 [8]

Il Gruppo Redancia a cui fa capo questa struttura è formato da diverse società, a cui fanno capo le unità operative con più di 350 posti letto autorizzati, localizzate in Liguria, Piemonte, Lombardia e Calabria. È gestito anche grazie alla collaborazione della Cooperativa Sociale Redancia Onlus.

"Il paziente è nostro maestro", queste le parole che guidano l'operato, dove non può non tornare alla mente la visione di Franco Basaglia. 🟡 [9]

🌻 Dulcis in fundo, è proprio il caso di dirlo, a Macchiagodena, provincia di Isernia nel Molise, a fine giugno, potete soggiornare in un B&B regalando un libro. Voi come la vedete? Io mooolto bene.

Il progetto si chiama "Genius Loci – Portami un libro e ti regalo l'anima" e non poteva che entusiasmarvi.

Affrettatevi a prenotare!!

Link in fondo 🟡 [B]

Insomma, a ben guardare, oltre il buio, i colori ci sono. Sono tutti intorno a noi.

A volte sono solo puntini, altre volte superfici più grandi. A volte sono sparsi, altre vicini. Sono tutti importanti, perché insieme possono creare una visione, quella del mondo che vorremmo e che stiamo provando a costruire.

E devo dirvelo, ho dovuto fare una selezione. Quindi, stay tuned, rimanete sintonizzati.

Alla prossima.

la tribuna^{di Treviso}

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

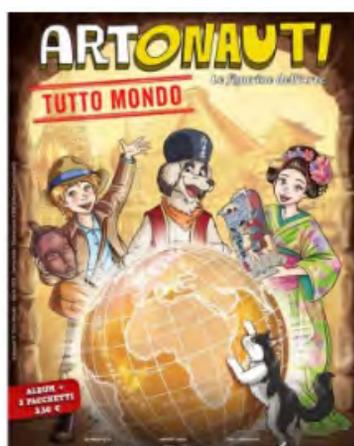
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



la Repubblica

MODA=BEAUTY

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici



di Adelia Lucattini

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibristi, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Questo contenuto è riservato agli abbonati

di Venezia e Mestre la Nuova

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

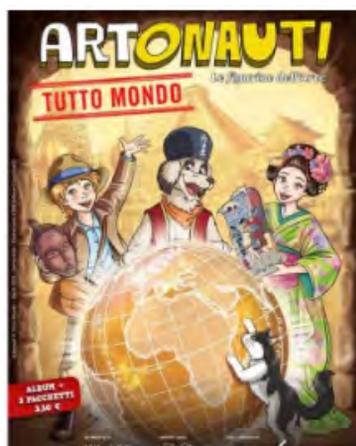
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



MODA=BEAUTY

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici



di Adelia Lucattini

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibristi, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine, grazie alle Botteghe Italiane e ai loro album "Salotti di Italia Illustrata".

M E B

Scegli la testata a cui sei abbonato

informazione pubblicitaria



Messaggero Veneto

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali**, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

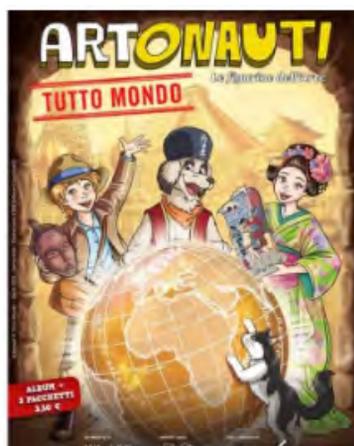
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



di Padova
il mattino

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibristi, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

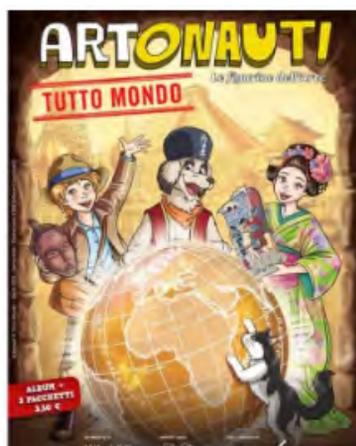
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

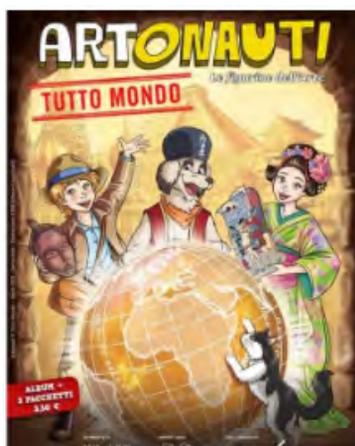
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali**, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitua a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

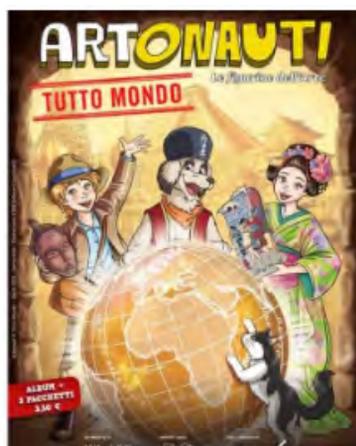
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



IL SECOLO XIX

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

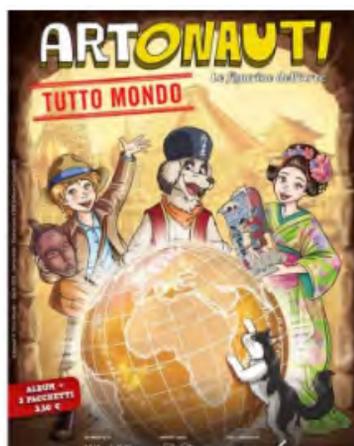
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



IL PICCOLO ¹⁴⁰

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

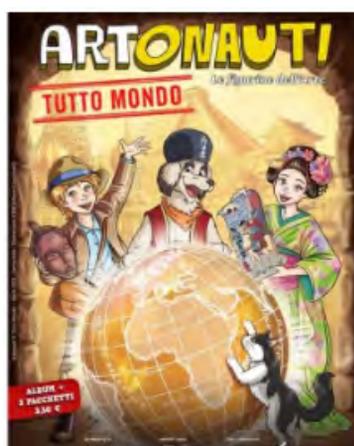
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



GAZZETTA DI MANTOVA

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

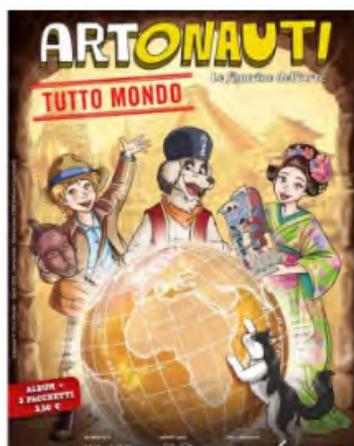
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it



Corriere delle Alpi

Ce l'ho, non ce l'ho.... il gioco delle figurine e i suoi risvolti pedagogici

DI ADELIA LUCATTINI

Attaccare le figurine per completare un album gioca un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino, lo aiuta nella socialità e, attraverso semplici oggetti transizionali che "si appiccicano", rappresenta l'amore della mamma, del papà o dei nonni che li regalano. I consigli della psicoanalista infantile per trasformare un semplice passatempo in un veicolo di apprendimento, utile anche per la scuola e per i bambini con bisogni speciali

Se questi argomenti ti interessano iscriviti alla newsletter del Gruppo Gedi, Genitori Equilibrati, dedicata alla complessità dell'essere genitori oggi con tanti consigli, interviste e idee

09 GIUGNO 2021



Le figurine hanno sempre avuto un grande successo fin dalla loro prima comparsa, nel 1866, con la figurina prodotta dai supermercati francesi Bon Marchè e il suo bel calendario stampato sul retro. Sono divenute oggetti di culto per grandi e piccini e soprattutto oggetti da collezionare. **È il 1950 quando anche in Italia inizia la passione per le figurine**, grazie alle Edizioni Astra e al bellissimo album "Animali di tutto il mondo", ristampato fino al 1969, non più associate a un prodotto da pubblicizzare, un programma televisivo o radiofonico, bensì vendute proprio come un oggetto in sé, da collezione.

Perché gli album sono importanti per i bambini

I bambini adorano le figurine, che sono da sempre state una ricompensa per essere stati bravi o coraggiosi ad esempio dal dentista, o per un bel voto, o per un compito speciale che hanno assolto per un adulto. Le figurine sono amate di per sé, per i loro colori vivaci, sono belle da guardare, si possono collezionare ma hanno soprattutto una caratteristica, si "attaccano".

Non sono dei semplici oggetti transizionali che rappresentano l'amore della mamma, del papà o dei nonni che le regalano, ma si "appiccicano", proprio come i bambini desiderano stare con le persone che amano, vicini-vicini e che non si staccheranno mai da loro, saldi sul loro album non si possono perdere mai. **Rappresentano in modo chiaro e diretto il bisogno e il desiderio che l'amore della mamma per loro sia per sempre al sicuro.** Gli album sono custoditi con cura per anni, tra i libri di scuola o in un cassetto, anche da adolescenti, portato sempre con sé nei traslochi e poi tramandato ai propri figli.

Le figurine mostrano a tutti le qualità dei loro piccoli collezionisti, soprattutto quando sono una ricompensa per un buon comportamento o un'attività svolta bene. In questo caso solitamente finiscono in bella mostra sul frigorifero, sull'armadio o sul letto, dove loro per primi e poi tutti quelli che passano, li possano vedere, a volte ancora dopo anni! L'amore per le figurine è condiviso

anche con gli adulti che difficilmente nascondono la passione e la gioia che hanno provato da bambini e che riappare vivace come allora, mentre ne parlano, inconsciamente attivata dalle immagini che il ricordo delle figurine evoca. Gli “adesivi” sono un buon modo per preservare il proprio bambino interno, anche per questo molti genitori desiderano collezionarli, magari regalando il primo album al loro bambino o aiutando nella scelta tra tanti proprio di quello “giusto” per quel momento.

L'intelligenza si sviluppa (anche) attaccando figurine

Lo sviluppo delle capacità intellettive dipende dalle relazioni personali tra genitori e figli, dall'ambiente e dalla predisposizione genetica, ma le buone relazioni, l'educazione consapevole e il gioco svolgono il ruolo determinante. Studi recenti hanno dimostrato che giocare con le figurine oltre che favorire lo sviluppo affettivo gioca **un ruolo nello sviluppo neuropsicologico del bambino**. Essere in grado di riconoscere bandiere e giocatori, ambienti naturali o urbani, tipi diversi di animali domestici o selvatici, quadri, sculture, personaggi storici, monumenti, etc., è solo una piccola parte di un impegno mentale ben più ampio. Se consideriamo che lo sviluppo del pensiero matematico e logico è influenzato dai cosiddetti “giochi di classificazione” (quando i bambini devono ordinare i blocchi in base ai colori - blu, verde, bianco, etc. -) e dai

“giochi di seriazione” (quando i bambini dispongono diversi blocchi in base alle dimensioni - dal più grande al più piccolo -). La raccolta di figurine richiede entrambe: le figurine vanno riconosciute per colore e dimensioni, hanno un numero progressivo, le immagini devono essere completate o composte (come nei puzzle), una parola che le definisce, hanno un significato e alla fine il bambino costruisce il senso della storia inserendola in una sequenza logica attraverso la corrispondenza giusta, nella squadra di calcio, nell'ambiente naturale, nelle associazioni di esseri viventi e animali, negli abiti dei personaggi, etc.

Collezionare belle immagini sviluppa tutti i sensi

Noi siamo abituati a considerare cinque i sensi: vista, udito, olfatto, tatto, gusto. In realtà esistono molti altri sensi che hanno un valore psichico, emotivo, affettivo e che si legano ai cinque sensi come il senso del bello, dell'estetica, dell'artistico, del naturale, delle proporzioni, delle geometrie e la “giusta distanza” fisica ed affettiva da situazioni, persone, cose.

L'esperienza fisica di aprire il pacchetto, da soli, con i fratelli o gli amichetti, il loro l'odore, la loro superficie, lucida o opaca, colorata, soffice, rugosa o profumata, sono un'esperienza indimenticabile! Le figurine oltre che dare un grande piacere, veicolare significati affettivi, incrementare le capacità intellettive, **possono essere strumento di trasmissione di informazioni e di**

cultura attraverso le immagini, giocando con piacere.

Poiché la memoria a lungo termine è una memoria che si lega alle emozioni e alle immagini, le figurine con significati particolari possono rimanere nella mente per tutta la vita e costituire la base su cui inserire ulteriori informazioni. Possono essere stesse **un veicolo di apprendimento e uno strumento utile anche per la scuola** e per i bambini con bisogni speciali, per cui la comunicazione attraverso le immagini ha una particolare importanza.

Collezionare figurine aiuta la socializzazione

Sarebbe un errore pensare che le figurine tradizionali siano "antiquate" rispetto a quelli "virtuali", già in voga. Sono due cose diverse. Le sensazioni sensoriali, fisiche, sono molto potenti, innate, indispensabili per una buona crescita. Le figurine sono come sogni, hanno significati segreti, raccontano storie, appagano desideri, allontanano i mostri facendoli uscire allo scoperto, evocano associazioni con altri momenti, risvegliano ricordi. Attingono direttamente nell'inconscio, anche per questo attraggono, divertono e piacciono tanto. Allo stesso modo gli adulti adorano insieme alle figurine, i giocattoli di legno, perché danno una sensazione e hanno un odore unici e inconfondibili. Inoltre, esistono anche nella realtà esterna, non sono solo dentro l'oggetto elettronico e nel mondo interno del bambino, sono reali nella mente e si possono anche toccare con le dita.

Le figurine inoltre sono tra i pochi giochi che “si scambiano” per definizione, per completare una serie, una collezione o un album. Sono uno strumento di socializzazione, consolidano le amicizie, le alleanze, e abitano a una competizione sana in cui ognuno porta a termine il proprio obiettivo, magari cercando di raggiungerlo prima dell’altro, ma senza tirarsi indietro regalando un doppione d un compagno, se gli serve per completare un “vuoto”, colmando un suo momento di solitudine o dispiacere con un gesto generoso. Insegna a competere con se stessi, tenendo però l’altro sempre presente, senza danneggiarlo e favorendo una collaborazione costruttiva.

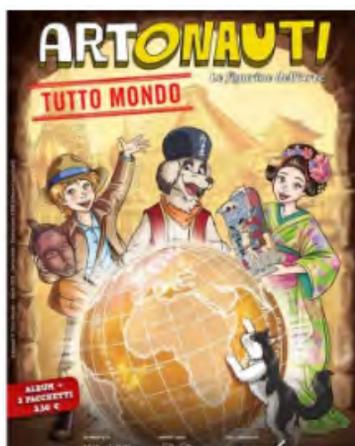
L’infanzia è un momento unico e irripetibile, il mondo è tutto una scoperta, la vita è interamente dispiegata, libera e creativa. Alcuni giochi più di altri mantengono sempre vivo il contatto con questa dimensione interna e anche da adulti continuano ad agire dal profondo: alimentano la curiosità, spingono verso la scoperta, sostengono l’entusiasmo, ci permettono di continuare a sorprendersi e danno fiducia che i desideri, alla fine, se si è costanti e pazienti, si realizzeranno resistenti e visibili sugli album della nostra vita.



L'album che insegna a conoscere il mondo

Dal Taj Mahal in India agli scavi archeologici in Siria, passando per l'arte aborigena australiana, da Canova a Jackson Pollock passando per Roy Lichtenstein, fate il giro con Artonauti, l'album di figurine che attraverso l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» aiuta i bambini a memorizzare e riconoscere opere, artisti, monumenti. Il terzo album ha titolo Tutto Mondo in omaggio all'omonima opera di Keith Haring ed è la storia di due bambini, Ale e Morgana, che mentre seguono le lezioni in Dad vedono scomparire il loro gatto Wizard e così partono alla sua ricerca: dalla Russia attraversano l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e fare ritorno in Europa. Un viaggio in 116 pagine, 15 tavole di illustrazione e 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine, più 23 indovinelli sulle culture del mondo, un gioco di Twin Cards per allenare la memoria e riconoscere le opere dai dettagli e contenuti extra cui si accede tramite Qr code: tutorial per creare mandala, acchiappasogni, matrioske e lanterne cinesi. L'album è stato creato con intento pedagogico da Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva nella scuola primaria - con il marito Marco Tatarella, alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Assieme hanno fondato Wizard S.r.l., impresa sociale no profit che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo.

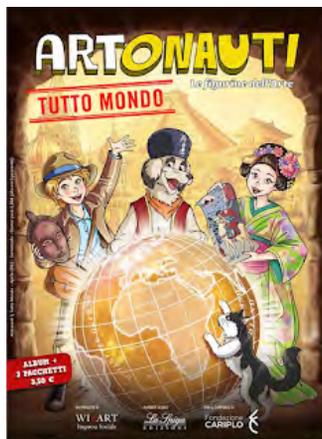
Oggi è giunta alla terza edizione e promuove un nuovo progetto per le scuole: l'anno scorso è stato "Imparare davanti a un quadro", per far appassionare i bambini al mondo dell'arte e gestire un loro primo approccio alle opere, mentre quest'anno ha pubblicato una guida da accompagnare all'album Artonauti distribuita nelle scuole con il coinvolgimento degli insegnanti. Per richiederla e saperne di più: www.artonauti.it





IN EDICOLA E ONLINE ARTONAUTI TUTTO MONDO

BY THE LUNCH GIRLS - GIUGNO 05, 2021



ARTONAUTI Le figurine dell'arte

presenta la terza collezione
TUTTO MONDO

Nelle migliori edicole italiane
e online su www.artonauti.it

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per un **viaggio che a tutti noi oggi è proibito**, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

Lo sa bene **Daniela Re** - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizarit S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Artonauti promuove anche il concorso **In viaggio con Artonauti 2021 con ben 120 premi in palio**. In ogni bustina della collezione *Artonauti – Tutto Mondo* acquistata in edicola o online c'è un coupon con un codice alfanumerico univoco di 10 caratteri. Registrandosi sul sito www.artonauti.it e digitando nella sezione "concorso" il codice riportato sul coupon, è possibile partecipare e vincere un pacchetto turistico per 4 persone a scelta del vincitore tra Roma, Venezia, Milano, Napoli, oppure una visita guidata a un museo o un Tour esperienziale in una di queste città e poi tanti altri premi.

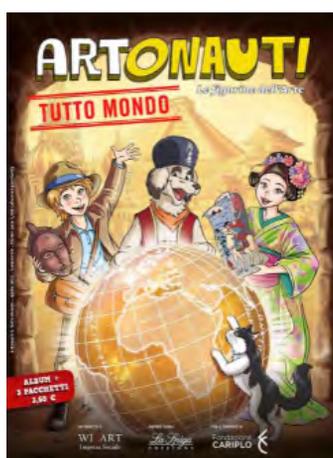
Il regolamento su <https://www.artonauti.it/concorso-in-viaggio-con-artonauti-2021/>



In edicola e online Artonauti Tutto Mondo. Le figurine dell'arte presentano la terza collezione per scoprire la grande bellezza del mondo con l'arte

Nelle migliori edicole italiane e online sul sito Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online sul sito con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta...

3 GIUGNO 2021 16:12



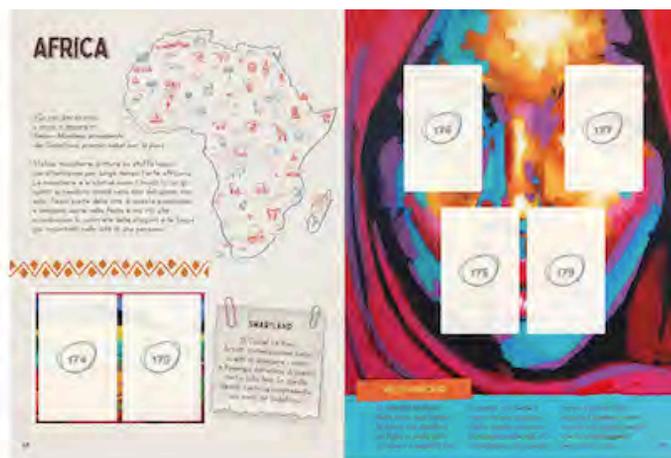
Nelle migliori edicole italiane e online sul sito

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online sul sito con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per **un viaggio che a tutti noi oggi è proibito**, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

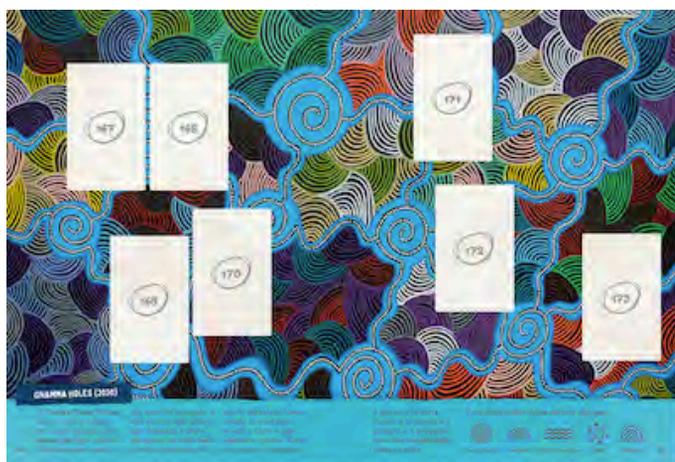
Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.



La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.



Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matryoska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane



«**ce l'ho, ce l'ho, manca**» – i bambini iniziano a

memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo**.

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.



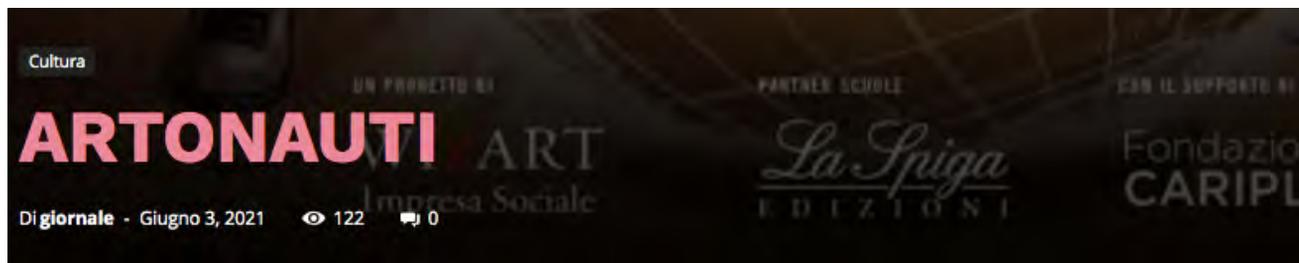
Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.



Artonauti promuove anche il concorso **In viaggio con Artonauti 2021 con ben 120**

premi in palio In ogni bustina della collezione Artonauti – Tutto Mondo acquistata in edicola o online c'è un coupon con un codice alfanumerico univoco di 10 caratteri. Registrandosi sul **sito** e digitando nella sezione "concorso" il codice riportato sul coupon, è possibile partecipare e vincere un pacchetto turistico per 4 persone a scelta del vincitore tra Roma, Venezia, Milano, Napoli, oppure una visita guidata a un museo o un Tour esperienziale in una di queste città e poi tanti altri premi. Il regolamento sul **sito**.

politicamentecorretto.com
direttore responsabile Salvatore Viglia



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Artonauti promuove anche il concorso In viaggio con Artonauti 2021 con ben 120 premi in palio. In ogni bustina della collezione Artonauti – Tutto Mondo acquistata in edicola o online c'è un coupon con un codice alfanumerico univoco di 10 caratteri. Registrandosi sul sito www.artonauti.it e digitando nella sezione "concorso" il codice riportato sul coupon, è possibile partecipare e vincere un pacchetto turistico per 4 persone a scelta del vincitore tra Roma, Venezia, Milano, Napoli, oppure una visita guidata a un museo o un Tour esperienziale in una di queste città e poi tanti altri premi.

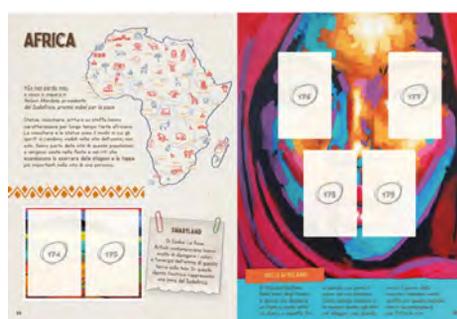
PERIODICO DAILY

Artonauti: le figurine dedicate all'arte di tutto il mondo

Tornano in edicola gli "Artonauti", le figurine dedicate alla grande arte. Una raccolta di immagini da attaccare e staccare, per conoscere i tesori artistici e i monumenti più importanti del mondo

By **Giorgia** - 3 Giugno 2021

👁 485 💬 0



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Tutte le novità che ci aspettano

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Il titolo esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di **Keith Haring** dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti

Con lo scambio delle figurine – e l’immancabile “ce l’ho, ce l’ho, manca” – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l’arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l’arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l’arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Il parere dell’esperto

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d’arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un’impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Il concorso

Artonauti promuove anche il concorso In viaggio con Artonauti 2021 con ben 120 premi in palio. In ogni bustina della collezione Artonauti – Tutto Mondo acquistata in edicola o online c’è un coupon con un codice alfanumerico univoco di 10 caratteri. Registrandosi sul sito www.artonauti.it e digitando nella sezione “concorso” il codice riportato sul coupon, è possibile partecipare e vincere un pacchetto turistico per 4 persone a scelta del vincitore tra Roma, Venezia, Milano, Napoli, oppure una visita guidata a un museo o un Tour esperienziale in una di queste città e poi tanti altri premi.

Alessandra Trotta

Tornano con la terza edizione le figurine per bambini dedicate a scoprire le meraviglie dell'arte in tutto il mondo

Giu 01, 2021 | By Alessandra Trotta - giornalista e scrittrice

Torna per la terza edizione Artonauti, il progetto che si propone di unire ad un momento divertente come la raccolta delle figurine, ad un momento culturale per incuriosire con arte e con le meraviglie mondiali i bambini di tutte le età.

E' uscito il 5 Maggio l'album da completare per scoprire la bellezza attraverso l'arte e per avventurarsi in un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro architetture. Un viaggio alla scoperta dei capolavori mondiali che vede nell'arte un linguaggio universale, capace di creare ponti, avvicinare culture ed appassionare tutte le fasce d'età, anche i più giovani.

Si potranno conoscere le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture abbiano risposto alle grandi questioni dell'uomo: dall'arte russa alla cultura giapponese, esplorando le meraviglie di Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e l'Europa.

L'album è pensato per bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono poi 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo, dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali.



ARTONAUTI: L'ARTE SI IMPARA GIOCANDO

Inserito da Giulia Cardinali | Mag 31, 2021 | Pink World | 0 🗨️ | ★★★★★



SI PUÒ TROVARE IN EDICOLA ASTRONAUTI - TUTTO MONDO, L'ALBUM DI FIGURINE INTELLIGENTE CHE PERMETTE AI BAMBINI DI IMPARARE TUTTO SULL'ARTE. L'ALBUM TUTTO MONDO È IL TERZO VOLUME DI RACCOLTE E PROMETTE UN GIRO COMPLETO INTORNO AL GLOBO.

Quando si parla di figurine si pensa ai calciatori o a qualche serie animata. Si pensa ad un passatempo un po' fine a sé stesso ma che fondamentalmente non porta a nulla. Negli ultimi anni invece si stanno diffondendo raccolte educative e divertenti. Queste sono adatte a grandi e piccini e sono volte a sensibilizzare l'intera collettività. Si sono viste le figurine degli animali selvaggi e dei più disparati luoghi del mondo. Adesso è il turno, il terzo per l'esattezza, dell'arte. Artonauti, infatti, torna con la terza edizione della sua raccolta figurine interamente dedicata ai tesori artistici del nostro mondo.

ARTONAUTI

Ale, Morgana e il cane Argo sono tornati e sono pronti a una nuovissima avventura. Dal 5 maggio è in edicola l'album "Tutto Mondo", con cui sarà possibile esplorare l'intero pianeta. Si tratta di un viaggio che racconta le tradizioni, i miti e le leggende di ogni civiltà. L'album è il terzo che Artonauti propone, dopo il successo di "Dalla preistoria a Gauguin" e "Il Novecento".

Imparare giocando è sicuramente uno dei metodi migliori per l'apprendimento. I bambini si avvicinano ad un mondo non sempre facile da comprendere con un metodo semplice: il classico "ce l'ho, ce l'ho, manca". Artonauti propone un viaggio nel tempo e nello spazio. Con i suoi riquadri vuoti instaura la curiosità tipica del gioco delle figurine: *cosa si nasconderà qui? Come sarà l'immagine completa?* E questo basta a stimolare la voglia di saperne di più e di conseguenza, si finisce per imparare i nomi dei migliori quadri nel '900, i lavori di Botticelli e le meraviglie africane.

Inoltre, l'album non solo si compone di immagini da ricostruire. Ma lascia spazio ad aneddoti, curiosità, giochi e indovinelli che hanno lo scopo di avvicinare ulteriormente i piccoli lettori alla vita degli artisti.

TUTTO MONDO

La collezione si compone di 288 figurine e 25 coppie di **twin cards**. Ogni *twin card* rappresenta un'opera o un dettaglio e collezionando tutte le coppie sarà possibile continuare al ben noto gioco della memoria.

Nello specifico, in questa edizione i bambini potranno esplorare i monumenti più famosi del mondo intero. Si vola dal Taj Mahal agli scavi archeologici siriani, dalla cultura aborigena australiana ai murales brasiliani.

Inoltre, in questa nuovissima edizione sarà possibile anche partecipare ad un bellissimo concorso. In ogni pacchetto di figurine, infatti, sarà possibile trovare un codice di dieci caratteri. Tale codice va poi inserito nella sezione **concorso** del sito Artonauti. Tra i premi, anche un pacchetto turistico per quattro persone in una tra le più belle città italiane, a scelta tra Roma, Napoli, Venezia e Milano.

IL PROGETTO

Il progetto di Artonauti si rivolge anche agli insegnanti. Grazie all'album è possibile avvicinare in maniera divertente e ricreativa gli alunni ad argomenti non così popolari tra i più piccoli. Artonauti propone anche una guida, edita da Giulia Ombrelli, che può aiutare insegnanti e genitori nel compito sempre più arduo di avvicinare i più giovani all'arte.

Con i bambini davanti a un quadro accadono cose straordinarie, come se la tela fosse una finestra sul tempo, sul mondo e su noi stessi. Una finestra che si apre nel silenzio di un museo o a scuola, dove per incanto vengono abbattuti i muri dell'aula, lasciando entrare aria nuova.

Dall'osservazione profonda e sensibile del quadro nasce il dialogo e il confronto tra i bambini che, guidati dalle domande di una maestra, comunicano le loro scoperte e intuizioni, ragionano insieme per comprendere la realtà del mondo, esprimono emozioni e pensieri.

Artonauti cerca di avvicinare i più piccoli al retaggio dell'umanità intera. Ma con loro possono divertirsi anche i più grandi. Non si finisce mai di imparare, e sicuramente quello di collezionare figurine artistiche è un modo estremamente divertente per farlo!



Home > professioni e professionisti > didattica

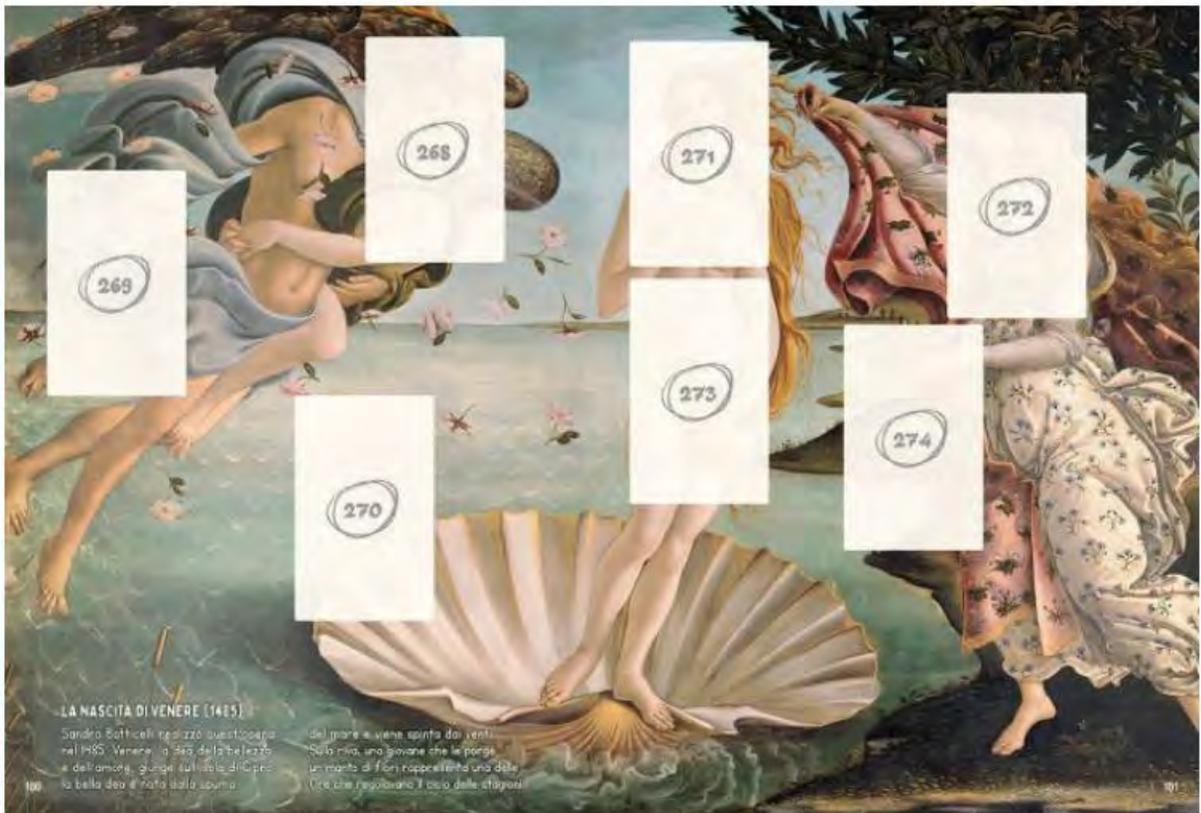
professioni e professionisti didattica

E con l'album di figurine sull'arte Artonauti anche gli adulti tornano bambini. Un racconto

By **Angela Madesani** - 23 maggio 2021



ANGELA MADESANI RACCONTA L'ESPERIENZA DI TORNARE A COLLEZIONARE FIGURINE COME NEL TEMPO DELL'INFANZIA CON ARTONAUTI, L'ALBUM DEDICATO ALL'ARTE. LA TERZA EDIZIONE TRATTA DI UN VIAGGIO ATTORNO AL MONDO E ALLE SUE MERAVIGLIE.

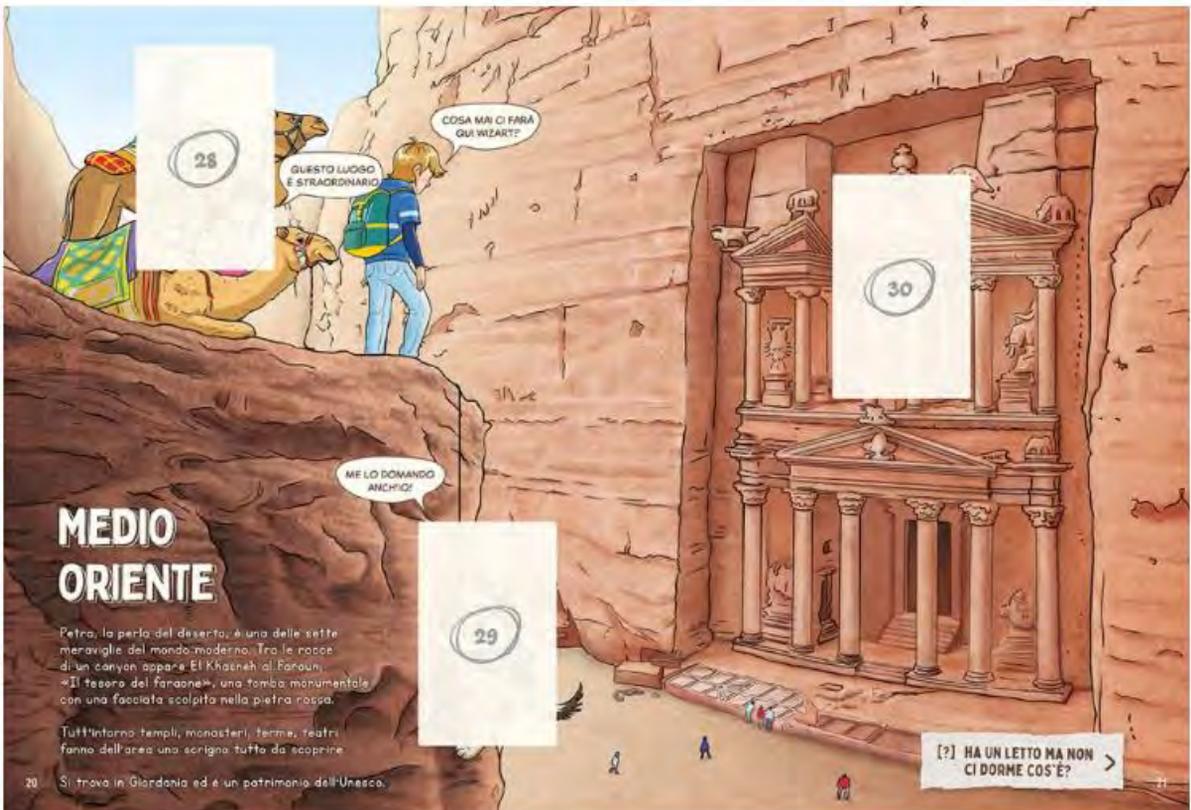


Artonauti, Tutto Mondo, 2021

È stata una esperienza curiosa per me. Mi sono trovata seduta a un tavolo ad attaccare figurine, sono tornata alla mia infanzia e confesso che ho deciso di dedicarmi ad **Artonauti**,



sino a che il mio album non sarà completato. In fondo l'album riporta anche una tabella per potere segnare le immagini mancanti: non c'è che dire, anche in questo ambito c'è stata un'evoluzione. Stiamo parlando del **terzo album della serie**, intitolato **Tutto Mondo**, con un omaggio all'opera di Keith Haring. L'album racconta una storia. Una curiosa famiglia composta da una nonna, dai suoi due nipoti e da un amico archeologo dell'arzilla vegliarda, si mette alla ricerca del proprio gatto, Wizart e compie un giro del mondo. La voce narrante è quella del cane Argo. Girano dalla Russia all'India dalla Cina al Giappone, all'Australia, all'America, all'Africa per tornare in Europa con il gatto ritrovato. Si trovano di fronte a opere per nulla prevedibili, ad architetture, a luoghi patrimonio dell'Unesco, senza vincoli di collezione temporale.



Artonauti, Tutto Mondo, 2021

ARTONAUTI, UN VIAGGIO INTORNO AL MONDO

Le prime due edizioni hanno avuto un grande successo, ma scommettiamo che anche



questa terza lo avrà, poiché si tratta di un prodotto di qualità, indicato per i bambini dai 7 ai 14 anni. Vi sono, oltre alle immagini, indovinelli, giochi e QR code che permettono di varcare altre dimensioni e utilizzare tutorial per attività da fare autonomamente. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. *Tutto Mondo*, come gli altri due albi, è stato ideato da Daniela Re, insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria, con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

-Angela Madesani

www.artonauti.it/

[ACQUISTA QUI Artonauti \(Prima edizione\)](#)



Artonauti, Tutto Mondo, 2021

TAG album arte figurine

ISCRIVITI ALLA NOSTRA NEWSLETTER



LIBRI

“ARTONAUTI. Le figurine dell’Arte” – di Paolo Rausa

17-05-2021



Con grande e piacevole sorpresa troviamo in edicola l'album per ragazzi (e per grandi) dal nome evocativo "ARTONAUTI. Le figurine dell'arte", che ricorda uno dei primi viaggi nel Mediterraneo dei greci antichi da Iolco in Tessaglia fino alla Colchide (attuale Caucaso, Georgia) alla ricerca del Vello d'oro. Li guidava Giasone, erano 50 eroi famosi. Il viaggio ebbe buon esito grazie all'aiuto di Medea, attratta irresistibilmente dal comandante della spedizione. Ma poi le cose andarono diversamente, come spesso accade alle vicende umane.

VENTI DI PONENTE

Qui invece WIZART Impresa Sociale propone un viaggio tra le culture e le civiltà nel mondo per scoprire l'arte pittorica, figurativa, monumentale che gli umani hanno realizzato per compiacimento della loro sensibilità e della loro capacità manuale e immaginifica. Un viaggio quindi alla ricerca della Bellezza, diffusa in ogni latitudine, "capace di creare ponti e non muri", dice il direttore responsabile del progetto, Marco Tatarella, che lo definisce "Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo".

Così come Giasone l'album ci porta in giro a scoprire, attraverso le figurine da incollare, l'ansia delle avventure e delle scoperte che ci affascina e che "ognuno di noi deve poter coltivare", aggiunge Daniela Re, direttore editoriale. Anche noi seguiamo il fiuto di Argo, il cane di Ulisse e il nome della nave che solcava il mare, alla ricerca di Wizart, l'amore di gatto per la padroncina Artemisia, ma il gattaccio per il cane Argo indispettito per le premurose cure e attenzioni riservate a lui.

Un giro del mondo in 288 figurine da attaccare con cura, più 25 coppie di Twin Cards per giocare a trovarne due uguali, insieme a laboratori, soluzione di indovinelli e inoltre la scoperta delle fiabe e leggende del mondo. Siete pronti? Il diario del viaggio parte dalla Russia, l'Hermitage, la piazza Rossa, prosegue con il Medio Oriente, le città carovaniere, l'Egitto dei faraoni, Gerusalemme, l'Impero persiano, Persepoli, Susa, la strada dai cancelli d'oro, la moschea di Shiraz, le suggestione de Le Mille e una notte, l'India, il sacro fiume Gange, Taj Mahal, il Tempio d'oro, il Sud Est asiatico, la culla delle religioni, l'induismo, il buddismo, la Cina, la Grande Muraglia, Tienanmen, la Piazza della Pace Celeste, la Città proibita, il Giappone con i samurai e il monte Fuji, la grande onda di Kanagawa, la fioritura dei ciliegi, l'Australia con i canguri, il Gnamma Holes, la creazione, l'Africa, Nelson Mandela, le maschere e le statue, l'America Latina con le antiche civiltà degli Inca, gli Aztechi e i Maya, l'arrivo dei conquistadores. Poi a sorpresa il Cile con il grande pittore Mario Tapia Radic testimone nei suoi quadri variopinti di una natura incontaminata che aveva fissato un patto di riverenza e di rispetto con l'uomo, irrimediabilmente infranto dall'arrivo degli spagnoli, ma resta l'eco nella sua anima, restituito negli affreschi fiabeschi dove i ritmi dell'uomo e della natura si compenetrano come un tutt'uno. E poi il Messico di Frida Khalo, gli Stati Uniti d'America, la Grande Mela e la felicità sancita nella Costituzione, il suo diritto e il suo rovescio, la Pop Art di Andy Warhol, l'Europa del Nord con i suoi miti, il Walhalla, Odino e Thor, il dio con il martello forgiato dai nani, l'Europa dei Cavalieri, Re Artù e la tavola Rotonda, il Santo Graal, l'Europa classica, il Rinascimento, Venezia e le sue

VENTI DI PONENTE

calli, Botticelli e la nascita di Venere.

Alla fine di tanta bellezza troviamo Wizard accoccolato, stanco ed ebbro di tanta bellezza, che invita a condividere il suo viaggio con i ragazzi a scuola, come un gioco che ha come posta la conservazione della civiltà umana compromessa dalla dissennatezza umana con la sua attività economica e produttiva senza sosta e dalle guerre che causano rovina ovunque. Wizard ha tracciato la strada, subito raccolta dall'editore con la pubblicazione di questo splendido album che invita a conoscere la bellezza del mondo e a tutelarla.

PAOLO RAUSA



powered by social2



La Redazione

Indietro

Avanti



ANNO VII - N.74 / MAGGIO 2021. ATTIVITÀ - INIZIATIVE - VISITE GUIDATE & INCONTRI CULTURALI.
LETTERATURA - EDITORIA & RECENSIONI

“ARTONAUTI. Le figurine dell’arte”, l’album che ti porta in giro per il mondo .



BY PAOLO RAUSA - ON 17 MAGGIO 2021



Artonauti, Mario Tapia Radic

Un viaggio quindi alla ricerca della Bellezza, diffusa in ogni latitudine, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture



hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Con grande e piacevole sorpresa troviamo in edicola l'album per ragazzi (e per grandi) dal nome evocativo "ARTONAUTI. Le figurine dell'arte", che ricorda uno dei primi viaggi nel Mediterraneo dei greci antichi da Iolco in Tessaglia fino alla Colchide (attuale Caucaso, Georgia) alla ricerca del Vello d'oro. Li guidava Giasone, erano 50 eroi famosi.

Il viaggio ebbe buon esito grazie all'aiuto di Medea, attratta irresistibilmente dal comandante della spedizione. Ma poi le cose andarono diversamente, come spesso accade alle vicende umane. Qui invece WIZART Impresa Sociale propone un viaggio tra le culture e le civiltà nel mondo per scoprire l'arte pittorica, figurativa, monumentale che gli umani hanno realizzato per compiacimento della loro sensibilità e della loro capacità manuale e immaginifica. Un viaggio quindi alla ricerca della Bellezza, diffusa in ogni latitudine, "capace di creare ponti e non muri", dice il direttore responsabile del progetto, Marco Tatarella, che lo definisce "Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo". Così come Giasone l'album ci porta in giro a scoprire, attraverso le figurine da incollare, l'ansia delle avventure e delle scoperte che ci affascina e che "ognuno di noi deve poter coltivare", aggiunge Daniela Re, direttore editoriale. Anche noi seguiamo il fiuto di Argo, il cane di Ulisse e il nome della nave che solcava il mare, alla ricerca di Wizart, l'amore di gatto per la padroncina Artemisia, ma il gattaccio per il cane Argo indispettito per le premurose cure e attenzioni riservate a lui. Un giro del mondo in 288 figurine da attaccare con cura, più 25 coppie di Twin Cards per giocare a trovarne due uguali, insieme a laboratori, soluzione di indovinelli e inoltre la scoperta delle fiabe e leggende del mondo. Siete pronti? Il diario del viaggio parte dalla Russia, l'Hermitage, la piazza Rossa, prosegue con il Medio Oriente, le città carovaniere, l'Egitto dei faraoni, Gerusalemme, l'Impero persiano, Persepoli, Susa, la strada dai cancelli d'oro, la moschea di Shiraz, le suggestione de Le Mille e una notte, l'India, il sacro fiume Gange, Taj Mahal, il Tempio d'oro, il Sud Est asiatico, la culla delle religioni, l'induismo, il buddismo, la Cina, la Grande Muraglia, Tienanmen, la Piazza della Pace Celeste, la Città proibita, il Giappone con i samurai e il monte Fuji, la grande onda di Kanagawa, la fioritura dei ciliegi, l'Australia con i canguri, il Gnamma Holes, la creazione, l'Africa, Nelson Mandela, le maschere e le statue, l'America Latina con le antiche civiltà degli Inca, gli Aztechi e i Maya, l'arrivo dei conquistadores.



Artonauti, Cile



Poi a sorpresa il Cile con il grande pittore Mario Tapia Radic testimone nei suoi quadri variopinti di una natura incontaminata che aveva fissato un patto di riverenza e di rispetto con l'uomo, irrimediabilmente infranto dall'arrivo degli spagnoli, ma resta l'eco nella sua anima, restituito negli affreschi fiabeschi dove i ritmi dell'uomo e della natura si compenetrano come un tutt'uno. E poi il Messico di Frida Khalo, gli Stati Uniti



Artonauti, copertina

d'America, la Grande Mela e la felicità sancita nella Costituzione, il suo diritto e il suo rovescio, la Pop Art di Andy Warhol, l'Europa del Nord con i suoi miti, il Valhalla, Odino e Thor, il dio con il martello forgiato dai nani, l'Europa dei Cavalieri, Re Artù e la tavola Rotonda, il Santo Graal, l'Europa classica, il Rinascimento, Venezia e le sue calli, Botticelli e la nascita di Venere. Alla fine di tanta bellezza troviamo Wizard accoccolato, stanco ed ebbro di tanta bellezza, che invita a condividere il suo viaggio con i ragazzi a scuola, come un gioco che ha come posta la conservazione della civiltà umana compromessa dalla dissennatezza umana con la sua attività economica e produttiva senza sosta e dalle guerre che causano rovina ovunque. Wizard ha tracciato la strada, subito raccolta dall'editore

con la pubblicazione di questo splendido album che invita a conoscere la bellezza del mondo e a tutelarla.

Album più 3 pacchetti di figurine € 3,50 in edicola.

THIS ENTRY WAS POSTED IN ANNO VII - N. 74 / MAGGIO 2021. ATTIVITÀ - INIZIATIVE - VISITE GUIDATE & INCONTRI CULTURALI, LETTERATURA - EDITORIA & RECENSIONI AND TAGGED ARTE, ARTONAUTI, CULTURA, FARECULTURA, FIGURINE DELL'ARTE, PRIMA PAGINA. BOOKMARK THE PERMALINK.

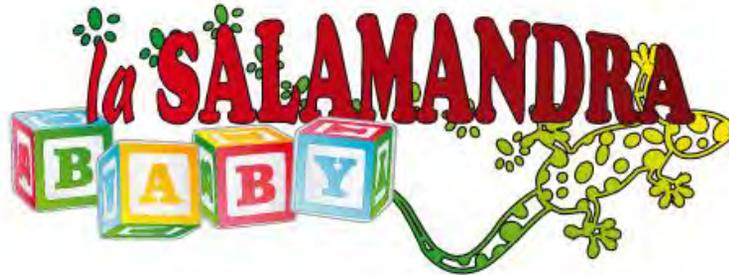
TI È PIACIUTO L'ARTICOLO? CONDIVIDILO!



About Paolo Rausa -

Paolo Rausa, laureato in lettere classiche presso l'Università Statale degli Studi di Milano, è stato docente di lingua e letteratura greca e latina nei licei. È giornalista pubblicista e collabora con diverse testate. Si occupa di teatro come regista e scrive i testi delle rappresentazioni, legate alle tradizioni popolari salentine e al mondo classico. Animatore culturale, ha curato la pubblicazione di libri di poesie e romanzi di detenuti ed ex detenuti. Attualmente dirige una scuola di italiano per stranieri a San Giuliano Milanese ed è responsabile eventi della Associazione Regionale Pugliesi di Milano.

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE...



Home ▸ Lettura e giochi

Lettura e giochi

Libri per Bambini

Eventi e incontri

Proposte per genitori e scuole

Artonauti, le figurine dell'arte

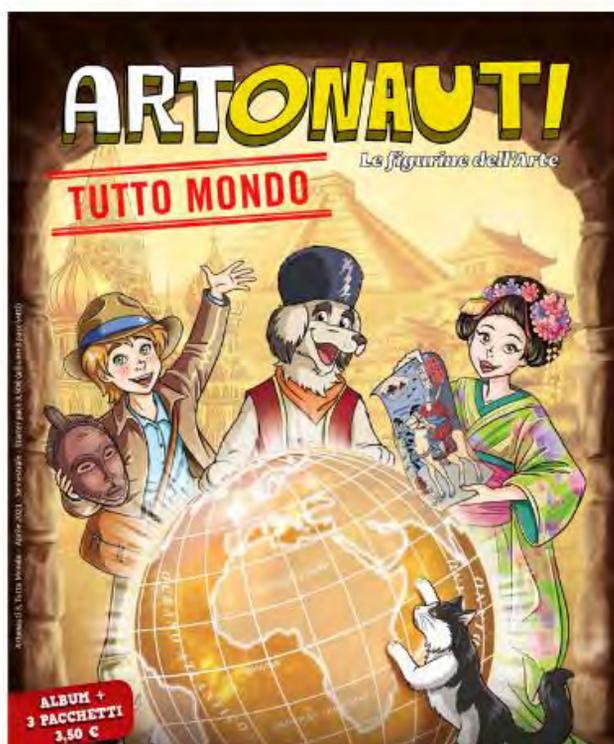
15 Maggio 2021

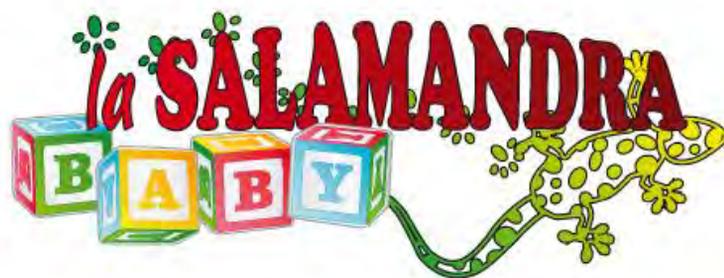
👁 341

💬 0

"Tutto mondo" è la terza collezione

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.





Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Il titolo "Tutto Mondo", che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa.

Dopo i successi della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, "Tutto Mondo", gli Artonauti partono per un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

I protagonisti viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

L'album è progettato per i bambini dai 7 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288

la SALAMANDRA

BABY

figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

<https://www.artonauti.it>



Mi piace 0





CULTURA SALENTINA

- Rivista di pensiero e cultura meridionale -

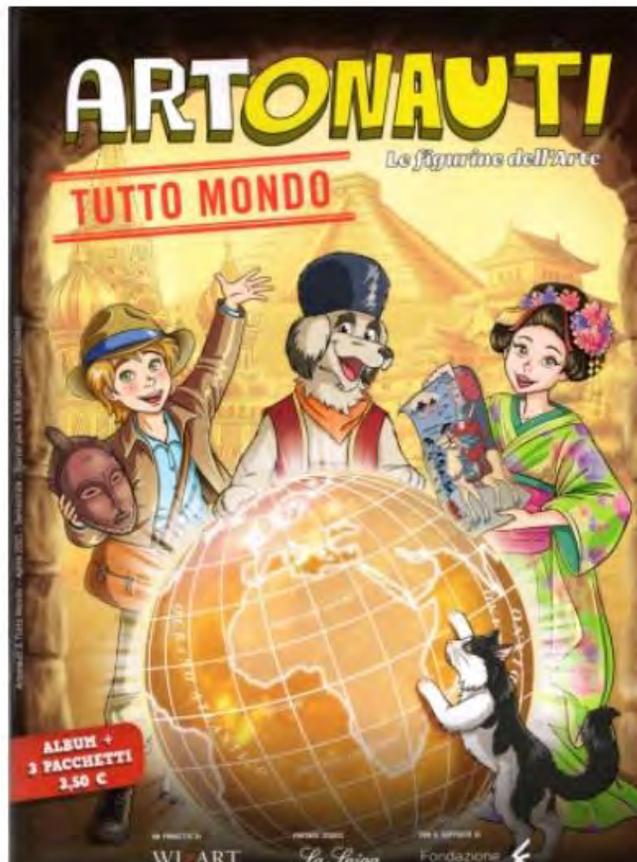
≡ MENU

CULTURA SALENTINA

ARTONAUTI. Le figurine dell'arte: l'album che ti porta in giro per il mondo

15 Maggio 2021 Redazione

di Paolo Rausa



CULTURA SALENTINA

- Rivista di pensiero e cultura meridionale -

WI ART
Impresa Sociale

La Spiga
EDIZIONI

Fondazione
CARIPLO



Con grande e piacevole sorpresa troviamo in edicola l'album per ragazzi (e per grandi) dal nome evocativo "ARTONAUTI. Le figurine dell'arte", che ricorda uno dei primi viaggi nel Mediterraneo dei greci antichi da Iolco in Tessaglia fino alla Colchide (attuale Caucaso, Georgia) alla ricerca del Vello d'oro. Li guidava Giasone, erano 50 eroi famosi. Il viaggio ebbe buon esito grazie all'aiuto di Medea, attratta irresistibilmente dal comandante della spedizione. Ma poi le cose andarono diversamente, come spesso accade alle vicende umane. Qui invece WIZART Impresa Sociale propone un viaggio tra le culture e le civiltà nel mondo per scoprire l'arte pittorica, figurativa, monumentale che gli umani hanno realizzato per compiacimento della loro sensibilità e della loro

capacità manuale e immaginifica. Un viaggio quindi alla ricerca della Bellezza, diffusa in ogni latitudine, "capace di creare ponti e non muri", dice il direttore responsabile del progetto, Marco Tatarella, che lo definisce "Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo". Così come Giasone l'album ci porta in giro a scoprire, attraverso le figurine da incollare, l'ansia delle avventure e delle scoperte che ci affascina e che "ognuno di noi deve poter coltivare", aggiunge Daniela Re, direttore editoriale. Anche noi seguiamo il fiuto di Argo, il cane di Ulisse e il nome della nave che solcava il mare, alla ricerca di Wizart, l'amore di gatto per la padroncina Artemisia,

ma il gattaccio per il cane Argo indispettito per le premurose cure e attenzioni riservate a lui. Un giro del mondo in 288 figurine da attaccare con cura, più 25 coppie di Twin Cards per giocare a trovarne due uguali, insieme a laboratori, soluzione di indovinelli e inoltre la scoperta delle fiabe e

leggende del mondo. Siete pronti? Il diario del viaggio parte dalla Russia, l'Hermitage, la piazza Rossa, prosegue con il Medio Oriente, le città carovaniere, l'Egitto dei faraoni, Gerusalemme, l'Impero persiano, Persepoli, Susa, la strada dai cancelli d'oro, la moschea di Shiraz, le

suggerione
de Le Mille e una notte, l'India, il sacro fiume Gange, Taj Mahal, il Tempio d'oro, il Sud Est asiatico, la culla delle religioni, l'induismo, il buddismo, la Cina, la Grande Muraglia, Tienanmen, la Piazza della Pace Celeste, la Città proibita, il Giappone con i samurai e il monte Fuji, la grande onda di Kanagawa, la fioritura dei ciliegi, l'Australia con i canguri, il Gnamma Holes, la creazione, l'Africa, Nelson Mandela, le maschere e le statue, l'America Latina con le antiche civiltà degli

Inca,
gli Aztechi e i Maya, l'arrivo dei conquistadores. Poi a sorpresa il Cile con il grande pittore Mario Tapia Radic testimone nei suoi quadri variopinti di una natura incontaminata che aveva fissato un

patto di riverenza e di rispetto con l'uomo, irrimediabilmente infranto dall'arrivo degli spagnoli, ma

CULTURA SALENTINA

- Rivista di pensiero e cultura meridionale -

resta l'eco nella sua anima, restituito negli affreschi fiabeschi dove i ritmi dell'uomo e della natura

si compenetrano come un tutt'uno. E poi il Messico di Frida Khalo, gli Stati Uniti d'America, la Grande Mela e la felicità sancita nella Costituzione, il suo diritto e il suo rovescio, la Pop Art di Andy Warhol, l'Europa del Nord con i suoi miti, il Walhalla, Odino e Thor, il dio con il martello forgiato dai nani, l'Europa dei Cavalieri, Re Artù e la tavola Rotonda, il Santo Graal, l'Europa classica, il Rinascimento, Venezia e le sue calli, Botticelli e la nascita di Venere. Alla fine di tanta bellezza troviamo Wizart accoccolato, stanco ed ebro di tanta bellezza, che invita a condividere il

suo viaggio con i ragazzi a scuola, come un gioco che ha come posta la conservazione della civiltà

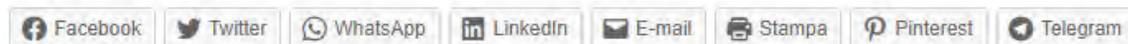
umana compromessa dalla dissennatezza umana con la sua attività economica e produttiva senza

sosta e dalle guerre che causano rovina ovunque. Wizart ha tracciato la strada, subito raccolta dall'editore con la pubblicazione di questo splendido album che invita a conoscere la bellezza del

mondo e a tutelarla. Album più 3 pacchetti di figurine € 3,50 in edicola.

San Giuliano Milanese, 12/05/2021

Mi piace! Condivido subito:



★ "Mi piace"

Di' per primo che ti piace.

Correlati

[Nikos Kazantzakis. poeta](#)

[Quando torni da un viaggio](#)

[Il cartaino di Martano](#)

Italia-express

un viaggio nelle culture vicine e lontane

Home Contatti Libri Poesie Storia Teatro Video Foto Chi siamo

“ARTONAUTI. Le figurine dell’arte”, l’album che ti porta in giro per il mondo

italiaexpress / 12 Maggio 2021

di Paolo Rausa

Con grande e piacevole sorpresa troviamo in edicola l’album per ragazzi (e per grandi) dal nome evocativo “ARTONAUTI. Le figurine dell’arte”, che ricorda uno dei primi viaggi nel Mediterraneo dei greci antichi da Iolco in Tessaglia fino alla Colchide (attuale Caucaso, Georgia) alla ricerca del Vello d’oro. Li guidava Giasone, erano 50 eroi famosi. Il viaggio ebbe buon esito grazie all’aiuto di Medea, attratta irresistibilmente dal comandante della spedizione. Ma poi le cose andarono diversamente, come spesso accade alle vicende umane. Qui invece WizART Impresa Sociale propone un viaggio tra le culture e le civiltà nel mondo per scoprire l’arte pittorica, figurativa, monumentale che gli umani hanno realizzato per compiacimento della loro sensibilità e della loro capacità manuale e immaginifica. Un viaggio quindi alla ricerca della Bellezza, diffusa in ogni latitudine, “capace di creare ponti e non muri”, dice il direttore responsabile del progetto, Marco Tatarella, che lo definisce “Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell’uomo”. Così come Giasone l’album ci porta in giro a scoprire, attraverso le figurine da incollare, l’ansia delle avventure e delle scoperte che ci affascina e che “ognuno di noi deve poter coltivare”, aggiunge Daniela Re, direttore editoriale. Anche noi seguiamo il fiuto di Argo, il cane di Ulisse e il nome della nave che solcava il mare, alla ricerca di Wizart, l’amore di gatto per la padroncina Artemisia, ma il gattaccio per il cane Argo indispettito per le premurose cure e attenzioni riservate a lui. Un giro del mondo in 288 figurine da attaccare con cura, più 25 coppie di Twin Cards per giocare a trovarne due uguali, insieme a laboratori, soluzione di indovinelli e inoltre la scoperta delle fiabe e leggende del mondo. Siete pronti? Il diario del viaggio parte dalla Russia, l’Hermitage, la piazza Rossa, prosegue con il Medio Oriente, le città carovaniere, l’Egitto dei faraoni, Gerusalemme, l’Impero persiano, Persepoli, Susà, la strada dai cancelli d’oro, la moschea di Shiraz, le suggestioni de Le Mille e una notte, l’India, il sacro fiume Gange, Taj Mahal, il Tempio d’oro, il Sud Est asiatico, la culla delle religioni, l’induismo, il buddismo, la Cina, la Grande Muraglia, Tienanmen, la Piazza della Pace Celeste, la Città proibita, il Giappone con i samurai e il monte Fuji, la grande onda di Kanagawa, la fioritura dei ciliegi, l’Australia con i canguri, il Gnamma Holes, la creazione, l’Africa, Nelson Mandela, le maschere e le statue, l’America Latina con le antiche civiltà degli Inca, gli Aztechi e i Maya, l’arrivo dei conquistadores. Poi a sorpresa il Cile con il grande pittore Mario Tapia Radic testimone nei suoi quadri variopinti di una natura incontaminata che aveva fissato un patto di riverenza e di rispetto con l’uomo, irrimediabilmente infranto dall’arrivo degli spagnoli, ma resta l’eco nella sua anima, restituito negli affreschi fiabeschi dove i ritmi dell’uomo e della natura si compenetrano come un tutt’uno. E poi il Messico di Frida Khalo, gli Stati Uniti d’America, la Grande Mela e la felicità sancita nella Costituzione, il suo diritto e il suo rovescio, la Pop Art di Andy Warhol, l’Europa del Nord con i suoi miti, il Walhalla, Odino e Thor, il dio con il martello forgiato dai nani, l’Europa dei Cavalieri, Re Artù e la tavola Rotonda, il Santo Graal, l’Europa classica, il Rinascimento, Venezia e le sue calli, Botticelli e la nascita di Venere. Alla fine di tanta bellezza troviamo Wizart accoccolato, stanco ed ebbro di tanta bellezza, che invita a condividere il suo viaggio con i ragazzi a scuola, come un gioco che ha come posta la conservazione della civiltà umana compromessa dalla dissennatezza umana con la sua attività economica e produttiva senza sosta e dalle guerre che causano rovina ovunque. Wizart ha tracciato la strada, subito raccolta dall’editore con la pubblicazione di questo splendido album che invita a conoscere la bellezza del mondo e a tutelarla. Album più 3 pacchetti di figurine € 3,50 in edicola.

Italia-express

un viaggio nelle culture vicine e lontane



Share this:



Di' per primo che ti piace.

12 Maggio 2021 in Arte e fotografia. Tag: Artonauti, Le figurine dell'arte, WIZART Impresa Sociale

Home / Il bambino / Sviluppo e crescita

Arte e bambini: perché è importante abituare i bimbi all'arte sin da piccoli

di [Francesca Capriati](#) - 11.05.2021 [Scrivici](#)



Un viaggio nel complesso legame tra arte e bambini alla scoperta dei tanti benefici dell'educazione artistica sin da piccoli e consigli pratici

Arte e bambini

Non ci sono dubbi che l'**arte** svolga un ruolo importante nello sviluppo e nella crescita dei **bambini** e che vada stimolata la curiosità e la [creatività](#), in modo da gettare le basi affinché sin da piccoli si apprezzi la bellezza dell'arte e le emozioni che è in grado di suscitare. Ma **come possiamo far amare l'arte ai bambini** sin da piccoli?

IN QUESTO ARTICOLO

[Importanza dell'arte per i bambini](#)

[I benefici dell'arte nello sviluppo del bambino](#)

[Come coltivare l'amore per l'arte nei bambini](#)

[Libri e giochi sull'arte per bambini](#)

[Artonauti, le figurine sull'arte](#)

Artonauti, le figurine sull'arte

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli [Artonauti](#) partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Il titolo **Tutto Mondo**, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

L'album è progettato **per i bambini dai 7 ai 14 anni** e si compone di **116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. E ancora, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa per creare i mandala, gli acchiappasogni, la matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

- In **edicola** e info su [Artonauti](#)

segnoonline

segnoonline



ARTONAUTI!

Le figurine dell'Arte

TUTTO MONDO



© 2021 - Semestrale - Starter pack 3,50€ (album+3 pacchetti)



MAGGIORI INFORMAZIONI

[Link al progetto](#)



DATA

Mag 04 2021

Evento passato



ETICHETTE

[Presentazione del Libro](#)

Artonauti – Le figurine dell'arte



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da

segnoonline

segnoonline



Artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immancabile «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una

segnoonline

segnoonline



casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizard S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Artonauti – Le figurine dell'arte | Raccolta di figurine

Terza collezione TUTTO MONDO

Disponibile dal 4 maggio 2021 in edicola e online su www.artonauti.it

CONDIVIDI QUESTO EVENTO



+ Aggiungi a Google Calendar

+iCal / Outlook export

Tags: [ARTONAUTI](#), [REDAZIONE](#), [TUTTO MONDO](#)

EVENTI CORRELATI



AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE

Prima
Pagina
News
ppn

Editoria: "Artonauti - Le figurine dell'arte" presenta la terza collezione "Tutto Mondo"

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane e online.

(Prima Pagina News)
Mercoledì 21 Aprile 2021



📍 Roma - 21 apr 2021 (Prima Pagina News)

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane e online.

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE

Prima
ppn
Pagina
News

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa.

È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE

Prima
ppn
Pagina
News

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri. Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine.

Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine - e l'immane "ce l'ho, ce l'ho, manca" - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE

Prima
ppn
Pagina
News

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizard S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

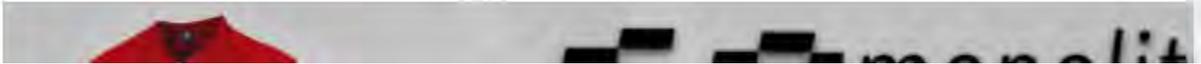
RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Prima Pagina News

[Artonauti - Le Figurine dell'Arte](#)

[PPN](#)

[Prima Pagina News](#)

[Tutto Mondo](#)



Arrivano le figurine per
bambini dedicate a scoprire
le meraviglie dell'arte



4 MAGGIO 2021

Calciatori? Cartoni Animati? cosa pensate quando sentite parlare di figurine? Tornano con la terza edizione le figurine per bambini dedicate a scoprire le meraviglie dell'arte in tutto il mondo

Un'alternativa costruttiva per condividere una passione con i più piccoli, facendogli scoprire, anzi che i calciatori o le serie televisive, la storia dell'arte e collezionando insieme a loro le più

Torna per la terza edizione Artonauti, il progetto che si propone di unire ad un momento divertente come la raccolta delle figurine, ad un momento culturale per incuriosire con arte e con le meraviglie mondiali i bambini di tutte le età,

I punti cardine alla base di questo bel progetto ludico-culturale sono 3

1. **l'arte può essere alla portata di tutti,**
2. **il gioco,** in particolare quello analogico rappresenta **lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini,**

3. arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per lo sviluppo evolutivo dei bambini.

Uscirà il 5 Maggio l'album da completare per scoprire la bellezza attraverso l'arte e per avventurarsi in un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro architetture. Un viaggio alla scoperta dei capolavori mondiali che vede nell'arte un linguaggio universale, capace di creare ponti, avvicinare culture ed appassionare tutte le fasce d'età, anche i più giovani.

Si potranno conoscere le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture abbiano risposto alle grandi questioni dell'uomo: dall'arte russa alla cultura giapponese, esplorando le meraviglie di Australia e l'Africa, per arrivare in America latina e l'Europa.

Tra gli artisti presenti in questa collezione, Antonio Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e moltissimi altri.

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, con un grandissimo pubblico potenziale dell'attività educativa.

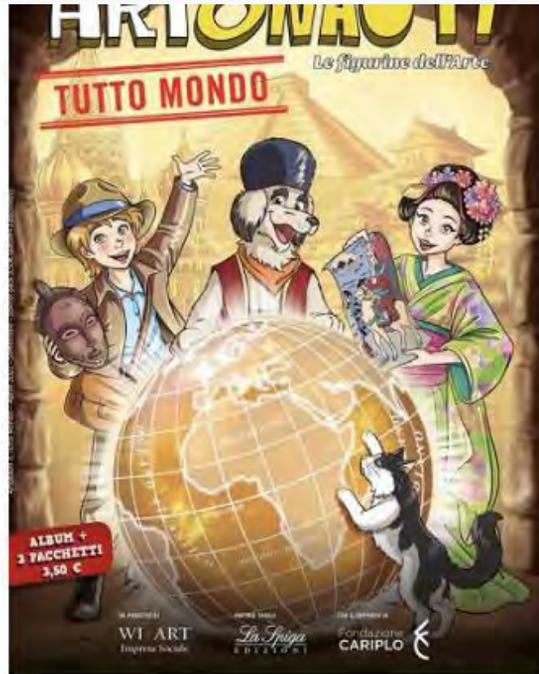
Daniela Re insegnante e mediatrice culturale, che insieme a Marco Taratella ha sviluppato il progetto ha raccontato in occasione della prima edizione del progetto:

“

“Credo che la forza di Artonauti risieda proprio nella storia personale di un'insegnante che ha imparato il mestiere sul campo. 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”.

L'album è pensato per bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono poi 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo, dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali.



il terzo album delle figurine sull'arte

ti è piaciuta questa bella notizia? Forse allora potrebbero interessarti anche altre nostre Buone Notizie come : [Manfreda Brothers: i due fratelli che attraverso l'arte abbattano i muri dell'autismo](#)

oppure: [Nel Rione Sanità a Napoli, è nato il primo vicolo della cultura, in Italia](#)

Fonti: www.artonauti.it





Finestre sull'Arte®

♦ ARTE ANTICA E CONTEMPORANEA ♦

NEWS OPERE & ARTISTI RECENSIONI MOSTRE OPINIONI VIAGGI CINEMA & TV TROVA MOSTRE

Home > Editoria > Da oggi torna Artonauti, l'album di figurine che celebra l'arte di tutto il mondo

Da oggi torna Artonauti, l'album di figurine che celebra l'arte di tutto il mondo

di Redazione , scritto il 04/05/2021, 12:06:14

Categorie: Editoria

Da oggi è disponibile in edicola e sul sito il terzo album di Artonauti. Divertitevi a collezionare le figurine che celebrano l'arte di tutto il mondo.

Da oggi, 4 maggio, è disponibile nelle edicole di tutta Italia e sul sito dedicato il nuovo album di *Artonauti*: torna infatti l'album di figurine rivolto a bambini e ragazzi dai 7 ai 14 anni, ma anche ai grandi e alle famiglie, che fa viaggiare attraverso l'arte. Questa volta, in occasione della **terza collezione**, si viaggerà addirittura in **tutto il mondo**: da qui il titolo del nuovo album *Tutto Mondo*. Dopo il successo delle prime due collezioni, la prima dalle grotte di Lascaux al Novecento e la seconda tutta incentrata sul primo Novecento, arriva ora la terza collezione che farà compiere un **viaggio alla scoperta dell'arte e le architetture di tutti i continenti**: partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America Latina e giungere infine in Europa. *Tutto Mondo* esprime collettività e unione, ed è un omaggio all'**omonima opera che Keith Haring** realizzò a Pisa e che dedicò all'umanità intera.

Oltre a scoprire i capolavori artistici del mondo intero, attraverso le **figurine da collezionare** per completare l'album si celebrerà **l'arte come linguaggio universale**, in grado di creare ponti, e si conosceranno le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà. *Artonauti* è una sintesi tra le parole "arte", "astronauti" (per identificare un viaggio avventuroso) e "Argonauti" (per evocare personaggi epici e i loro fantastici viaggi): l'aspetto ludico e quello educativo si combinano; il progetto si basa infatti su tre principi fondamentali: l'arte alla portata di tutti, il gioco come valido strumento didattico per i bambini, e l'arte e la creatività come elementi fondamentali per lo sviluppo evolutivo dei bambini.

La storia dell'album *Tutto Mondo* inizia con una lezione in DAD che i bambini protagonisti del racconto, Ale e Morgana, stanno seguendo. All'improvviso il simpatico gatto Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti) scompare e i bambini partono alla sua ricerca in compagnia della nonna Artemisia e dell'inseparabile Argo, il cane protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo. Scopriranno le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo, quali il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, le raffinate architetture persiane, i coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Infine torneranno in Europa e in particolare davanti

430 pagine,
64 fotografie
al prezzo di 18€

TIRATURA LIMITATA

Ordina la tua copia
entro il 15 gennaio



Finestre sull'Arte®

◊ ARTE ANTICA E CONTEMPORANEA ◊

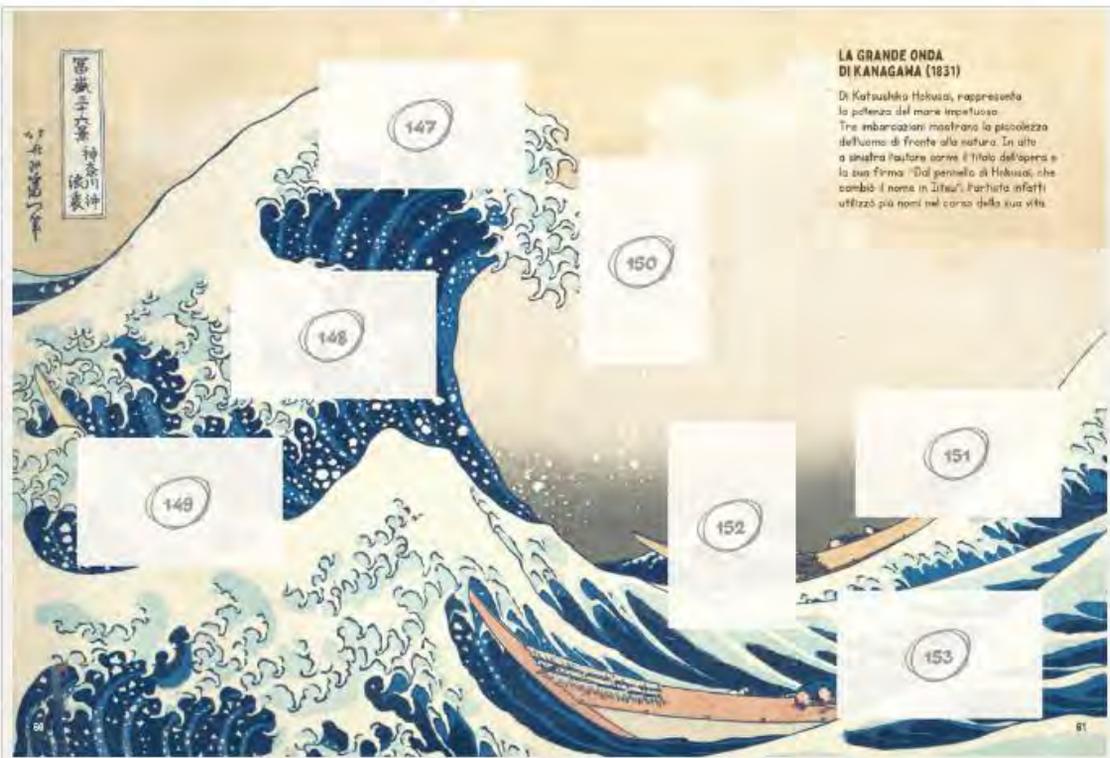
alla *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Ritrovando finalmente il gatto Wizard, i personaggi conosceranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Tra gli artisti di questa terza collezione, Antonio Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e moltissimi altri.

L'album si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono poi 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo, dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali.

C'è inoltre il gioco nel gioco: le coppie di *Twin Cards* collezionabili per far allenare la memoria ai bambini, riconoscendo le opere partendo dai dettagli. E in più tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matryoska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Per ulteriori info: www.artonauti.it



Da oggi torna Artonauti, l'album di figurine che celebra l'arte di tutto il mondo



Giotti
prim
Franc



Un it
Pio I
Reda:



Lo st
dei v
Feder



Finestre sull'Arte®



Home » ARTONAUTI - Le figurine dell'arte III edizione da oggi in edicola

RECENSIONI

ARTONAUTI - Le figurine dell'arte III edizione da oggi in edicola

scritto da Elisabetta Roncati | 4 Maggio 2021





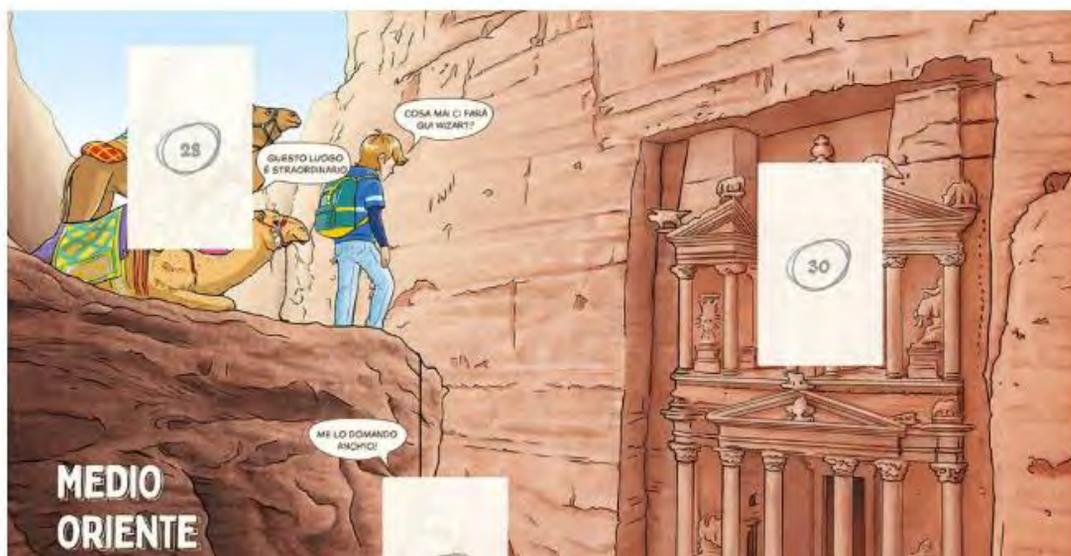
Wizart S.r.l., impresa sociale no profit, ha lanciato un nuovo album dedicato non solo all'Europa

Continua l'avventura di **Daniela Re**, insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, e di **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Compagni nella vita e sul lavoro hanno ideato la **Wizart S.r.l.** che, con il progetto **Artonauti**, ha vinto la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**. È nato così il primo album di figurine dedicato al mondo dell'arte, diventato in pochi mesi un caso editoriale.

Da allora la **Wizart S.r.l.** di strada ne ha fatta, giungendo alla terza edizione da oggi, 4 Maggio, in edicola.

Intitolato "**Tutto il Mondo**" in omaggio ai murales di **Keith Haring** a Pisa, l'album ha l'obiettivo di raccontare la grande bellezza globale attraverso l'arte.

Ad attendere grandi e piccoli ci sarà un viaggio alla scoperta dei capolavori che celebrano la creatività come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Le 288 figurine illustrano tradizioni, miti e leggende delle grandi civiltà. La seconda edizione era invece dedicata al primo Novecento.





ARTONAUTI - Le figurine dell'arte III edizione da oggi in edicola

“**Tutto il Mondo**” è progettato in maniera specifica per bambini dai 7 ai 14 anni, anche se le passate edizioni hanno visto crescere una vera e propria “febbre” per gli **Artonauti** tra gli adulti. Sono così nati spazi virtuali di contatto per scambio delle figurine doppie sulla maggiori piattaforme social, ad esempio Facebook.

La nuova versione si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle figurine. Non mancano, inoltre, i consueti indovinelli e le occasioni di intrattenimento che avevano caratterizzato anche gli album precedenti. Infatti sono stati inseriti ben 23 quiz e tanti approfondimenti sulle culture extra europee. Tornano anche le **Twin Cards**: il “gioco nel gioco”, le carte collezionabili che consentono di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Si aggiungono, inoltre, nuovi contenuti extra fruibili tramite Qr code: tutorial come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska e così via.



ARTONAUTI - Le figurine dell'arte III edizione da oggi in edicola



Insomma un'offerta completa, un gioco sociale, educativo ed accessibile. Il concetto di "arte alla portata di tutti" è, del resto, alla base del progetto **Artonauti**.

La storia del terzo album inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto, Ale e Morgana, stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto Wizart e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile cane Argo. Avranno così modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il **Taj Mahal** in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.



ARTONAUTI - Le figurine dell'arte III edizione da oggi in edicola

Un'occasione per insegnare anche ai nostri bambini l'importanza del contatto e confronto con altre culture, ampliando i nostri orizzonti.

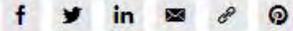
- ARTONAUTI
- ARTONAUTI ALBUM
- ARTONAUTI ALBUM FIGURINE
- ARTONAUTI FIGURINE
- BANDO INNOVAZIONE CULTURALE
- BANDO INNOVAZIONE CULTURALE FONDAZIONE CARIPLO
- DANIELA RE
- FONDAZIONE CARIPLO
- KEITH HARING
- KEITH HARING MURALES
- KEITH HARING PISA
- MARCO TATARELLA
- TAJ MAHAL
- TUTTO IL MONDO
- TUTTO IL MONDO KEITH HARING
- TWIN CARDS ARTONAUTI
- WIZART SRL



Cultura

Ultim'ora 11.06

Mattarella si congeda: "E' l'ultima occasione in cui parlo agli ambasciatori"



L'arte di crescere con la bellezza



Osservare una scultura, un colonnato, un tempio; soffermarsi davanti a un quadro per scovarne la storia, i miti e le leggende che ci sono "dietro". Da Caravaggio a Picasso, da Michelangelo a Renzo Piano c'è tanto da osservare e "ascoltare". L'arte e il suo linguaggio: gli adulti talvolta lo colgono; anche i piccoli, però, sanno stupirci

03 MAGGIO 2021

PUBBLICATO PIÙ DI 6 MESI FA

2 MINUTI DI LETTURA



Impara l'arte e mettila da parte. Tutti ce lo siamo sentiti dire, specie quand'eravamo piccoli.



Fin qui l'arte intesa come mestiere, competenza. C'è poi l'arte vera e propria: pittura, scultura, architettura... Quella che da secoli parla di noi, delle nostre emozioni, le nostre paure, i nostri sogni. Parla d'amore e di guerra, di disperazione e contentezza, di speranza e rassegnazione. Insomma la nostra storia, le nostre storie nei secoli. Storie e leggende di eroi ed eroine che - come in una favola interminabile - si srotolano lungo le pareti dei musei di tutto il mondo. Musei, gallerie e poi strade, piazze, centri storici sparpagliati nei continenti.



Una favola; un racconto dove possiamo ogni volta scoprire un finale diverso, aggiungere e togliere personaggi ottenendo combinazioni pressoché infinite. Perché l'arte parla di noi. Dentro il quadro, dentro la cupola, nel Partenone o nei corridoi della Reggia di Caserta ci siamo noi. Noi uomini, noi donne e noi bambini. Perché l'arte, udite udite, non è solo "roba da grandi".

I bambini, i ragazzi possono scoprire l'arte divertendosi, anche prima di entrare in un museo o camminare sotto il sole in un'area archeologica. Faranno queste cose più avanti e, forse, saranno loro a chiedervi di accompagnarli.

Leggi anche

In mostra la fabbrica della bellezza

Creatività per trasformare la fantasia dei bambini in realtà

A passo lento tra le sacre vette. L'estate barocca del Piemonte

Leggi anche

In mostra la fabbrica della bellezza

Creatività per trasformare la fantasia dei bambini in realtà

A passo lento tra le sacre vette. L'estate barocca del Piemonte

Cultura

È quel che succede, quel che è successo con **Artonauti**, primo album di figurine dell'arte. La prima edizione (2019) è stato un caso editoriale. Le figurine di Artonauti sono un gioco sociale, educativo, un valido strumento didattico che contribuisce allo sviluppo evolutivo del bambino (ma anche fratelli maggiori e genitori si sono appassionati).



▲ La pagina dell'album con "La grande onda" di Kanagawa di Katsushika Hokusai da completare



Il lancio di Artonauti si deve a **Daniela Re** e **Marco Tatarella**. Daniela, insegnante di inglese, dopo aver seguito 150 bambini all'anno per oltre un decennio, ha dato vita al progetto per avvicinare i più piccoli all'arte tramite il veicolo più naturale che esista: il gioco.

Marco, da undici anni alla guida di una casa editrice che si occupa d'arte e architettura, ha raccolto la sfida ed è oggi il direttore responsabile del progetto, curandone lo sviluppo e le relazioni istituzionali.

Leggi anche

In mostra la fabbrica della bellezza

Creatività per trasformare la fantasia dei bambini in realtà

A passo lento tra le sacre vette. L'estate barocca del Piemonte



Cultura



▲ La pagina dell'album con "La grande onda" di Kanagawa di Katsushika Hokusai completata



"Ce l'ho, mi manca, ce l'ho...". Questa cantilena risuona anche in pieno XXI Secolo.



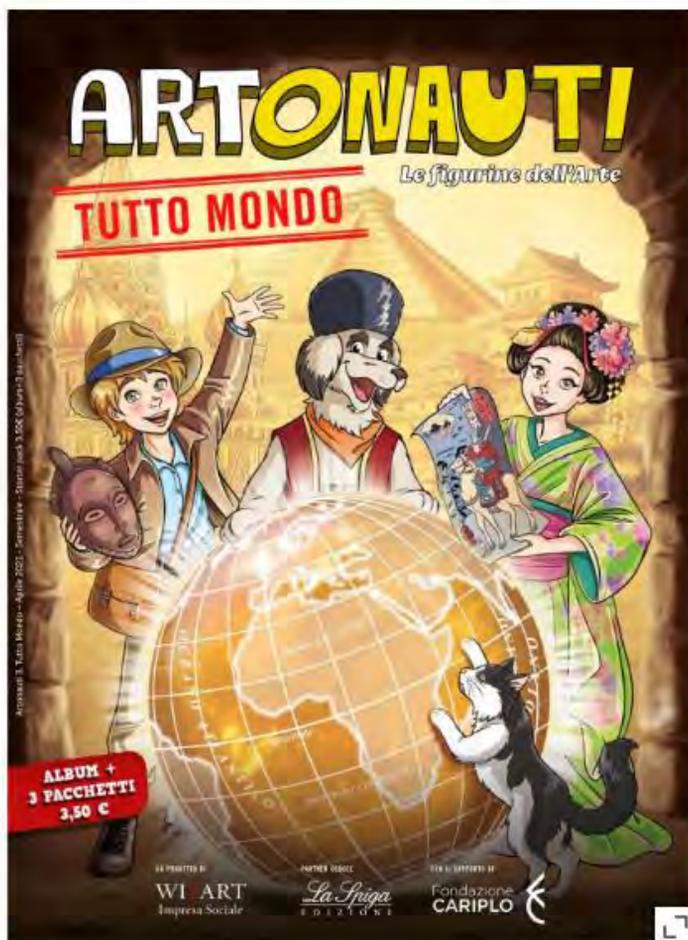
Le figurine e l'album: tra le pagine i tre protagonisti - Ale, Morgana e il cane Argo (OO Setter) - conducono i piccoli collezionisti alla scoperta dei mille tesori, delle mille opere d'arte che punteggiano in ogni dove il nostro pianeta.

Leggi anche

In mostra la fabbrica della bellezza

Creatività per trasformare la fantasia dei bambini in realtà

A passo lento tra le sacre vette. L'estate barocca del Piemonte



L'edizione 2021 (in edicola e online dal 4 maggio) si intitola **Tutto Mondo**, in omaggio all'omonima opera di Keith Haring dipinta all'esterno della chiesa di S. Antonio a Pisa.



Veniamo al filo conduttore di questo terzo album: Ale e Morgana, mentre seguono una lezione in Dad, smarriscono il gatto Wizard (che è poi il nome della casa editrice di Artonauti) e partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia. Viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia;

Leggi anche

In mostra la fabbrica della bellezza

Creatività per trasformare la fantasia dei bambini in realtà

Cultura

esploreranno l'Australia, l'Africa, l'America fino al rientro in Europa. Incontreranno tante culture diverse, ammireranno dipinti e monumenti in ogni dove. Niente vincoli cronologici però: l'arte non va sempre d'accordo con gli indici analitici, le date, le biografie. L'arte si guarda, si tocca, si "ascolta". Non ha importanza collocarla nel tempo; non a caso il viaggio dei tre si conclude al cospetto della Nascita di Venere (Botticelli, 1485 - Firenze, Uffizi).

**A passo lento tra le sacre vette.
L'estate barocca del Piemonte**



Dal Rinascimento al XX Secolo, poi di nuovo a ritroso e di nuovo avanti... Da Raffaello al Cubismo, da Tiziano a Pollock: 288 figurine, 99 opere, 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle diverse culture. Anche in questa edizione c'è il "gioco nel gioco" con le "Twin Cards" collezionabili per allenare la memoria e gareggiare nel riconoscimento delle opere.

Prima o poi si diventa grandi, bisogna crescere; cerchiamo di farlo bene. A regola d'arte.

<https://www.artonauti.it>

ARTONAUTI!

Le figurine dell'Arte

TUTTO MONDO



LIFESTYLE

SPONSOR
ARTONAUTI!
L'Album delle Arti

Artonauti: un viaggio intorno al mondo dell'arte per insegnarla ai più piccoli giocando

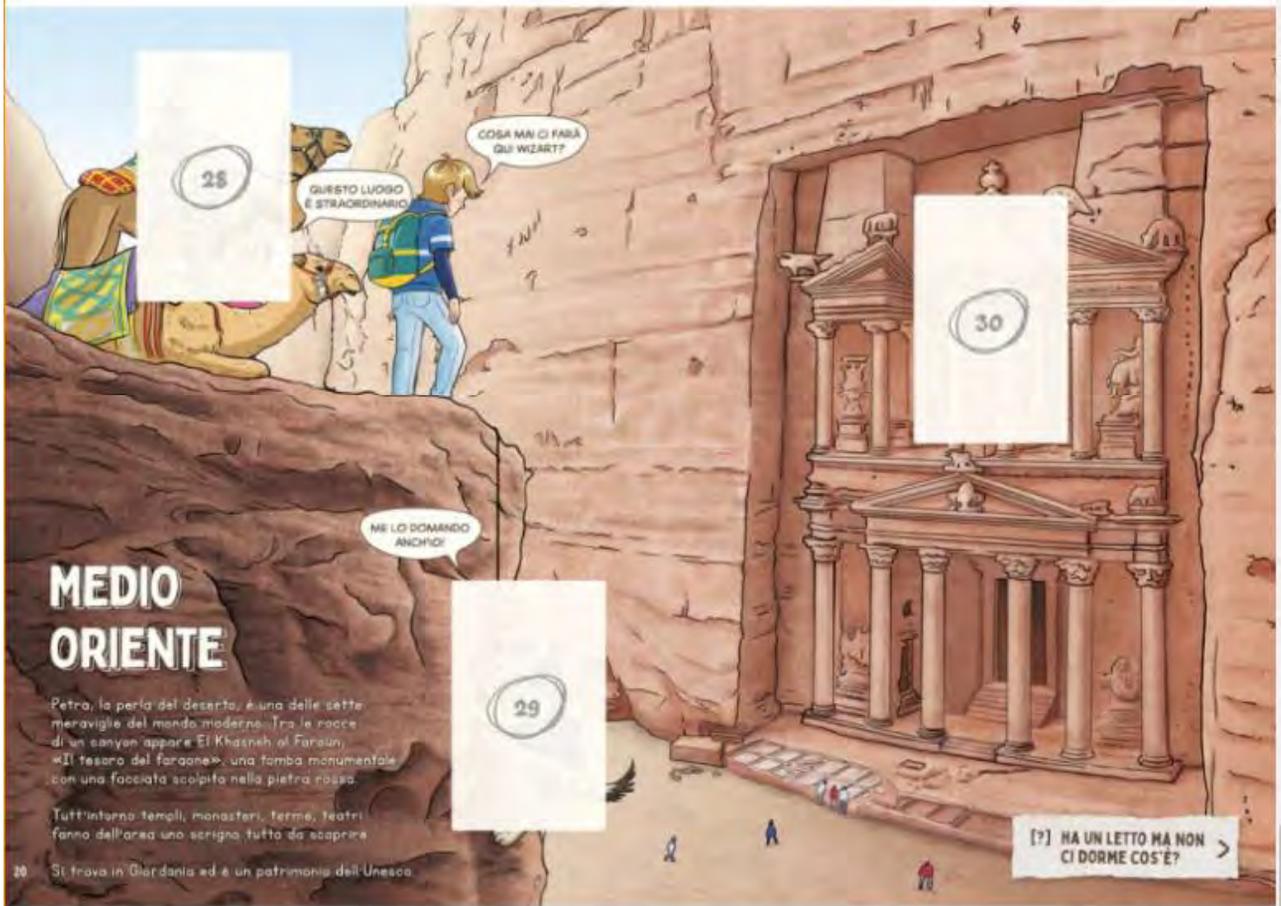
03 05 2021



Vuoi un gioco educativo ma anche divertente per i più piccoli, per il tempo libero e le vacanze e magari da fare tutti insieme? C'è Artonauti, l'album di figurine pensate per far conoscere l'arte a bambini e ragazzi, un viaggio alla scoperta della grande bellezza del mondo

Viaggiare, un sogno ancora lontano? Per i più piccoli assolutamente no, merito della loro fantasia e di **Artonauti il primo album di figurine dell'arte** giunto ormai alla terza edizione.

Ale e Morgana - i due protagonisti - sono pronti ad accompagnare i bimbi dai 7 ai 14 anni tra **pagine, figurine e tavolozze** da comporre all'insegna dell'arte e dei capolavori sparsi per tutto il mondo.



Tutto Mondo, proprio come il titolo dell'album che si rifà alla celebre opera di **Keith Haring**, che dipinta sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa, dedicata proprio all'umanità intera. Un mondo fatto non solo di Paesi, Stati e opere d'arte, ma un globo creato grazie alla fantasia e allo scambio reciproco che solo i bambini sanno realizzare e costruire ogni giorno.

AFRICA



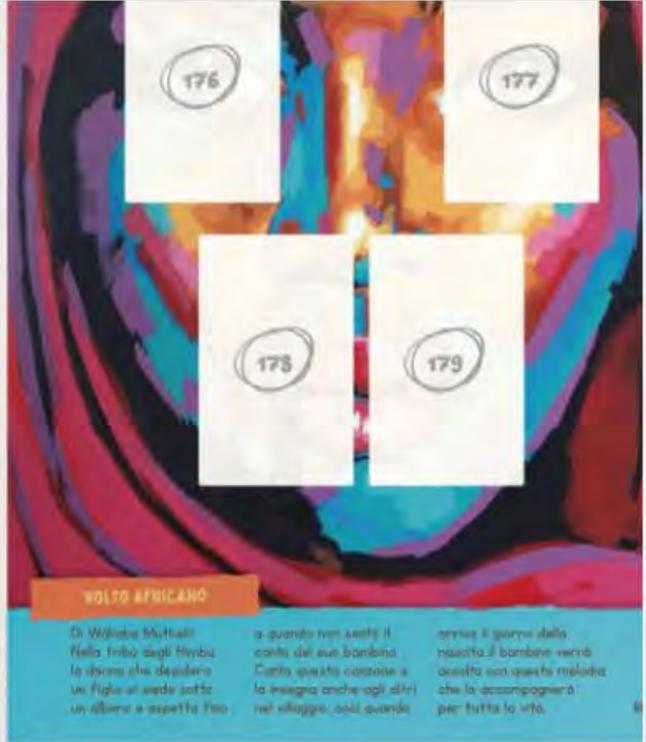


«Io non perdo mai, è vino a imparare»
 Nelson Mandela, presidente del Sudafrica, premio nobel per la pace

Statue, maschere, pittura su stoffa hanno caratterizzato per lungo tempo l'arte africana. Le maschere e le statue sono il modo in cui gli spiriti si rendono visibili nella vita dell'uomo; non solo, fanno parte della vita di queste popolazioni e vengono usate nelle feste e nei riti che scandiscono lo scorrere delle stagioni e le tappe più importanti nella vita di una persona.



SWAZILAND
 Di Isabel Le Roux. Artisti contemporanei hanno scelto di dipingere i colori e l'energia dell'animo di questa terra sulla tela. In questo dipinto l'autrice rappresenta una zona del Sudafrica.



VOLTO AFRICANO

Di Winkata Muthaki. Nella tribù degli Hyabu la visione che desidera un figlio si vede sotto un albero e aspetta fino

a quando non sente il canto del suo bambino. Canta questa canzone e la insegna anche agli altri nel villaggio, così quando

arriva il giorno della nascita il bambino verrà accolto con questa melodia che lo accompagnerà per tutta la vita.

Per ben **116 pagine** i due protagonisti abbandoneranno la **DAD** per intraprendere un viaggio all'insegna dell'arte: partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Niente confini temporali o culturali, qui l'unica cosa che domina è l'arte insieme alla voglia di imparare divertendosi in un **viaggio senza confini** tra Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova fino a Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol passando per Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e non solo.

L'EUROPA DEI CAVALIERI

Si narra che un dì l'Inghilterra fiorì di audaci cavalieri. Il buon re morì senza erede e così agguerriti tutti al poter. Soltanto un prodigio poter salvar il regno da guerre e distruzioni. Una spada nella roccia che un bel dì laggiù comparì. E astò l'elsa in lettere d'oro erano scritte queste parole:

«Chiunque estrarrà questa spada da questa roccia e da questa incudine sarà di diritto Re d'Inghilterra» da Lo spada nella roccia



Re Artù

Secondo la leggenda Artù riuscì a sfilare la spada dalla roccia e fu incoronato re d'Inghilterra da Merlin.





Pagina dopo pagina, Artonauti fornirà tantissimi contenuti come **indovinelli**, **approfondimenti**, **le Twin Cards oltre a contenuti extra interattivi** che porteranno i più piccoli alla scoperta dell'arte, da quella contemporanea senza dimenticare l'architettura e terminando con la **Nascita di Venere di Botticelli**, capolavoro universale della storia dell'arte.

In poco, anzi pochissimo tempo i bambini si appassioneranno a un nuovo mondo fatto di nuovi colori, forme e nozioni. Tutto merito degli ideatori **Daniela Re e Marco Tatarella** e la loro casa editrice **Wizart**, che sono ormai giunti alla terza edizione di questo gioco analogico inclusivo e accessibile a tutti.



LA NASCITA DI VENERE (1485)

Sandro Botticelli realizzò quest'opera nel 1485. Venere, la dea della bellezza e dell'amore, giunge sulla isola di Cipro, la bella dea è nuda dalla spuma

del mare e viene spinta dai venti. Sulla riva, una giovane che le porge un ramo di fiori rappresenta una delle Ore che regolavano il ciclo delle stagioni.

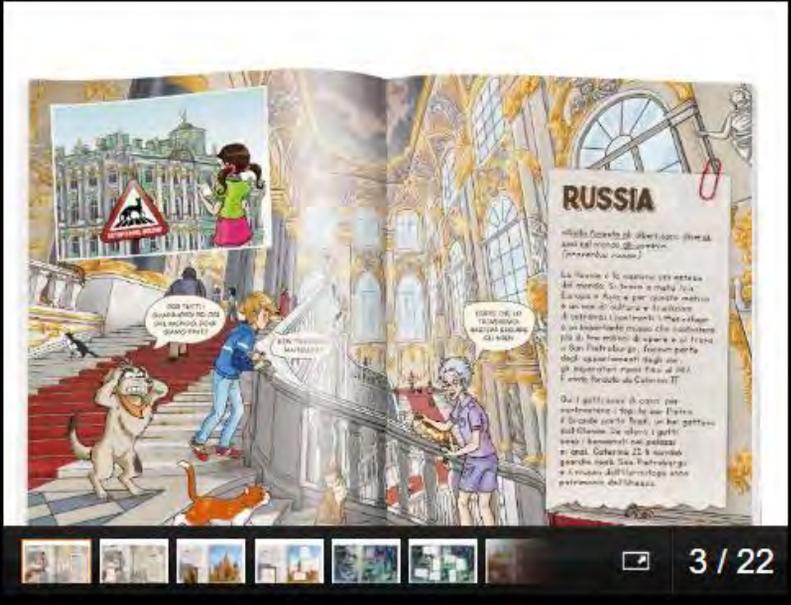


100 la bella dea è nata dalla spuma | 101 una che inglobava il ciclo delle stagioni

Un vero e proprio strumento didattico che porterà i bambini a **conoscere l'arte** accompagnandoli in un percorso evolutivo completo.

I contenuti di questo post sono sponsorizzati da [Artonauti](#)
© Riproduzione riservata.

Comincia da qui!



Album Artonauti Tutto Mondo

pubblicato il 30 aprile 2021 alle ore 17:35

Pensi sia facile disegnare come un bambino? Con semplicità e in modo divertente, gli album degli Artonauti educano gli occhi e il cuore dei più piccoli alla bellezza:



Artonauti

1 video • 22 foto
503.218 visualizzazioni

ciaopeople

Questo è un contenuto pubblicitario a cura di Ciaopeople Studios, realizzato in linea con le necessità del brand.

FIAT
500
FIAT 500 ELETTRICA
TUA DA 159 € AL MESE
INIZIATIVA VALIDA FINO AL 31/12/2021

CONDIVIDI **f** 6 **5.821**

Mi piace Condividi **Placa a 6 persone. Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici.**





APRI LE RUBRICHE

- f
- t
- p
- e
- s
- u

HOME CHI SIAMO ARCHIVIO CONTATTI LINK REGISTRATI

Cerca

TU SEI QUI

Home → Tuttobimbi → giochi → Artonauti: le figurine ..



Iscriviti alla nostra pagina

Associazione Nazionale Editori Telematici Tempolibero



LA TERZA COLLEZIONE È TUTTO MONDO

Artonauti: le figurine dell'arte

BANNER



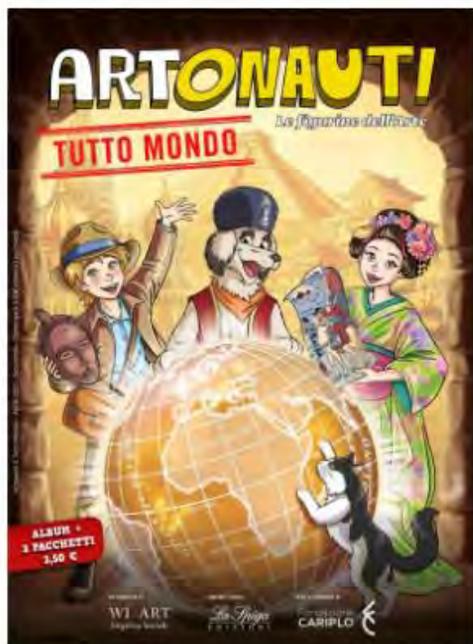
FATTURAZIONE WEB
è il nuovissimo programma che consente una fatturazione semplice e immediata!
Vieni a registrarci gratuitamente!





Tuttobimbi

Dal 4 maggio 2021 torna in edicola e online su www.artonauti.it su **Tutto Mondo**, il nuovo album di **Artonauti**, le figurine dell'arte, che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.



Questo terzo album di **Artonauti** permette un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo: celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

L'album racconta le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, quindi, gli **Artonauti** partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo **Tutto Mondo**, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.





La storia del terzo album **Tutto Mondo di Artonauti** inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i due eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggiano per il mondo, partendo dalla Russia e, attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, arrivano in America latina dove risalgono il continente per poi fare ritorno in Europa.



Ale, Morgana, Artemisia e Ardo hanno così modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo, come, ad esempio, il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, le raffinate architetture persiane ed i coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni Paese rivela le sue peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre, alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scoprono il messaggio segreto dell'album, decifrando un antico linguaggio sumero.





Tra gli artisti presenti in questa terza collezione di **Artonauti**, segnaliamo, in particolare,: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri ...

Questo terzo album di **Artonauti** è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni, si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono anche 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acciappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Tutto Mondo di Artonauti è un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti: con lo scambio delle figurine e l'immaneabile «ce l'ho, ce l'ho, manca», i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa, così, un gioco da ragazzi!

Ancora una volta alla base del progetto di Artonauti c'è il concetto: *l'arte può essere alla portata di tutti*: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato **Wizart S.r.l.**, un'impresa sociale no profit, che, con **Artonauti** ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con **Tutto Mondo** in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.





Versione stampabile



Arte in gioco: viaggio tra avventura e bellezza

Arte in gioco
viaggio tra

Per amare Botticelli e Warhol non serve essere adulti. Basta trovare la chiave giusta per coinvolgere i bambini

di **WizArt**



Se c'è una cosa che lascia sempre spiazzati sono gli sguardi pieni di meraviglia dei bambini quando scoprono qualcosa di nuovo. La stessa meraviglia che non li abbandona neppure quando ammirano l'arte.

Per educarli alla bellezza e per allenare anche la loro di creatività (e quella dei loro genitori) è nato un progetto che unisce il divertimento delle figurine alle opere artistiche, l'avventura della classica caccia al tesoro a quella dei viaggi: gli **Artonauti**, gli album dedicati all'arte. Ideati

CORRIERE DELLA SERA

La voce di

da Daniela Re, insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria, e da Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica, gli Artonauti sono dei viaggiatori instancabili che cercano le opere artistiche e ne rivelano la bellezza: nel terzo album della serie, disponibile in edicola e online, i protagonisti Ale e Morgana si mettono in viaggio attraversando tutti i continenti insieme al loro cane Argo e alla nonna Artemisia alla ricerca del loro gatto Wizard (omonimo della casa editrice delle figurine).

Dove li porterà la loro avventura? La risposta è già nel titolo dell'album, Tutto Mondo, come l'opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È un giro per l'America Latina, l'Europa, l'Australia, la Russia e il Giappone alla ricerca dei miti di tutte le epoche e di tutte le culture. Un modo per comprendere quanto siamo diversi e quanto siamo uguali, per conoscere e apprezzare la diversità delle risposte delle varie culture alla stessa, ricorrente, domanda: qual è l'origine del mondo?

📷 Arte in gioco: viaggio tra avventura e bellezza



Le figurine sono un'occasione per far conoscere ai più piccoli la Venere di Botticelli, le leggende del Monte Fuji, il Taj Mahal in India, l'arte aborigena australiana, quella persiana ed egiziana e quella cinese. Ma

in cerca di Wizart ci si può imbattere in anche in Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.



Scambiarsi le figurine diventerà un modo per allenarsi a riconoscere stili e forme. Ma non finisce qui. Gli **Artonauti** portano con sé giochi (come le coppie di Twin Cards collezionabili per allenare la memoria) e contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per creare in casa mandala, acchiappasogni, matrioska, dadi daruma o lanterne cinesi.

Educare alla bellezza senza annoiare, ma giocando e divertendosi non è sempre facile: bisogna sapere come entrare a contatto con i bambini, conoscere cosa li cattura e li sorprende. Ai bambini non interessa se le origini della prospettiva siano nella raffigurazione della Crocifissione di Pisa del Masaccio o cosa ci sia dietro all'enigmatico sorriso della Gioconda di Leonardo da Vinci. L'apprendimento passa dal coinvolgimento, anche grazie a un album che racconta l'arte con le figurine.

I CONTENUTI DI QUESTO ARTICOLO SONO STATI PRODOTTI DA WIZART

ANDY WARHOL

AUSTRALIA

BAMBINO

CHIESA

EUROPA

FRIDA KAHLO

GIAPPONE

GIOCONDA

29 aprile 2021 (modifica il 29 aprile 2021 | 23:08)
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Cerca un articolo

Cerca

Ricerca Avanzata



Il nuovo album del progetto Artonauti conduce i bambini alla scoperta delle bellezze del mondo

Arte e Cultura 26/04/2021

Federico Maria Santilli

Condividi

Twittare

Pin

E-mail

Condividi

Partire e girare il mondo ora non risulta possibile a causa della pandemia di Covid-19, ma, grazie ad *Artonauti - Le figurine dell'Arte*, soprattutto i più piccoli, che ancora non conoscono tutti i Paesi esistenti e le loro bellezze, potranno scoprire i capolavori sparsi per il globo e apprendere tradizioni, miti e leggende delle grandi civiltà.

Dal 4 maggio nelle edicole e sul sito web www.artonauti.it sarà disponibile il nuovo album del progetto Artonauti intitolato *Tutto Mondo*. Si tratta del terzo album di figurine dedicato ai tesori dell'arte, che questa volta porterà i giovani collezionisti in luoghi lontani e affascinanti. Insieme ad Ale e Morgana, alla nonna Artemisia e al cane Argo, ossia i protagonisti delle storie che caratterizzano ogni collezione, i bambini che compreranno le nuove figurine inizieranno **un viaggio intorno al mondo**. La ricerca del gatto smarrito Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato *Artonauti*) condurrà Ale e Morgana e tutti gli altri protagonisti dapprima in Russia, poi in Giappone, in Australia e infine li costringerà ad attraversare l'Africa e l'America Latina, per poi far ritorno in Europa.

Molte sono le bellezze che verranno incontrate lungo questo percorso: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, le raffinate architetture persiane, i coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e le opere prodotte da artisti contemporanei in Africa. Non ci sono vincoli cronologici in questo



HOME

ARTE E CULTURA

TURISMO

LAVORO E PROFESSIONI

ISCRIVITI

viaggio, dove ogni Paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* del Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Oltre al Botticelli, altri grandi artisti che si incontreranno sono: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e altri ancora.

Il nuovo album *Tutto Mondo*, **pensato per i bambini dai 7 ai 14 anni**, si compone di **116 pagine, 15 tavole di illustrazione e ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono inoltre 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del Monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Infine, tramite dei QR code, sarà possibile accedere a dei **contenuti extra** che propongono dei tutorial per realizzare diversi oggetti, come ad esempio un mandala, un acchiappasogni, una matrioska, un dado daruma oppure una lanterna cinese.

Gli **ideatori del progetto *Artonauti*** sono **Daniela Re**, insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, e il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con *Artonauti* ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale della Fondazione Cariplo. Da allora, dopo la pubblicazione del primo album, è stata prodotta anche una seconda collezione, intitolata *Il Novecento* e dedicata ai capolavori dei maestri dell'arte moderna, e ora una terza.

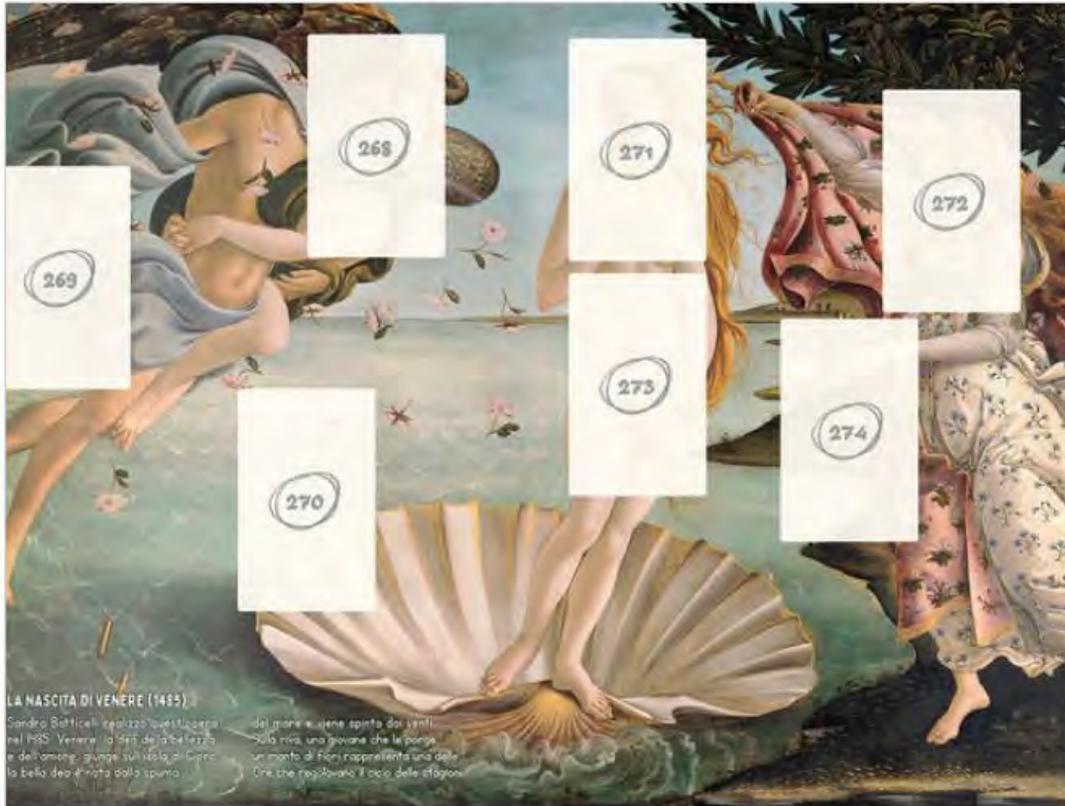
< back

Domini e Culture

Attenzione: alcuni musei, gallerie e luoghi espositivi potrebbero essere temporaneamente chiusi

HOME > MOSTRE

ARTONAUTI. LE FIGURINE DELL'ARTE



LA NASCITA DI VENERE (1485)

Sandro Botticelli realizzò quest'opera nel 1485. Venere, la dea della bellezza e dell'amore, giunge sul letto di Corco, la bella dea nata dalla spuma

del mare e viene spinta dai venti. Sulla riva, una giovane che le porge un manto di fiori rappresenta una delle Dee che regolavano il ciclo delle stagioni.

ARTONAUTI. Le figurine dell'arte

Dal 04 Maggio 2021 al 04 Maggio 2021

MILANO

LUOGO: Sito web

INDIRIZZO: online

E-MAIL INFO: info@artonauti.it

SITO UFFICIALE: <http://www.artonauti.it>

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Tweet

Salva



ARTE.it

THE MAP OF ART IN ITALY

lunedì 20 dicembre 2021

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.



Tweets



Embed



Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine - e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

[SCARICA IL COMUNICATO IN PDF](#)

[VAI ALLA GUIDA D'ARTE DI MILANO](#)

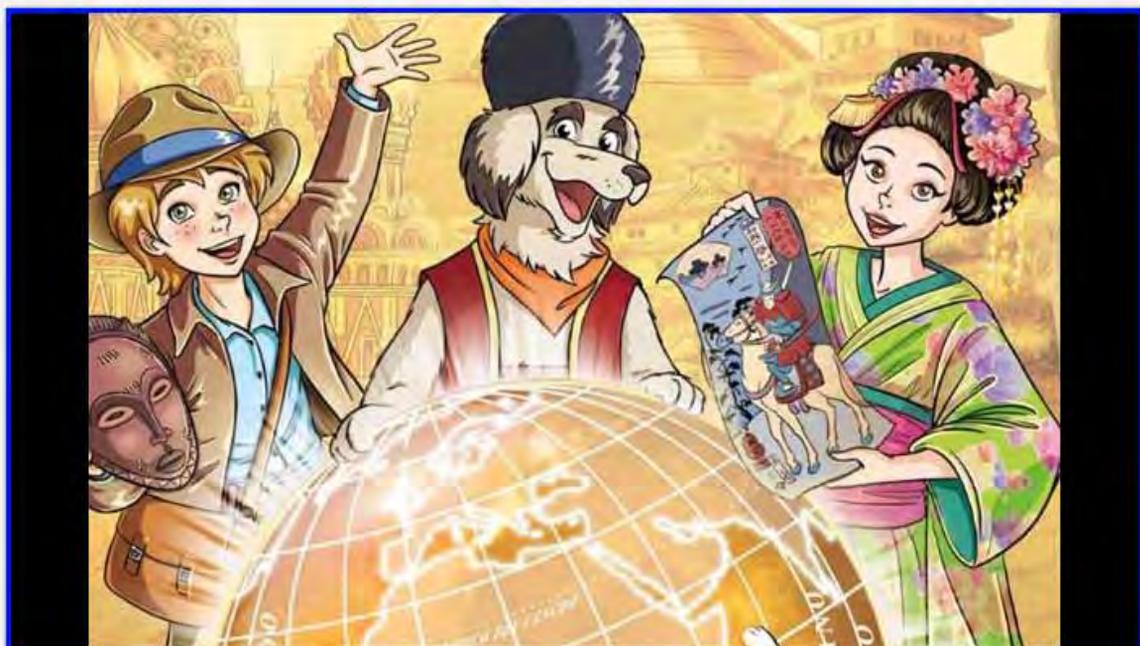
SITO WEB



COMMENTI

il Titolo

Periodico di Arte, Cultura e Spettacolo



Arte Rubriche

Artonauti, le figurine dell'arte

Dom. 25 Apr. 2021 Redazione

Dal 4 maggio 2021 torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.



tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido ed efficace per i bambini**, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

il Titolo

Periodico di Arte, Cultura e Spettacolo

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi



Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero. Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite QR code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Print PDF Email



Altre Pubblicazioni



Echi di pensieri



Eroi sulla strada



La Befana Vien di Notte II - Le Origini



EVENTI :: CRONACHE :: SPORT :: POLITICA :: DIALETTI :: GRUPPO DI FRASCATI

MONTE COMPATRI

SCIENZA E AMBIENTE CULTURA SPETTACOLI E ARTE STORIA LETTURE VISTO DA DAL MONDO

Ultime Notizie

PROVATA LA RISTRUTTURAZIONE ORGANIZZATI...

Marino - Iniziata la 1

ARTONAUTI Le figurine dell'arte > Terza collezione **TUTTO MONDO** > Dal 4 maggio in edicola e online per scoprire la grande bellezza del mondo con l'arte





Aprile 25 12:14
2021

by Maria Chiara Salvanelli | Press Office

Stampa Questo Articolo

Condividila con i tuoi amici

ARTONAUTI!

Le figurine dell'Arte

ARTONAUTI

Le figurine dell'arte

presenta la terza collezione
TUTTO MONDO

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane

e online su www.artonauti.it

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

L'EUROPA DEI CAVALIERI

Si narra che un dì l'Inghilterra fiorì di audaci cavalieri. Il buon re morì senza erede e così aggararon tutti al poter. Soltanto un prologo poter salvar: il regno da guerre e distruzioni. Una spada nella roccia che un bel dì laggiù comparì. E sotto l'elmo in lettere d'oro erano scritte queste parole:

«Chiunque estrarrà questa spada da questa roccia e da questa incisione sarà di diritto Re d'Inghilterra» da *La spada nella roccia*



PER SCOPRIRE

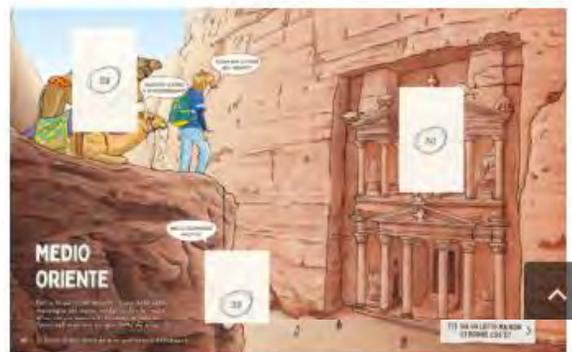


Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al



Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio

dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.





Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.



Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Tags **ARTONAUTI** figurine dell'arte Tutto Mondo

Condividi **f** CONDIVIDI 0 **t** TWEET 0 **g+** +1 0 **p** CONDIVIDI 0 **in** CONDIVIDI 0

ARTICOLI SIMILI

[^ TORNA IN CIMA](#)

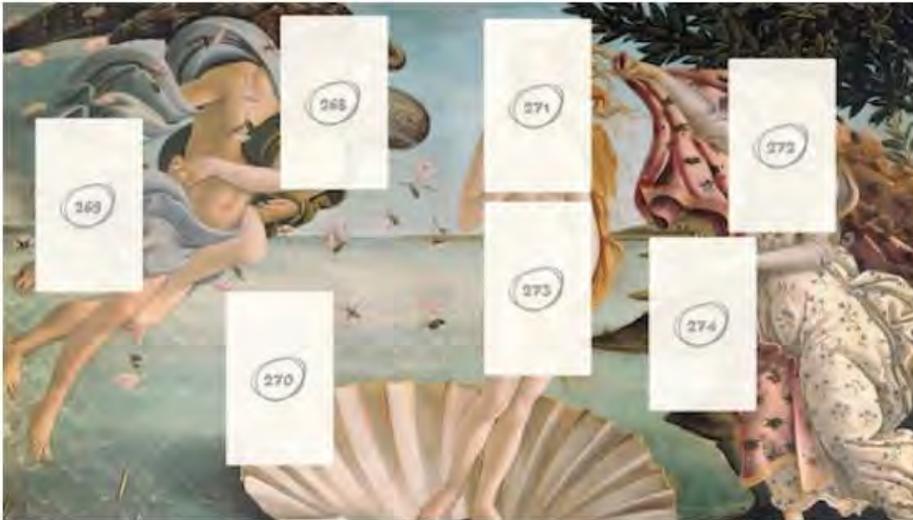


Oggi 20 dicembre 2021 - Aggiornato alle 10:00

News 5 | Come vedere in tv tutte le partite della Serie A TIM, della

< News

Italia



Un'immagine di una pagina dell'album di figurine dedicato all'arte Artonautil - Credit: Casa editrice Artonautil

ARTE

24 Aprile 2021

L'album delle figurine dell'arte in edicola

di Maria Verderio

Artonautil presenta la terza collezione: un viaggio alla scoperta dei capolavori di artisti di tutto il mondo

Nel mese di maggio è stato presentato in tutte le edicole d'Italia la terza collezione dell'album di figurine dell'arte.

La raccolta ha lo scopo di far conoscere i più importanti capolavori in un meraviglioso viaggio tra gli artisti di tutto il mondo.

RASSEGNA STAMPA

La quarta ondata notizie in prima

Che cosa dicono i titol italiani del 20 dicemb

CULTURA

I 10 libri del 2021

I titoli che hanno seg consigliamo di legge

LA PANDEMIA QUI E Covid, i dati del tasso di positiv

Immagine simulata.





Linguaggio universale

L'arte viene celebrata come linguaggio universale e l'album di figurine è in grado di parlare una lingua immediata, affascinante e in grado di far tornare tutti bambini. Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, la terza edizione è dedicata al mondo.

Il progetto editoriale

Gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera.

Il gatto Wizard e il cane Argo

Protagonista, in apertura, il gatto Wizard, così chiamato in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti, insieme ai suoi padroncini Ale e Morgana. Il gatto scompare all'improvviso e i bambini partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove

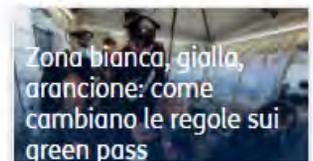


Immagine simulata.



COVID-19

Omicron, quanto guariti e vaccini

Secondo uno studio di
College, la variante è
offerta dalle due dos

LOTTA ALLA PANDEMIA

Le nuove restrizioni

Oltre a quelle previste
dalla zona gialla



risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Le culture

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.



ARTE

Nel 2023 ci sarà la più grande mostra su Vermeer ad Amsterdam



QUARTA ONDATA

Covid: quando al secondo i virologi

Le previsioni di Andre Galli e Fabrizio Pregli

CORONAVIRUS

Le pillole anti-Covid gennaio (forse) i



La ScaToLa DEI GIOCHI

Home > Giochi per bambini > Artonauti, le figurine sull'arte

Giochi per bambini > Idee per crescere > Storie per bambini

ARTONAUTI, LE FIGURINE SULL'ARTE

396 views



Artonauti è il primo album di figurine per collezionare i capolavori della storia dell'arte dedicate ai capolavori del Novecento. I bambini adorano gli album delle figurine, soprattutto quelli sui calciatori, anzi spesso questi diventano talmente rari da essere considerati il sogno proibito di molti collezionisti.

Speriamo che gli Artonauti diventino opere da collezione, nel frattempo, ve li raccontiamo 😊

Artonauti – album Tutto Mondo

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo, per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.



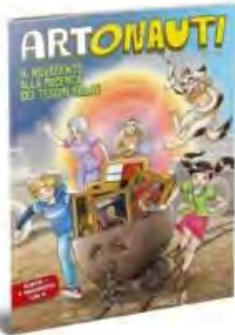


La ScatoLa DEI GIOCHI



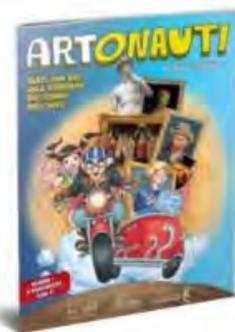
Artonauti – album Il Novecento

Con i capolavori di alcuni dei più grandi Maestri dell'arte Moderna come Matisse, Kandinsky, Modigliani e Boccioni. Ale, Morgana, il cane Argo e la nonna Artemisia, devono portare a termine una pericolosa missione: salvare l'arte dalla distruzione della guerra.



Artonauti – album Prima Edizione

Affreschi, dipinti e sculture e completa la prima collezione di figurine dell'arte. Tele di Monet con capolavori di Michelangelo in un viaggio alla scoperta dei tesori dell'arte, dalla pittura rupestre delle grotte di Lascaux al simbolismo di Gauguin.





Gli album degli Artonauti sono un bellissimo gioco per i bambini che, completando le pagine dedicate ai periodi storici si avvicinano ai personaggi e agli artisti che hanno segnato un'epoca. Seguendo le avventure di Argo, Ale e Morgana scoprono curiosità sulla vita al tempo degli Antichi Egizi o nell'Antica Roma e si appassionano alle avventure degli artisti come veri e propri eroi, imparano la storia e l'arte in maniera divertente. Sul retro di ogni figurina si trovano il nome dell'opera, l'autore e il museo in cui è custodita.

Questi album, come per gli album delle figurine, diventano dei veri e propri libri da sfogliare e un modo per socializzare con altri bambini. Inoltre, attaccando perfettamente le figurine, è come se si creassero delle opere d'arte, dei piccoli capolavori.

Potete acquistare questi splendidi album direttamente dal loro sito!



previous post

next post

LA NAZIONE PISA

OMICRON TOSCANA FIORENTINA DAVID ROSSI TRAVOLTO DAL TRENO RAGAZZA STUPRATA ALBERI NATALE E PRESEPI LUCE PECORE ELETTRICHE

CRONACA SPORT COSA FARE POLITICA ECONOMIA CULTURA SPETTACOLI EDIZIONI

Cronaca di Pisa Cosa Fare Sport

Home > Pisa > Cronaca > Una Murale Da... Figurine

Publicato il 24 aprile 2021

Una murale da... figurine

E' "Tuttomondo" di Haring l'opera che ha ispirato il nuovo album degli "Artonauti" in edicola dal 4 maggio



Lo splendido murale pisano di Keith Haring ispira un album di figurine. "Artonauti", le figurine dell'arte, dal 4 maggio torna infatti in edicola e online (su www.artonauti.it) con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. La terza collezione si intitola "Tutto Mondo", nome che non solo esprime un senso di collettività e di unione, ma è anche un omaggio all'omonima opera dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse nel 1989 sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio. Dopo l'incredibile successo

di questa collezione è...



Accedi

Accedi usando un account social



or

EMAIL

PASSWORD

RESTA CONNESSO

[HO DIMENTICATO LA PASSWORD](#)



Fibra fino a 1
Gbps a 22,99 €

Ecco l'offerta internet adatta alle tue esigenze. Verifica la Copertura Online!

Wind3

[Scopri di più >](#)

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE





Home > arti visive

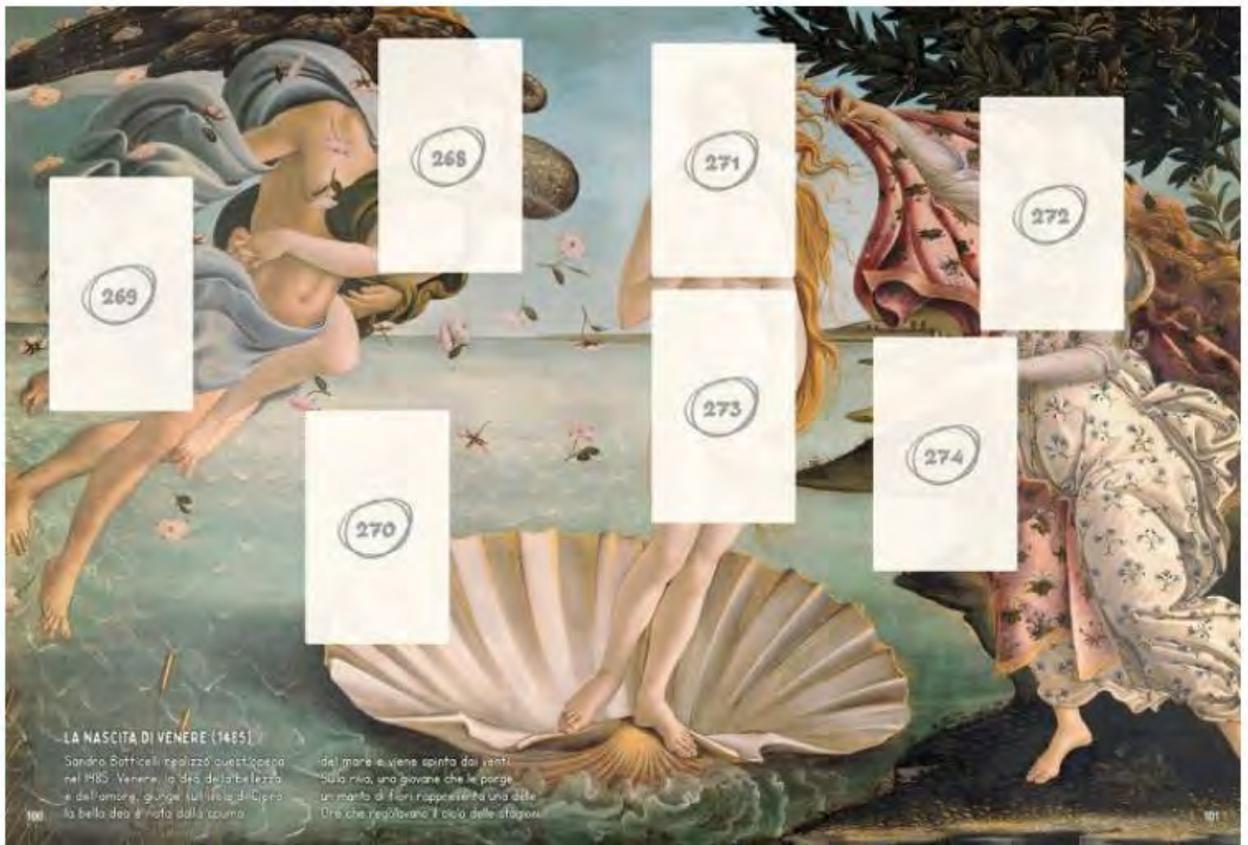
arti visive

Arriva in edicola la terza edizione di Artonauti: si parte per un viaggio attorno al mondo

By Giulia Ronchi - 24 aprile 2021



DAL 4 MAGGIO 2021 FA IL SUO RITORNO L'ACCLAMATO ALBUM DI FIGURINE DEDICATO ALLA STORIA DELL'ARTE. QUESTA VOLTA I DUE BAMBINI PROTAGONISTI DELLA STORIA COMPIRANO UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA DELLE MERAVIGLIE DEL MONDO, INCONTRANDO GRANDI ARTISTI COME CANOVA, RAFFAELLO, DIEGO RIVERA, FRIDA KAHLO, ANDY WARHOL, ROY LICHTENSTEIN, KEITH HARING E JACKSON POLLOCK

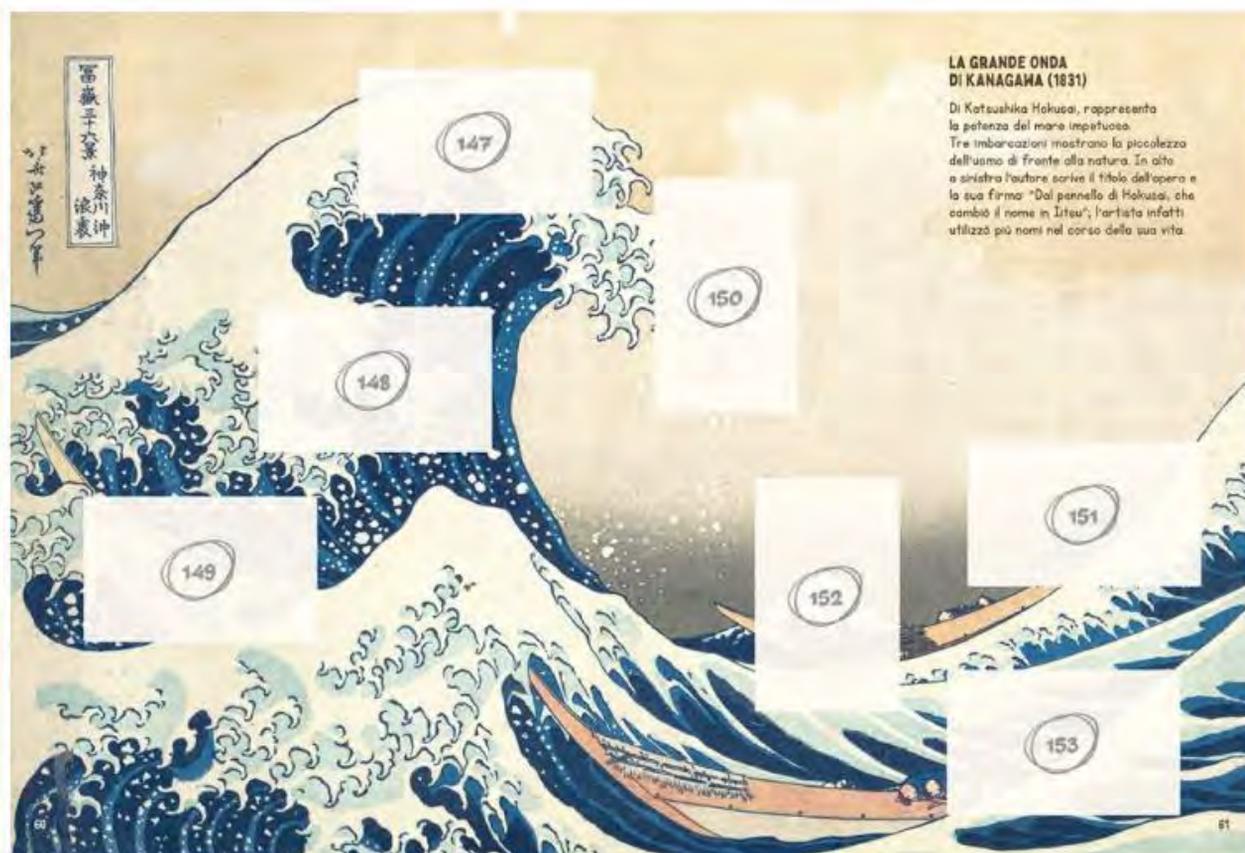


Artonauti, Tutto Mondo, 2021

Dopo il grande successo della [prima collezione](#) incentrata sui capolavori della storia dell'arte e del [secondo album](#), dedicato al primo Novecento, arriva in edicola dal 4 maggio



2021 la terza edizione di Artonauti. Il nuovo album di figurine si intitola *Tutto Mondo*, ed è ispirato al famoso murales che **Keith Haring** realizzò sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa negli anni Ottanta. Un viaggio attorno al mondo (quello che a noi oggi è proibito fare) per celebrare l'umanità intera e la necessità di un senso di collettività e di unione fra popoli. *“Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri”*, spiegano gli organizzatori. *“Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo”*.



LA GRANDE ONDA DI KANAGAWA (1831)

Di Katsushika Hokusai, rappresenta la potenza del mare impetuoso. Tre imbarcazioni mostrano la piccolezza dell'uomo di fronte alla natura. In alto a sinistra l'autore scrive il titolo dell'opera e la sua firma. Dal pennello di Hokusai, che cambiò il nome in "Itsu", l'artista infatti utilizzò più nomi nel corso della sua vita.

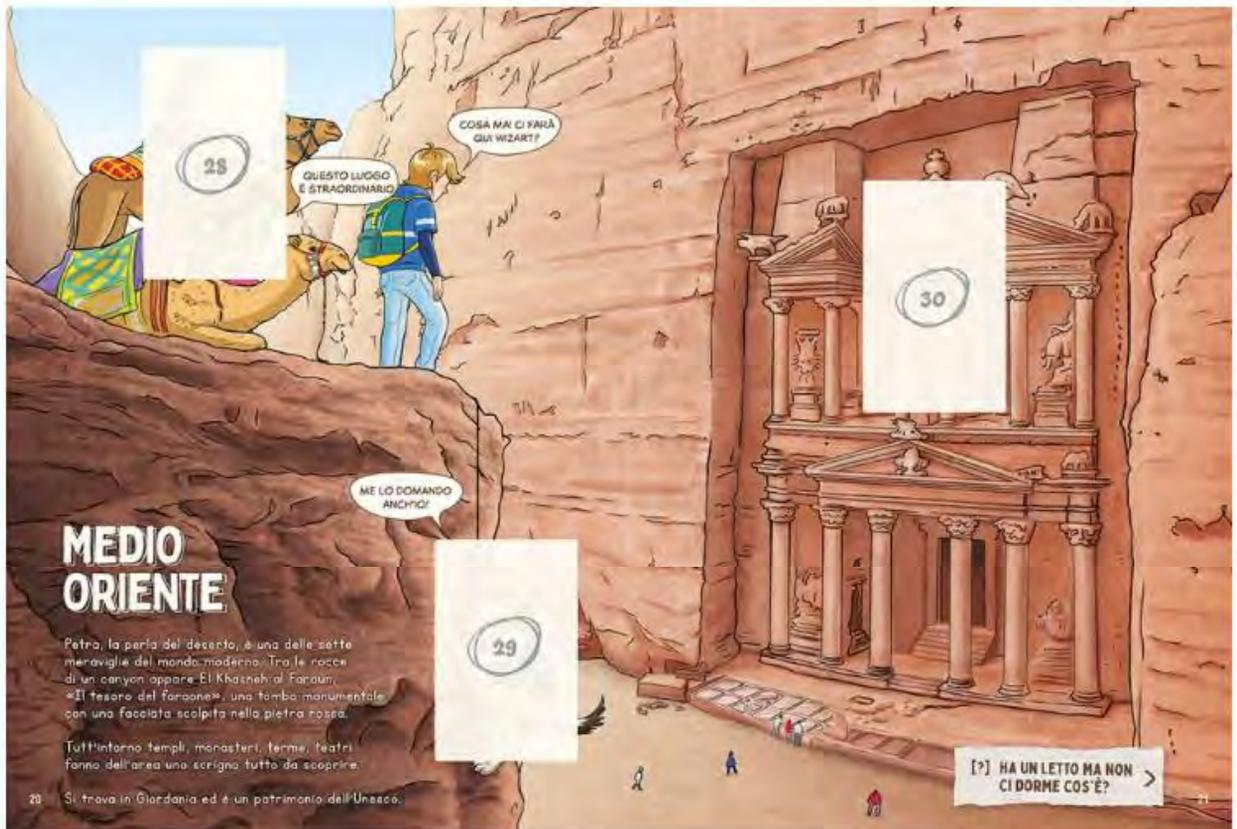
Artonauti, Tutto Mondo, 2021

ARTONAUTI: TUTTO MONDO, LA STORIA

La storia del terzo album Artonauti vede i due bambini protagonisti – Ale e Morgana – partire per un viaggio accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile cane Argo alla ricerca del loro gatto ciociottello Wizard, misteriosamente scomparso. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone,



esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa. Sulla propria strada incontreranno i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Il viaggio termina poi con la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Tra gli artisti che incontreranno nel loro cammino ci sono Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.



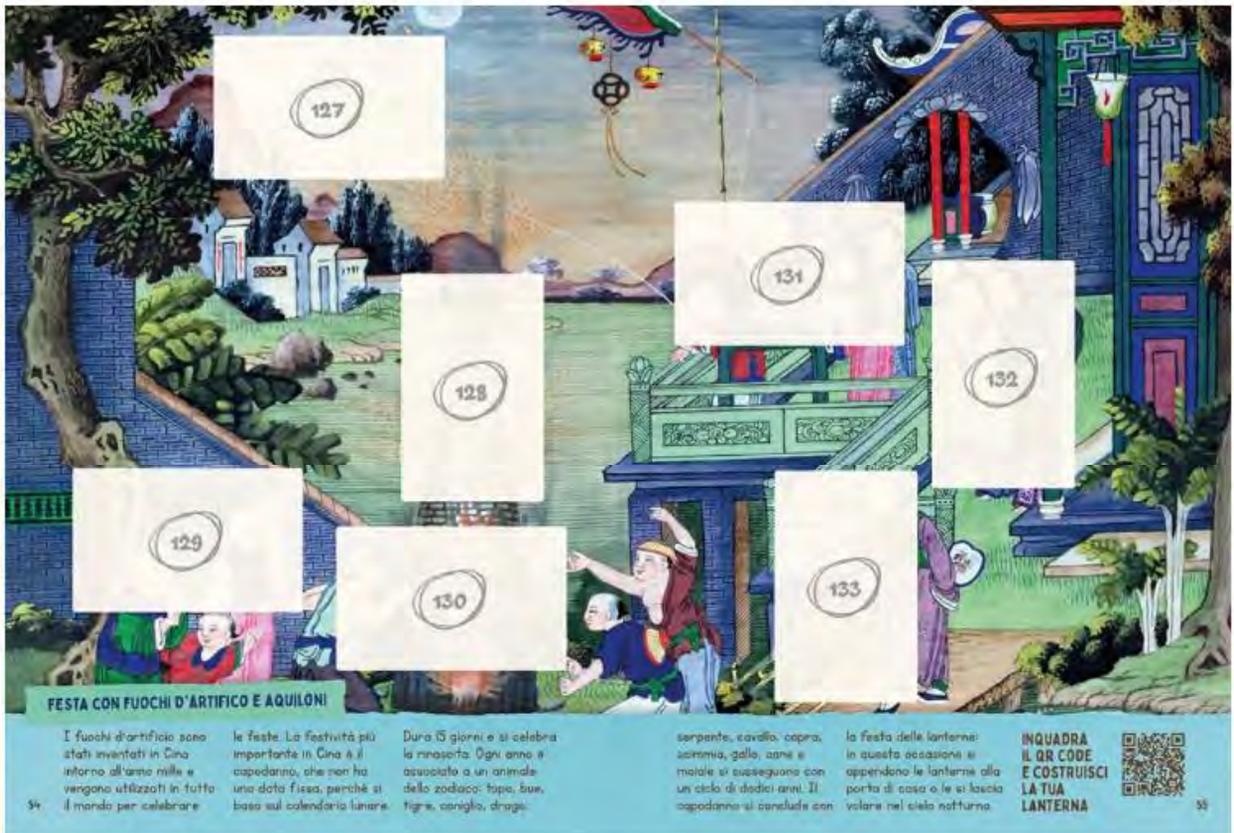
Artonauti, Tutto Mondo, 2021

ARTONAUTI: NON SOLO FIGURINE

Artonauti è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo. C'è anche un gioco nel



gioco: le coppie di *Twin Cards* collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Disponibili anche tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come “crea il tuo mandala”, ma anche il tuo acchiappasogni, la tua matryoska, il dado daruma o la lanterna cinese.



Artonauti, Tutto Mondo, 2021

ARTONAUTI: IMPARARE L'ARTE ATTRAVERSO IL GIOCO

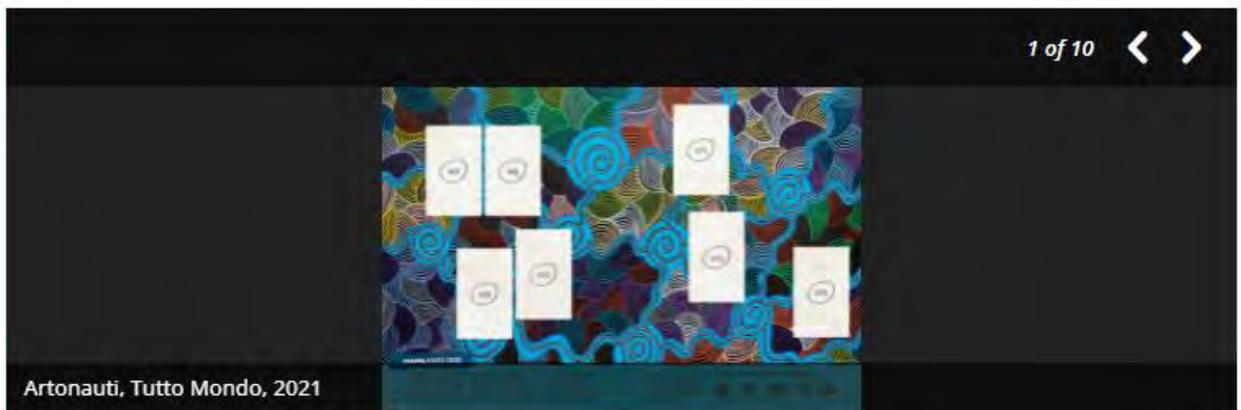
Artonauti è opera di **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – assieme a **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. L'intento è quello di diffondere la conoscenza della storia dell'arte anche tra i più piccoli attraverso il gioco: un progetto reso possibile grazie alla vittoria della quarta edizione del bando **Innovazione Culturale** di **Fondazione Cariplo**, che ha permesso loro di trasformare Artonauti in realtà. “Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con



lo scambio delle figurine – e l'immane 'ce l'ho, ce l'ho, manca' – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi!", raccontano. "Sì, perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo".

– Giulia Ronchi

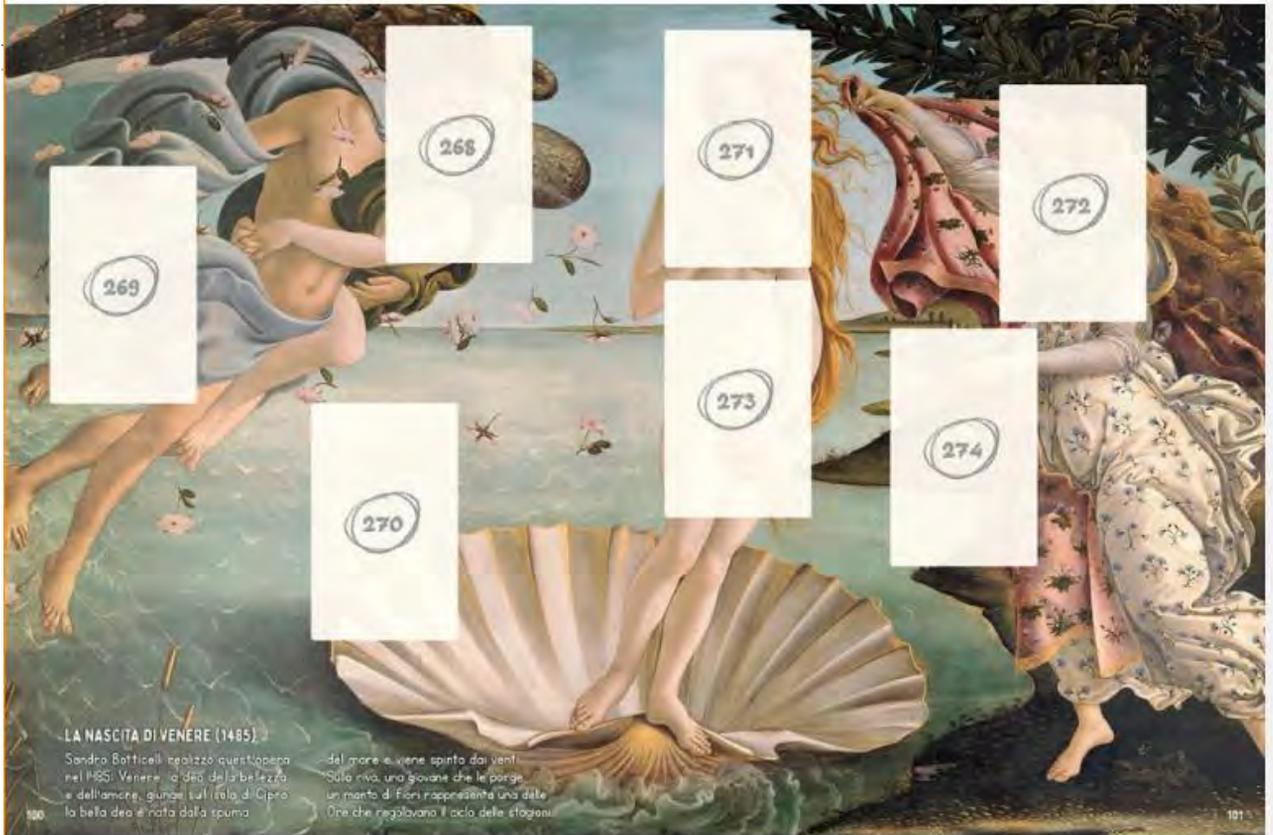
www.artonauti.it



TAG album arte figurine

ISCRIVITI ALLA NOSTRA NEWSLETTER

Email *



LA NASCITA DI VENERE (1485)

Sandro Botticelli realizzò quest'opera nel 1485. Venere, la dea della bellezza e dell'amore, giunge sul lido di Cipro, la bella isola nata dalla spuma

del mare e viene spinta dai venti. Sullo scoglio, una giovane che le porge un manto di Fiori rappresenta una delle Ore che regolavano il ciclo delle stagioni.



Artonauti, le figurine dell'arte, torna dal 4 maggio con Tutto Mondo

Segui

23 APRILE 2021

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Artonauti 3, Tutto Mondo - Aprile 2023 - Semestrale - Starter pack 3,50€ (album+3 pacchetti)

**ALBUM +
3 PACCHETTI
3,50 €**

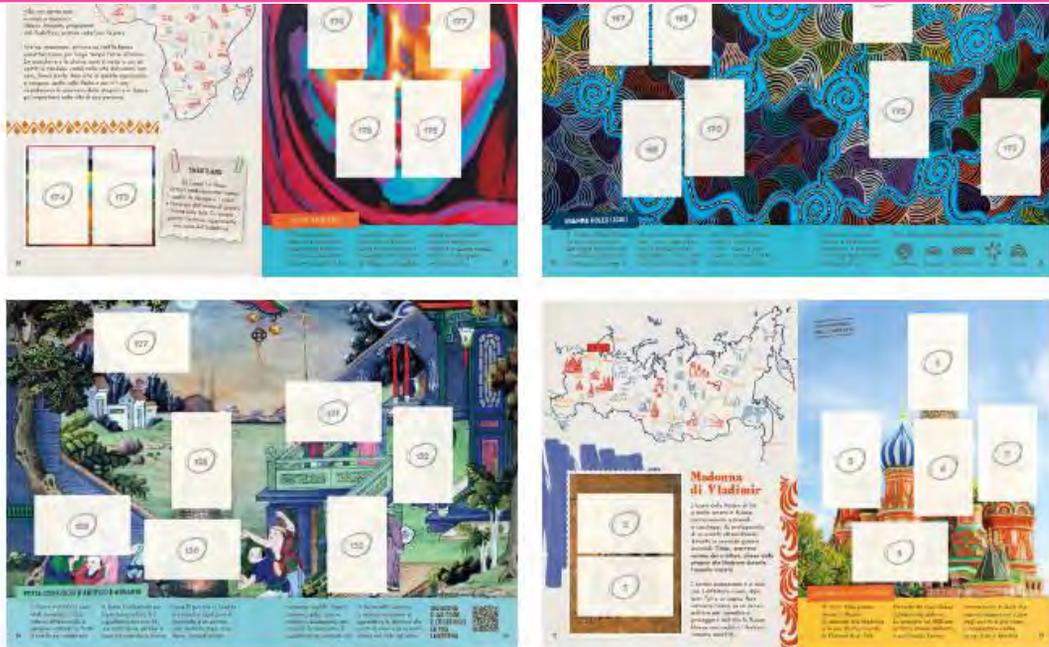
UN PROGETTO DI
WI ART
Impresa Sociale

PARTNER SCUOLE
La Spiga
EDIZIONI

CON IL SUPPORTO DI
Fondazione
CARIPLO

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.





Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa.

All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.





Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

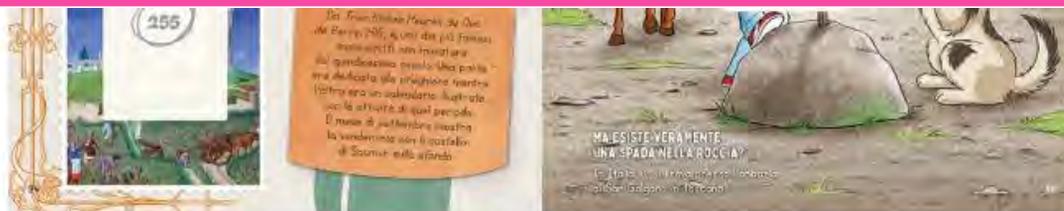
Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.





Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matryoska, il dado daruma o la lanterna cinese.

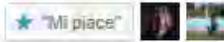
Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine - e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.



Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti** ha vinto la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

CONDIVIDI



Questo piace a [2 blogger](#).

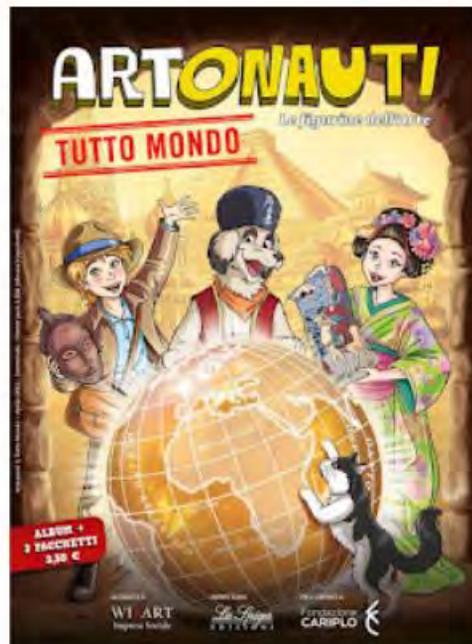
CORRELATI

- ↳ [Wizart d'Autore con il Touring](#)
- ↳ [Al Museo Tattile Statole Ormezzano](#)
- ↳ [La Fondazione Arcangelo](#)



ARTONAUTI LE FIGURINE DELL'ARTE > TERZA COLLEZIONE TUTTO MONDO

BY THE LUNCH GIRLS - APRILE 22, 2021



ARTONAUTI
Le figurine dell'arte



presenta la terza collezione TUTTO MONDO

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane
e online su www.artonauti.it

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per **un viaggio che a tutti noi oggi è proibito**, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.



La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova,



Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

Lo sa bene **Daniela Re** - insegnante, mediatrice culturale ed



esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizard S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

[← Previous Posts](#)

[Next Posts →](#)

YOU MAY ALSO LIKE

Arte E Cultura

ARTONAUTI: TORNANO LE FIGURINE DELL'ARTE CON IL TERZO ALBUM "TUTTO MONDO"



22 Aprile, 2021

10:26 Pm



Dopo il successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, arriva la terza collezione, *Tutto Mondo*. Torna, dunque, *Artonauti*, le **figurine dell'arte**: dal 4 maggio 2021 sarà possibile acquistare in edicola e online su www.artonauti.it.



V | TUMBRIA

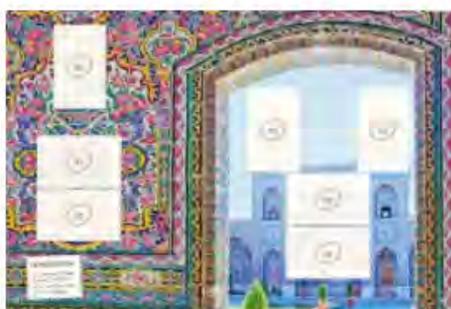


L'album è pensato per bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine.



Ci sono poi 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo, dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali. *Tutto Mondo* esprime collettività e unione ed è un omaggio all'omonima opera che Keith Haring realizzò a Pisa dedicandola all'umanità.

La storia, molto attuale, del terzo album inizia con i bambini protagonisti del racconto, Ale e Morgana, che seguono le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart e i bambini partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.



Tra gli artisti presenti in questa collezione, Antonio Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e moltissimi altri.

[Previous post](#) [Next post](#)

ARTONAUTI!

Le figurine dell'Arte

TUTTO MONDO



Artonauti 3, Tutto Mondo - Aprile 2021 - Semestrale - Starter pack 3,50€ (album+3 pacchetti)

**ALBUM +
3 PACCHETTI
3,50 €**

IN PRODOTTO DA PARTNER SCHELE CON IL SUPPORTO DI



WI ART
Impresa Sociale

La Spiga
EDIZIONI

Fondazione
CARIPLO

Artonauti Le figurine dell'arte. Terza collezione Tutto Mondo

23.04.2021

Comunicati Stampa

0

f g+ t

Prestito Flessibile Findomestic. 100% online

Messaggio pubblicitario con finalità promozionale.
Salvo approvazione e IEOB su Findomestic.it.



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online sul sito con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo. Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli **Artonauti** partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Artonauti il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine **Artonauti** – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa. Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti



Search

Home

Chi siamo?

Cinema & TV

Gaming

Eventi

Fanstuff

Music

Books + Comics

Storia & misteri

Gadget & Hi-Tech

Speciali

Network

sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese. Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immancabile

«ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto **Artonauti**: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato **Artonauti** con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizarit S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

About

Latest Posts

Tutto mondo di Artonauti: figurine da collezionare

Il progetto di WizArt torna con una nuova serie di figurine sui continenti e le meraviglie del pianeta. Disponibili anche contenute online e giochi

By **Odette Tapella** - 22 Aprile 2021

👁 450 🗨 0



La serie di figurine "Tutto mondo" di Artonauti sarà in edicola e online dal 4 maggio. Percorrendo i continenti, Ale e Morgana con Artemisia e Argo conosceranno genti e culture diverse. Sono i ragazzi dai 7 ai 14 anni i destinatari della collezione.

Com'è strutturata la pubblicazione "Tutto mondo" di Artonauti?

L'album ha 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire con 288 figurine. Inoltre, indovinelli e racconti dei vari paesi rendono l'opera più interessante. Oltre all'aspetto divulgativo, i curatori hanno pensato anche a quello ludico. Fanno parte della raccolta le coppie di Twin cards con cui i giovani mettono alla prova la memoria e la capacità di cogliere i dettagli. Ci sono poi i contenuti extra scaricabili con Qr code e idee per progetti da realizzare manualmente, l'acchiappasogni e la matrioska.

"Tutto mondo" e l'opera di Keith Haring

La collezione fa riferimento al murale che l'artista ha realizzato sulla parete esterna della chiesa di Sant'Antonio a Pisa. Hanno partecipato all'iniziativa del 1989 anche alcuni studenti che hanno dipinto una scena universale. Figure umane e animali creano un'immagine d'impatto in cui tecnologia, natura e simbolismo sono connessi. La rappresentazione si estende su una superficie di 180 metri quadrati.

Un progetto arrivato alla terza edizione

I personaggi che accompagnano i ragazzi tra le pagine dell'album hanno le caratteristiche dei ragazzi moderni. Sono curiosi, intelligenti, desiderosi di capire e conoscere. L'opera è realizzata partendo da studi sull'arte e lo sviluppo di capacità espressive, matematiche e logiche. Bruno Munari ritiene infatti che sia preferibile coinvolgere i bambini in "azioni-gioco" per renderli partecipi delle attività formative. Un'altra teoria che fornisce le basi della pubblicazione è l'apprendimento auto-costruttivo di Loris Malaguzzi. Le figurine e i materiali di "Tutto mondo" sono disponibili in edicola e online sul sito di [Artonauti](#).

Askanews

Esce il terzo album di figurine dell'arte “



Red

22 aprile 2021 · 2 minuto per la lettura

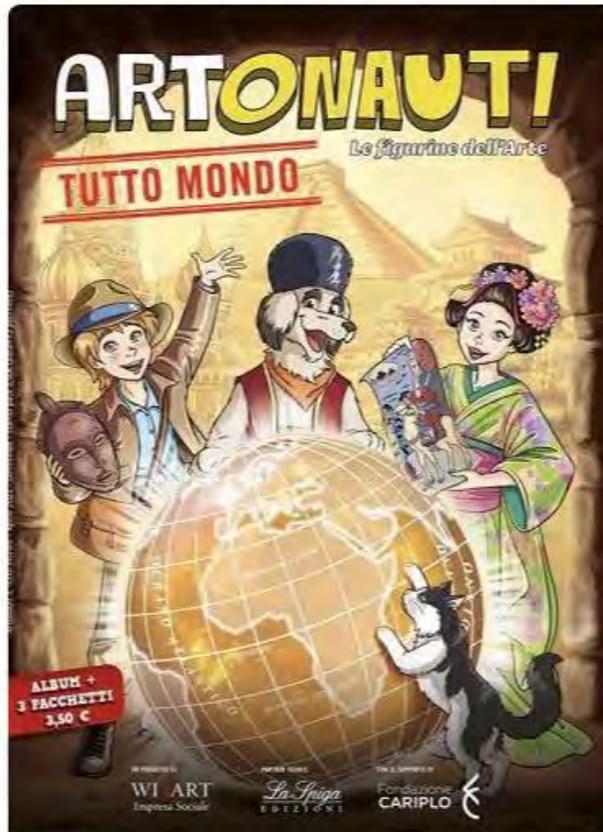


Image from askanews web site



Roma, 22 apr. (askanews) - Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un

DI TEND

PIÙ POP

1. Time I Sport
2. Calcio Sassu
3. Cripto per la le cifr

album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring,

le cifre

4. Il tecn
fra i c
Milink

5. Juve, l
Anche



Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

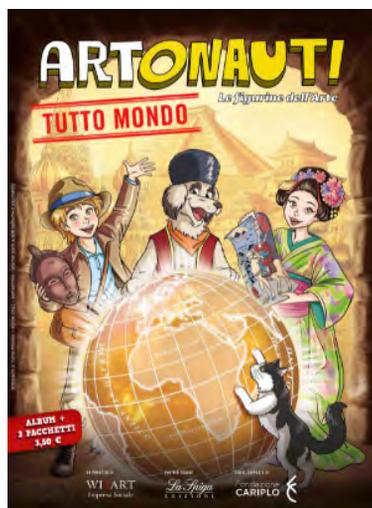


Una promozione speciale
Macchina E.S.E. e 12 confezioni di cialde a €159 invece di €195.

Il nostro obiettivo è creare un luogo sicuro e coinvolgente in cui gli utenti possano entrare in contatto per condividere inter
l'esperienza della nostra community, sospendiamo temporaneamente i commenti sugli articoli

TISCALI cultura

Esce il terzo album di figurine dell'arte "Artonauti"



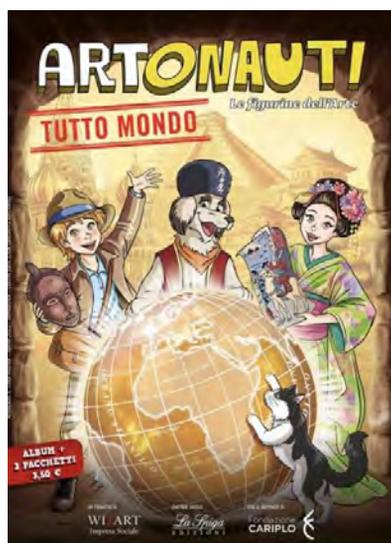
Roma, 22 apr. (askanews) - Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo. Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini. La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno

seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri. Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

22 aprile 2021

Torna in edicola e online "Artonauti, le figurine dell'arte"

written by Redazione | 22 Aprile 2021



Arriva in edicola e online www.artonauti.it il nuovo album "Artonauti, le figurine dell'arte". Il titolo di questa terza collezione è *Tutto Mondo*. Questa volta i nostri Artonauti partono per un viaggio alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia di questo terzo album

Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Ale e Morgana **viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.** Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti

L'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo**.

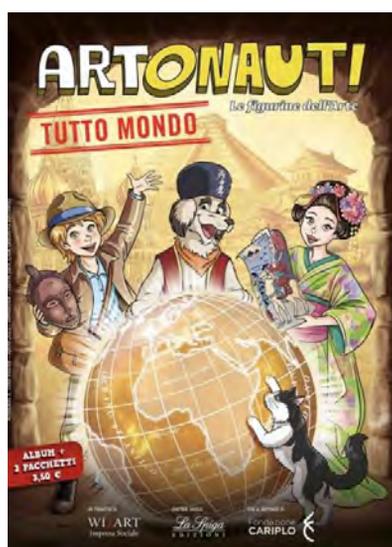
Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizard S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

ARTE Giovedì 22 aprile 2021 - 15:44

Esce il terzo album di figurine dell'arte "Artonauti"

Dal 4 maggio nelle edicole la collezione "Tutto mondo"



Roma, 22 apr. (askanews) – Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali. Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

sky arte

Tornano gli Artonauti, le figurine dedicate all'arte di tutto il mondo

ARTE

22 Aprile 2021

A

del mondo.

partire dal 4 maggio tornano in edicola gli "Artonauti", le figurine dedicate alla grande arte. Una raccolta di immagini da attaccare e staccare, per conoscere i tesori artistici e i monumenti più importanti

Dopo il successo delle prime due edizioni, tornano in edicola le figurine a tema artistico degli *Artonauti*: un'idea inconsueta, divertente ed educativa per conoscere i siti e le opere più importanti della storia dell'umanità. Dedicato al celebre murale di Keith Haring realizzato a Pisa, simbolo di unione e di collettività, il terzo album della serie - dal titolo *Tutto Mondo* - è un omaggio alle infinite sfumature del pianeta e alle culture che lo caratterizzano. Obiettivo della pubblicazione è infatti offrire ai bambini (dai 7 ai 14 anni) la possibilità di viaggiare con l'immaginazione, scoprendo miti e leggende delle grandi civiltà, nonché i monumenti e i tesori artistici sparsi per i cinque continenti.

L'AVVENTURA DEGLI ARTONAUTI

Protagonisti dell'albo sono anche in questa occasione Ale, Morgana e il cane Argo, "catapultati" insieme alla nonna Artemisia in un viaggio che attraversa ogni angolo del pianeta. In ognuna delle varie tappe, dalla Russia all'Africa all'America Latina, i ragazzi conoscono culture distanti e monumenti tra i più famosi del globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile e le raffinate architetture persiane.

Pubblicato dalla casa editrice WizArt (e in uscita in edicola il 4 maggio), l'album è composto da 288 figurine da collezionare e attaccare all'interno delle 116 pagine del volume, dando vita a un grande "mappamondo" interattivo da sfogliare e comporre. Rendono la pubblicazione ancora più speciale indovinelli, contenuti extra accessibili tramite QR Code e approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali.

[Immagine in apertura: courtesy *Artonauti*]



ARTONAUTI Le figurine dell'arte presenta la terza collezione TUTTO MONDO

📅 21 Aprile 2021

ARTONAUTI!

Le figurine dell'Arte

ARTONAUTI

Le figurine dell'arte

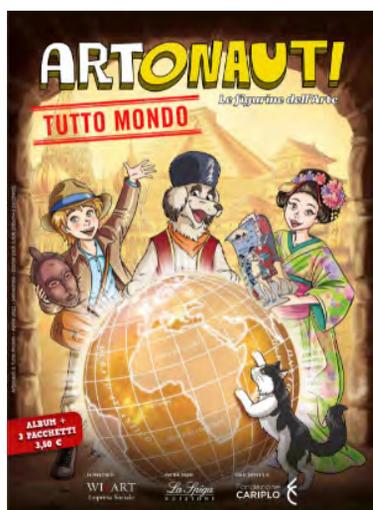
presenta la terza collezione
TUTTO MONDO

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane

e online su www.artonauti.it

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.



Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane «ce l'ho, ce l'ho, manca» – i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido ed efficace per i bambini**, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo**.

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti** ha vinto la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Speciale ItaliadelGusto

mercoledì 21 aprile 2021

ARTONAUTI Le figurine dell'arte presenta la terza collezione **TUTTO MONDO**
Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane e online su
www.artonauti.it



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa.

È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri. Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine.

Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane "ce l'ho, ce l'ho, manca" - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

Translate »



Sguardo ad Est

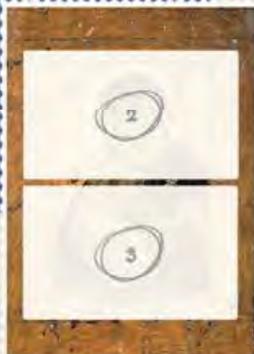
ITALIA, RUSSIA E POLONIA IN & OUT

Home [Eccomi](#) ▾ [Russia](#) ▾ [Italia](#) ▾ [Polonia](#) ▾
[*Arte contemporanea*](#) ▾ [Libri](#) ▾

21 Apr 2021

Gli Artonauti partono dalla Russia con la Madre di Dio di Vladimir

[Arte & Cultura](#) / [Italia](#) / [Libri](#) / [Russia](#)



Madonna di Vladimir

L'icona della Madre di Dio è molto amata in Russia: è stata saccheggiata e saccheggiata, fu protagonista di un evento straordinario durante la seconda guerra mondiale. Stalin, acerrimo nemico dei cristiani, chiese aiuto proprio alla Madonna durante l'assedio nazista.

I nemici avanzavano e si dice che il dittatore russo, dopo aver fatto un sogno, fece caricare l'icona su un aereo militare per benedire e proteggere dall'alto la Russia. Mosca non cadde e i tedeschi vennero sconfitti.

12



PATRIMONIO DELL'UNESCO

CATTEDRALE DI SAN BASILIO

Si trova nella piazza Rossa a Mosca. È dedicata alla Madonna e la sua forma ricorda la fiamma di un falò.

Formata da nove chiese collegate da gallerie, fu ampliata nel 1588 con un'altra chiesa dedicata a san Basilio, l'uomo

«intimorato di Dio» che sapeva leggere nel cuore degli uomini e che riuscì a conquistare anche lo zar Ivan il terribile.

13



Sguardo ad Est

ITALIA, RUSSIA E POLONIA IN & OUT

521
0

degli Artonauti che partono dalla Russia per raccontare ai bimbi la bellezza del mondo attraverso l'arte

La Madre di Dio di Vladimir e la Cattedrale di San Basilio

Gli Artonauti partono dalla [Russia](#) per un viaggio affascinante attraverso le culture, l'arte e le tradizioni delle grandi civiltà. Dopo il successo dei primi due album, gli [Artonauti](#) aprono un terzo ciclo di figurine con tesori artistici e incredibili architetture, partendo proprio dalla Russia.

Qui, i protagonisti delle storie, Ale, Morgana, Nonna Artemisia e il cane Argo, rimarranno a bocca aperta davanti alla bellissima **icona della Madre di Dio di Vladimir** (attualmente alla Galleria Tret'jakov) e alla spettacolare **Cattedrale di San Basilio** nella Piazza Rossa.

L'icona della Madre di Dio di Vladimir è una delle reliquie più amate e venerate al mondo, che io ho avuto il piacere di vedere a Roma qualche anno fa nel Braccio di Carlo Magno a San Pietro in occasione della mostra "[Pellegrinaggio dell'arte russa](#)".

L'icona, inizialmente conservata nella cattedrale della Dormizione di Vladimir (da cui il nome), fu trasferita a Mosca nel 1395. In quel periodo, la nuova capitale era minacciata dall'invasione di Tamerlano e per proteggere la città, si pensò di invocare l'aiuto della Madre di Dio di Vladimir. In passato, infatti, la santa icona era stata protagonista di miracoli e prodigi, e proprio il giorno del suo arrivo a Mosca ne compì un altro: inaspettatamente l'armata di Tamerlano fece dietro front e si allontanò dalla città...



icona della Madre di Dio di Vladimir

Nell'album degli Artonauti è citato anche un altro episodio prodigioso legato all'icona miracolosa. Si tratta di Stalin e della Seconda guerra mondiale, ma



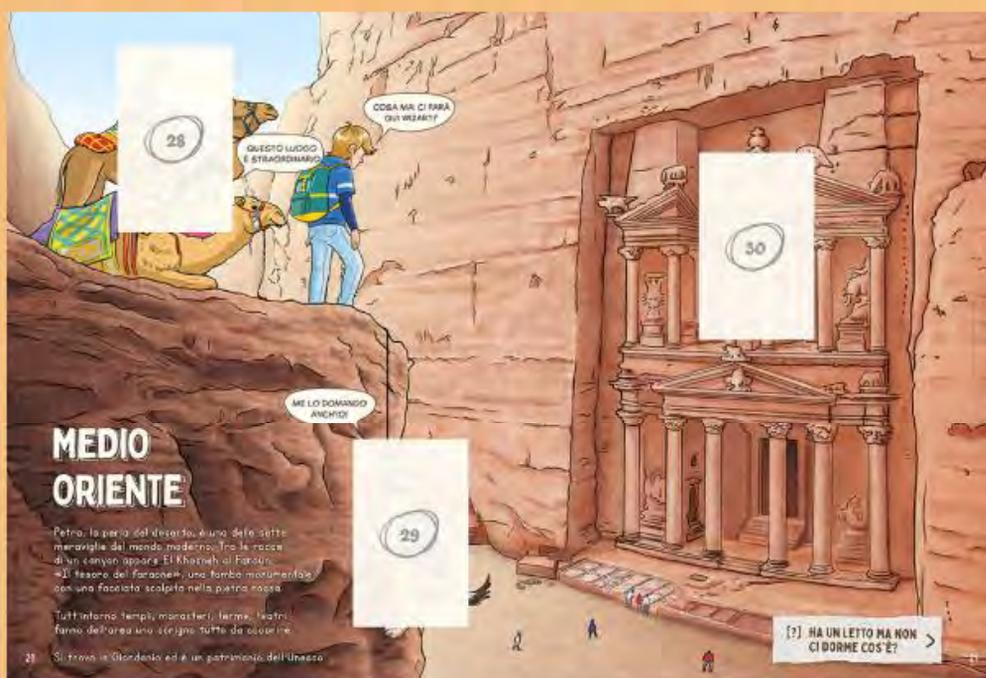
Sguardo ad Est

ITALIA, RUSSIA E POLONIA IN & OUT

non vi racconto di più, acquistate l'album!

Gli Artonauti partono dalla Russia: *Tutto Mondo*

I protagonisti del racconto, **Ale** e **Morgana** insieme alla **nonna Artemisia** e il **canè Argo**, viaggeranno per il mondo alla scoperta di splendidi paesi e affascinanti civiltà alla ricerca del gatto **Wizat**, scomparso improvvisamente. Oggi che ci è proibito viaggiare per il mondo, il nuovo album degli Artonauti mi sembra una deliziosa endovena di ottimismo, che prepara i più piccoli alla scoperta di quel mondo che tutti ci auguriamo di rigirare presto.



L'allegria compagnia parte dalla Russia per attraversare l'Asia fino al **Giappone**, esplorando l'**Australia** e l'**Africa**, per arrivare in **America latina** dove risalirà il continente per fare ritorno in **Europa**.

Tra gli artisti presenti nel nuovo album ricordiamo **Canova**, **Rubens**, **Tiziano**, **Raffaello**, **Natalia Gončarova**, **Diego Rivera**, **Frida Kahlo**, **Andy Warhol**, **Roy Lichtenstein**, **Keith Haring**, **Jackson Pollock**, e tanti altri.

L'album è stato pensato per **i bambini dai 7 ai 14 anni** e comprende 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle **288 figurine**. La collezione è arricchita anche da **23 indovinelli**, tanti **approfondimenti** sulle culture del mondo e un **messaggio segreto** alla fine dell'avventura.



Sguardo ad Est

ITALIA, RUSSIA E POLONIA IN & OUT

Le sorprese di *Tutto Mondo*, però, non terminano qui. Attraverso il Qr code, infatti, si potrà accedere a **contenuti extra** tra cui tanti **lavoretti da fare a casa** (matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese). Infine, si potrà giocare con le **Twin Cards collezionabili** che stimolano la memoria dei più piccoli.

Insomma, per tutti coloro che amano l'arte e desiderano tornare presto a viaggiare con i propri piccoli, *Tutto Mondo* è una bella palestra per allenare anche i bimbi a guardare il mondo attraverso l'arte.

Se il post ti è piaciuto, metti "mi piace" sulla mia pagina [facebook](#) o "like" su questo articolo. Grazie!

AFRICA

«La non parola mai a modo a leggere»
Nelson Mandela presidente del Sudafrica, premio nobel per la pace

Statue, maschere, pitture su stoffa bene caratterizzate per lungo tempo l'arte africana. Le maschere e le statue sono il modo in cui gli africani si rendono visibili nella vita dell'uomo, non solo. Fanno parte della vita di questa popolazione e vengono usate nelle feste e nei riti che scandiscono la sicurezza delle stagioni e le fatiche più importanti nella vita di una persona.

SHARPLAND

Di Teo Le Roux
Artisti contemporanei hanno scelto di disegnare i colori e le forme dell'anima di questa terra sulla tela. In questo modo l'arte rappresenta una zona del Sudafrica.

VOLO AFRICANO

Il Wilfredo Mattoli
Pelle bruciata dagli
ti dove era
in figlio si vede
di alcuni e un
il quadro non
spiega il
risultato è
avvolto con
che lo
per tutta la

174 175 176 177 178 179

Prima
Pagina
News
ppn

Editoria: "Artonauti - Le figurine dell'arte" presenta la terza collezione "Tutto Mondo"

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane e online.

(Prima Pagina News) | Mercoledì 21 Aprile 2021



Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa.

È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri. Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine.

Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane "ce l'ho, ce l'ho, manca" - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

politicamentecorretto.com
direttore responsabile Salvatore Viglia

Cultura

ARTONAUTI Le figurine dell'arte

Di giornale - Aprile 21, 2021  42  0

ARTONAUTI

Le figurine dell'arte

presenta la terza collezione
TUTTO MONDO

Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane

e online su www.artonauti.it

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte. Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri.

Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, Tutto Mondo, gli Artonauti partono per un viaggio che a tutti noi oggi è proibito, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo Tutto Mondo, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa.

È anche un vero e proprio neologismo - come del resto lo è anche il termine Artonauti - che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto - Ale e Morgana - stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri. Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine.

Ci sono 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli. Non solo, tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine – e l'immane "ce l'ho, ce l'ho, manca" - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che l'arte può essere alla portata di tutti è alla base del progetto Artonauti: il gioco, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo strumento didattico più valido ed efficace per i bambini, mentre l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.

Lo sa bene Daniela Re - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato Artonauti con il marito Marco Tatarella, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica. Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con Tutto Mondo in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.



Artonauti figurine per giocare con l'arte, intervista a Daniela Re



Intervista a Daniela Re, insegnante di Milano specializzata in riabilitazione e potenziamento cognitivo e mamma di due gemelline, alla vigilia del lancio del suo progetto, l'album **Artonauti** figurine dedicato all'arte.

Lavorando da tanti anni con i bambini, Daniela si è resa conto di come i bambini siano in grado di apprezzare l'arte in modo immediato e intuitivo. E una sera a cena, parlando con il marito, ha avuto l'idea: perchè non accostare i bambini alle opere d'arte tramite un gioco semplice, comune, tradizionale come quello delle figurine?

Del resto Daniela sa bene come attraverso il gioco i bambini possano accedere a contenuti complessi.

I protagonisti dell'album sono Ale, Morgana e il loro cagnolino Argo. Viaggiano nel tempo, alla scoperta delle diverse epoche, chiedendosi perchè, da sempre l'uomo abbia sentito l'esigenza di lasciare un segno del suo passaggio, di seminare il mondo di tracce di bellezza.

Come è strutturato l'Album Artonauti?

Nella prima parte dell'album Daniela ha seguito un po' il percorso scolastico delle elementari, partendo dall'arte rupestre passando per le antiche civiltà. Poi si concentra sui singoli artisti, gli aneddoti e le loro storie umane, oltreché sulle loro opere. Storie che spesso raccontano anche di fallimenti e di difficoltà, prima dell'ingresso nell'empireo dei grandi maestri. A dimostrazione che tutti, anche i migliori, hanno dovuto superare degli ostacoli per arrivare in alto.

Nell'album composto di 64 pagine, si trovano 65 opere d'arte, 20 quiz e due pagine di giochi. In tutto sono 216 figurine. In ogni pacchetto si trova anche una carta "twin", per cui i bambini potranno comporre un memory di opere d'arte con cui potranno giocare anche una volta completato l'album.

Artonauti è consigliato ai bambini dalla seconda elementare, che potranno giocarci in autonomia o, naturalmente, insieme a mamma o papà.

Finestre sull'Arte®

Esce l'album di figurine delle opere d'arte di tutto il mondo

di **Redazione**, scritto il 21/04/2021, 13:12:57

Categorie: **Editoria**



Dal 4 maggio tornano le figurine dell'arte Artonauti: con la terza collezione si scopriranno i capolavori di tutto il mondo.

Torna *Artonauti*, le **figurine dell'arte**: dal 4 maggio 2021 sarà possibile acquistare in edicola e online su www.artonauti.it il nuovo album con la terza collezione *Tutto Mondo*.

Un nuovo album da completare per scoprire la bellezza attraverso l'arte e per compiere **un giro del mondo** alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro architetture. Un viaggio alla scoperta dei capolavori che intende celebrare l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti. Si potranno conoscere le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture abbiano risposto alle grandi questioni dell'uomo.

Dopo il successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, arriva la terza collezione, *Tutto Mondo*. Un titolo che esprime collettività e unione, ed è un omaggio all'**omonima opera che Keith Haring realizzò a Pisa** e che dedicò all'umanità intera.

La storia del terzo album inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto, Ale e Morgana, stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizart (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti) e i bambini partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Conosceranno le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murales in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Punto d'arrivo è la Nascita di Venere di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Tra gli artisti presenti in questa collezione, Antonio Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock e moltissimi altri.

L'album è pensato per bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, 99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine. Ci sono poi 23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo, dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna, passando per le storie dei cavalieri medievali.

E anche in questa edizione c'è il gioco nel gioco: le coppie di *Twin Cards* collezionabili per far allenare la memoria ai bambini, riconoscendo le opere partendo dai dettagli. E in più tanti contenuti extra a cui si accede tramite Qr code, tra cui tutorial per attività da fare a casa come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.



EARLY ARTIST KNOWN AS
BANKSY
2002-2007 PRINTS SELECTION

18.09.2021
16.01.2022

PALAZZO
TARASCONI
PARMA



TORNA IN EDICOLA E ONLINE "ARTONAUTI, LE FIGURINE DELL'ARTE". IMMAGINI

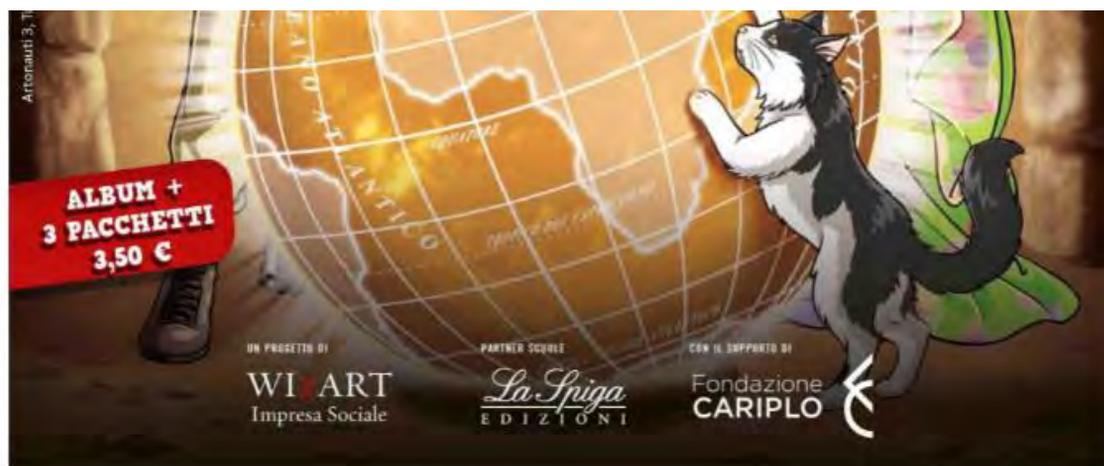


Autore: Redazione





18.09.2021
16.01.2022



ROMA – Arriva in edicola e online www.artonauti.it il nuovo album “Artonauti, le figurine dell’arte”. Il titolo di questa terza collezione è *Tutto Mondo*. Questa volta i nostri Artonauti partono per un viaggio alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture.

Il titolo è un omaggio all’omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all’umanità intera, che l’artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant’Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare dei bambini.

La storia di questo terzo album

Tutto Mondo inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All’improvviso scompare il simpatico gatto ciociottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall’inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende.

Ale e Morgana **viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l’Asia fino al Giappone, esplorando l’Australia e l’Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.** Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l’arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa.

Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie



DANKST
2002-2007 PRINTS SELECTION

18.09.2021
16.01.2022



peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo.

Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizart, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova, Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti

L'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il dado daruma o la lanterna cinese.

Il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo**.

Lo sa bene **Daniela Re** – insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria – che ha ideato Artonauti con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l., un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

{[gallery id=5419|cid=2212|pid=1|type=category|children=0|addlinks=0|tags=|limit=0]}

24 ore News.it



HOME ▾ EVENTI ▾ SALUTE & BENESSERE ▾ ITALIA DA GUSTARE ▾ CINEMA TV RADIO ▾ FASHION DESIGN ▾



MAGAZINE ▾ PHOTO-GALLERY ▾

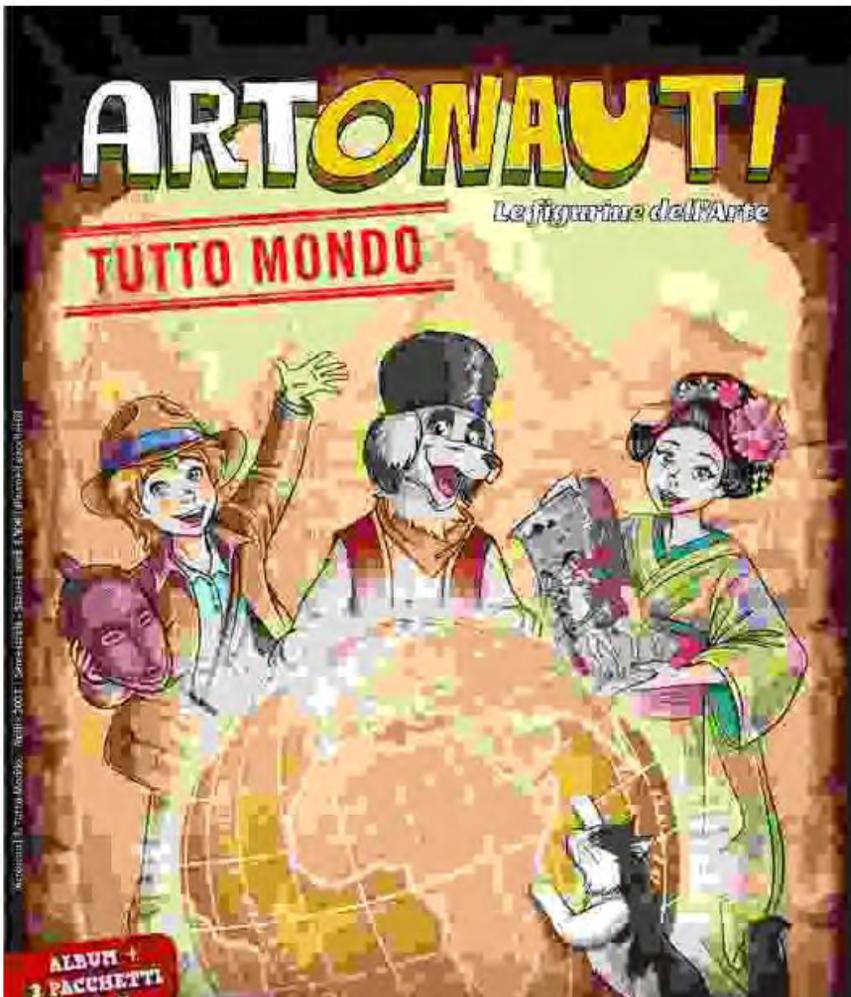
Home > Eventi > Libri > ARTONAUTI Le figurine dell'arte

Libri

ARTONAUTI Le figurine dell'arte

presenta la terza collezione *TUTTO MONDO*

21 Aprile 2021



Italia da Gustare



Cros
ricet
golo

Gusto 13 Dicembre

La crostata di pere è molto antica, conosciuta in tutte le regioni e realizzata per i palati anche dei più



A Ma
della
Cote
IGP"

Italia da gustare 7 Di

Sabato 11 dicembre Piazza Roma, Modena al dolce: giovani proverranno a stupirci Massimo Bottura con capolavori...



Dal 4 maggio 2021 nelle migliori edicole italiane

Artonauti, le figurine dell'arte, torna in edicola e online su www.artonauti.it con un nuovo album che racconta la grande bellezza del mondo attraverso l'arte.

Un fantastico viaggio alla scoperta dei capolavori realizzati da artisti di tutto il mondo che celebra l'arte come linguaggio universale, capace di creare ponti e non muri. Un album per raccontare le tradizioni, i miti e le leggende delle grandi civiltà, scoprendo come differenti culture hanno risposto alle grandi domande dell'uomo.

Dopo l'incredibile successo della prima collezione e del secondo album dedicato al primo Novecento, con la terza collezione, *Tutto Mondo*, gli Artonauti partono per **un viaggio che a tutti noi oggi è proibito**, un giro del mondo alla scoperta dei continenti, dei loro tesori artistici e delle loro incredibili architetture. Il titolo *Tutto Mondo*, che esprime un senso di collettività e di unione, è un omaggio all'omonima opera di Keith Haring dedicata proprio all'umanità intera, che l'artista dipinse sul muro esterno della Chiesa di Sant'Antonio a Pisa. È anche un vero e proprio neologismo – come del resto lo è anche il termine Artonauti – che vuole ricordare il modo fantasioso e originale di parlare



Italia da gustare 6 Di

Dopo lo stop forzato Navigazione Lago Maggiore prepara ora a festeggiare il nuovo anno con una crociera dal nuovo...



Gusto 5 Dicembre 21

Prestigioso premio a Martesana che ha conquistato le prestigiose Tre Torte "Pasticceri & Pasticci" Gambero Rosso, giu all'undicesima...



Gusto 28 Ottobre 20

"La giovinezza è il più grande tesoro che gli uomini si cibano per tutta la vita." il castello di San L'affermazione non sottoscritto...



Gusto 5 Dicembre 21

Capo
navi,
Mag

Guic
Past
Past
conc
Tort

Acin
chic

Past
Past
conc
Tort

dei bambini.

La storia del terzo album Artonauti *Tutto Mondo* inizia con una scena molto attuale: i bambini protagonisti del racconto – Ale e Morgana – stanno seguendo le lezioni online da casa. All'improvviso scompare il simpatico gatto cicciottello Wizard (chiamato così in omaggio alla casa editrice che ha creato Artonauti!) e i nostri eroi partono alla sua ricerca accompagnati dalla nonna Artemisia e dall'inseparabile Argo, il cane vero protagonista della storia e narratore delle vicende. Tutti insieme viaggeranno per il mondo partendo dalla Russia e attraversando l'Asia fino al Giappone, esplorando l'Australia e l'Africa, per arrivare in America latina dove risaliranno il continente per poi fare ritorno in Europa.

Avranno modo di conoscere le culture più distanti e i monumenti più famosi sparsi per il globo: il Taj Mahal in India, gli scavi archeologici in Siria, ma anche l'arte aborigena australiana, i grandi murali in Brasile, raffinate architetture persiane e coloratissimi dipinti della giungla centroamericana e gli artisti contemporanei in Africa. Non ci sono vincoli cronologici in questo viaggio dove ogni paese rivela le proprie peculiarità e caratteristiche e il cui punto d'arrivo è la *Nascita di Venere* di Botticelli, emblema del Rinascimento e della storia dell'arte dell'Italia e del mondo. Inoltre alla fine dell'avventura, ritrovando il gatto Wizard, i personaggi scopriranno il messaggio segreto dell'album decifrando un antico linguaggio sumero.

Alcuni degli artisti presenti in questa collezione: Canova,

Prestigioso premio per
Martesana che ha con
prestigiose Tre Tort
"Pasticceri & Pasticc
Gambero Rosso, giu
all'undicesima...



Acin
chic

Gusto 28 Ottobre 20

"La giovinezza è il pe
uomini si cibano per
vita." il castello di Sa
L'affermazione non
sottoscritto...



Dicembr

L	M	M	G
		1	2
6	7	8	9
13	14	15	16
20	21	22	23
27	28	29	30

« Nov



Past
Past
conc
Tort

Gusto 5 Dicembre 21

Prestigioso premio per
Martesana che ha con
prestigiose Tre Tort
"Pasticceri & Pasticc
Gambero Rosso, giu

Rubens, Tiziano, Raffaello, Natalia Goncharova, Diego Rivera, Frida Kahlo, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring, Jackson Pollock, e tanti altri.

Quest'album è progettato per i bambini dai 7 ai 14 anni e si compone di 116 pagine, 15 tavole di illustrazione, ben **99 tra opere d'arte e monumenti da ricostruire grazie alle 288 figurine**. Ci sono **23 indovinelli e tanti approfondimenti sulle culture del mondo**: dalla leggenda del monte Fuji al mito di Bacco e Arianna passando per le storie dei cavalieri medievali.

Anche in questa edizione c'è il **gioco nel gioco**: le coppie di Twin Cards collezionabili per consentire ai bambini di allenare la memoria, riconoscendo le opere a partire dai dettagli.

Non solo, tanti **contenuti extra** a cui si accede tramite Qr code, tra cui **tutorial per attività da fare a casa** come crea il tuo mandala, il tuo acchiappasogni, la tua matrioska, il tuo dado daruma o la lanterna cinese.

Un gioco sociale, educativo e accessibile a tutti. Con lo scambio delle figurine - e l'immane «**ce l'ho, ce l'ho, manca**» - i bambini iniziano a memorizzare e riconoscere le opere, i nomi degli artisti, i monumenti e l'arte diventa così un gioco da ragazzi! Si perché il concetto che **l'arte può essere alla portata di tutti** è alla base del progetto Artonauti: il **gioco**, in particolare quello analogico quale è un

Gambero Rosso, giù all'undicesima...



Acin
chic

Gusto 28 Ottobre 20

"La giovinezza è il peccato che gli uomini si cibano per tutta la vita." il castello di Salaparuta. L'affermazione non è sottoscritta...



Dicembre

L	M	M	G
		1	2
6	7	8	9
13	14	15	16
20	21	22	23
27	28	29	31

« Nov



Pasticc
conc
Tort

Gusto 5 Dicembre 21

Prestigioso premio per il Pasticcificio Martesana che ha conquistato le prestigiose Tre Torti "Pasticcieri & Pasticci" Gambero Rosso, giù all'undicesima...



Acin
chic

album di figurine, rappresenta lo **strumento didattico più valido** ed efficace per i bambini, mentre **l'arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale per il loro sviluppo evolutivo.**

Lo sa bene **Daniela Re** - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - che ha ideato **Artonauti** con il marito **Marco Tatarella**, da anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e periodici di musica.

Insieme hanno fondato **Wizart S.r.l.**, un'impresa sociale no profit, che con **Artonauti ha vinto** la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**. Da allora non si sono più fermati e dal primo album, diventato in pochi mesi un caso editoriale, con *Tutto Mondo* in soli due anni sono già arrivati alla terza edizione.

f Facebook

t Twitter

p Pinterest



Gusto 28 Ottobre 20

"La giovinezza è il più
uomini si cibano per
vita." il castello di Sa
L'affermazione non
sottoscritto...



Dicembre

L	M	M	G
		1	2
6	7	8	9
13	14	15	16



Past
conc
Tort

Gusto 5 Dicembre 21

Prestigioso premio
Martesana che ha c
prestigiose Tre Tort
"Pasticceri & Pasticc
Gambero Rosso, giu
all'undicesima...



Acin
chic

Gusto 28 Ottobre 20



L'album delle figurine dell'arte: imparare e divertirsi



Si intitola «Artonauti» il primo album di figurine dell' arte in Italia e nel mondo, che arriverà nelle edicole italiane dal 15 marzo. È un album per bambini dai 7 agli 11 anni pensato per farli divertire imparando l' arte e la storia. «Artonauti» è più di un semplice album di figurine: è la storia di due bambini e un cane che compiono un fantastico viaggio nel tempo alla scoperta dei tesori dell' arte.

[Se vuoi saperne di più ecco il nostro approfondimento](#)