

LA CITTA' DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI

Un nuovo experience museum dedicato ai 5 sensi sotto l'Acquario di Genova

La Città dei Bambini e dei Ragazzi è il primo experience museum dedicato ai "CINQUE SENSI" in Italia ed è collocato sotto l'Acquario di Genova.

Si sviluppa su 2.000 mq di spazio espositivo con oltre 40 exhibit dove i bambini e i ragazzi da 2 a 12 anni, insieme a genitori o altri adulti accompagnatori, possono compiere un vero e proprio viaggio alla scoperta di sé e del mondo attraverso l'esperienza diretta.

L'area Splash è dedicata alla fascia 2-4 anni come luogo protetto dove muoversi e imparare divertendosi in libertà.

Altre quattro aree dedicate ai sensi – una sala per l'udito, una per il tatto, una per gusto e olfatto e una per la vista - propongono installazioni adatte a tutti, bambini, ragazzi e adulti, con vari gradi di complessità e obiettivi di apprendimento a seconda della fascia di età dei fruitori.

L'esperienza di approfondimento proposta in ogni sala viene anticipata da portali di grande impatto scenografico che costituiscono exhibit interattivi che introducono di volta in volta i visitatori al tema.

Le installazioni, a seconda del tema presentato, propongono una fruizione singola, a coppie o a piccoli gruppi. La "Casa in costruzione" è un vero e proprio cantiere a misura di bambino (3-5 anni), inserito in un contesto dedicato alla città sostenibile, in cui i piccoli visitatori, equipaggiati di giubbino e caschetto, si dividono i compiti e scoprono i segreti delle costruzioni.

Sono inoltre presenti un'area didattica, dove si possono svolgere i laboratori per le scuole, e un'area per feste di compleanno ed eventi privati.

La Città dei Bambini e dei Ragazzi si presenta come un luogo di incontro e di scoperta per tutte le famiglie: un experience museum da vivere insieme, uno spazio dove anche il genitore si mette in gioco e diventa protagonista e non solo accompagnatore, dove fratelli di età diverse possono divertirsi nello stesso modo. Tutti gli exhibit, ad eccezione di quelli presenti nell'area Splash e nell'area dove si trova la Casa in costruzione, possono essere utilizzati da adulti senza limiti di peso o altezza.

Un percorso esperienziale che utilizza tatto, vista, udito, olfatto e gusto come strumento per trasmettere conoscenze e divertirsi, attivando nei bambini e nei ragazzi un processo di educazione permanente e trasferendo alle nuove generazioni uno spirito critico rispetto agli stimoli loro forniti.

Attraverso l'esperienza diretta, i fruitori della Città diventano davvero protagonisti del loro sapere e non semplici osservatori della realtà esterna.

Un ambiente tecnologico, colorato, contemporaneo, sorprendente anche negli allestimenti scenografici, che potrà essere visitato con i genitori, in gruppo, con la scuola e che consentirà di vivere l'esperienza reale e di approfondire, grazie alla tecnologia, i contenuti appresi nell'esperienza.

Il nuovo experience museum è una struttura in continua evoluzione che proporrà di anno in anno nuovi spazi, exhibit e proposte didattiche, fornendo sempre nuovi spunti di visita e contribuendo all'attrattività di Genova per il pubblico di famiglie e scuole.

La Città dei Bambini e dei Ragazzi è realizzata da Costa Edutainment e Porto Antico di Genova che hanno affidato la progettazione, la produzione e la direzione artistica dell'experience museum a Filmmaster Events, azienda italiana leader nell'ideazione e produzione di grandi eventi, live show e cerimonie con oltre 40 anni di storia alle spalle.

Il nuovo experience museum fa parte del mondo AcquarioVillage, il network gestito da Costa Edutainment che comprende Acquario di Genova, Biosfera e ascensore panoramico Bigo con l'obiettivo di offrire al pubblico una proposta edutainment integrata che contribuisca alla promozione di Genova, favorendo la permanenza dei turisti in città.





La Città dei Bambini è acquistabile, sia singolarmente sia in abbinamento alle altre attrazioni del mondo AcquarioVillage, presso la stessa biglietteria dell'Acquario di Genova oppure on line sul sito www.cittadeibambini.net.

La visita al nuovo experience museum **è su prenotazione obbligatoria con ingressi ogni ora**, dalle ore 10 alle ore 16 (chiusura struttura ore 18). La struttura è aperta **tutti i giorni** dell'anno.

La Città dei Bambini e dei Ragazzi ha ricevuto il **patrocinio di**: AIRC Fondazione AIRC per la ricerca sul cancro ETS; Associazione Festival della Scienza; CNR Consiglio Nazionale delle Ricerche; IIT Istituto Italiano di Tecnologia; Opera Nazionale Montessori.

Il nuovo experience museum è gestito dal gruppo Costa Edutainment che, con un'esperienza pionieristica e decennale nel settore dell'edutainment, è leader in Italia nella gestione di siti e grandi strutture pubbliche e private dedicate ad attività ricreative, culturali, didattiche e di ricerca scientifica.

La parola Edutainment, fusione di Education e Entertainment, definisce al meglio la missione della società: rispondere alla crescente domanda di un uso qualitativo del tempo libero, coniugando cultura, educazione, spettacolo, emozione e divertimento in esperienze uniche e significative.

Gestisce oggi 11 strutture in Italia: in Liguria Acquario di Genova, uno dei più grandi acquari in Europa, la Biosfera, l'ascensore panoramico Bigo, La Città dei bambini e dei ragazzi, il parco acquatico Caravelle e il villaggio turistico Il Paese di Ciribi a Ceriale; sulla riviera romagnola Acquario di Cattolica, i parchi Oltremare, Aquafan e Italia in Miniatura, e in Toscana Acquario di Livorno.

Tutti gli aggiornamenti sul nuovo experience museum sono disponibili sul sito www.cittadeibambini.net e sui canali Facebook e Instagram.



SPAZI ED EXHIBIT

AREA SPLASH (2-4 anni)

Un'ambientazione sottomarina fa da cornice all'area 2-4 anni. Pavimento antitrauma, arredi morbidi e grandi personaggi fuori scala per assecondare l'esperienza tattile e sensoriale dei più piccoli, con un'attenzione ai genitori e alle loro esigenze. In questo spazio i bambini possono mettere in gioco le proprie abilità, competenze, capacità, pensieri ed emozioni in modo significativo e fanno esperienze sulla percezione dello spazio e del proprio corpo, sviluppando le capacità motorie e stimolando la propria fantasia.

Un tavolo da disegno offre ai bambini uno spazio in cui esprimersi e una parete calamitata accoglie i loro elaborati. Pannelli sensoriali a parete per stimolare lo sviluppo psico motorio dei bambini.

Lo spazio Splash prevede un dehor esterno che ospita un gioco d'acqua e altri exhibit interattivi.

SALA UDITO

L'orecchio e i suoi organi interni sono essenziali non solo per consentire di ascoltare e distinguere suoni e rumori, ma anche per permettere di mantenere l'equilibrio.

Gli exhibit presenti in questa sala permettono di scoprire come si propaga il suono o le caratteristiche che differenziano timbro, melodia e armonia; misurare l'intensità del suono e di approfondire principi di acustica, mettere alla prova le proprie capacità di equilibrio e comprenderne i meccanismi regolatori.

Megastereo

Due grandi cuffie caratterizzano l'accesso all'area dedicata all'udito. Un sistema di diffusione sonora inserito all'interno delle cuffie riproduce effetti audio di varia natura (automobile che sfreccia, gabbiano che passa volando, coro polifonico, campane, sirene navi e rumori del porto, ecc.), introducendo il concetto della stereofonia. Il suono viaggia da destra a sinistra, o viceversa, a seconda della posizione del visitatore che può anche poggiare la mano all'interno del padiglione auricolare della cuffia per percepire le vibrazioni del suono.

L'acchiappavoce

Un sistema interattivo permette di campionare e modificare attraverso filtri audio la voce con approfondimenti scientifici sul rapporto tra fonte sonora, mezzo di propagazione e caratteristiche del suono stesso. Il visitatore indossa le cuffie per attivare l'exhibit: sullo schermo si attiva un breve countdown, al termine del quale parte la registrazione della voce utente (max 5 secondi di registrazione).

Terminata la registrazione, l'audio campionato comincia a ripetersi e viene visualizzato nello schermo sotto forma di onda sonora. È possibile modificare la voce aggiungendo dei filtri (effetto sottomarino, effetto robotico, effetto reverbero, effetto voce da grande, effetto voce rallentata, effetto voce nello spazio, effetto elio, effetto voce da mostro).

Sinfonia al cubo

Un tavolino interattivo in grado di generare *loop* melodici polistrumentali grazie all'utilizzo di speciali cubetti, ciascuno corrispondente a uno strumento musicale (strumenti classici, strumenti "rock" e effetti sonori elettronici), che vanno letteralmente a comporre la melodia sul tavolo. I ragazzi si avvicinano al tavolo, indossano le cuffie e sono invitati a posizionare i cubi sul tavolo così da generare una melodia. Quanto più il cubo è posizionato al centro del tavolino interattivo, tanto più alto è il volume dello strumento corrispondente rispetto al mix di strumenti.

Strillometro

Una cabina insonorizzata permette di vivere l'esperienza dell'isolamento acustico dall'ambiente circostante. I bambini possono passare dal silenzio totale al grido liberatorio. Al tempo stesso, la cabina è dotata di uno strumento in grado di misurare la potenza di un urlo. All'interno dell'installazione, uno schermo invita a premere un pulsante e a urlare più forte che si può: premuto il pulsante parte un countdown e la pressione sonora percepita fa muovere un indicatore che misura il livello raggiunto. Il livello raggiunto, in decibel, viene



paragonato al volume prodotto da un oggetto di uso comune o di un animale. Il risultato è anche visualizzato all'esterno della cabina. Resterà registrato il record di rumore del giorno e il record assoluto.

Sound surfer

I ragazzi salgono sulle pedane basculanti, indossano le cuffie e cercano l'equilibrio perfetto: i loro movimenti oscillatori influenzano il suono che si sbilancerà verso destra o verso sinistra. L'obiettivo è rimanere in equilibrio, esplorando al tempo stesso il rapporto tra udito e senso dell'equilibrio. Raggiunto l'equilibrio per almeno 2 o 3 secondi, si aggiunge alla melodia un effetto sonoro "campanellino". Le installazioni sono due, una affianco all'altra, così da permettere di sfidarsi.

SALA DEL TATTO

Le mani sono una delle parti del corpo più importanti per la nostra specie: le utilizziamo per afferrare oggetti e strumenti, per preparare il cibo, per interagire con le altre persone. Sono per questo molto sensibili, e ci permettono, anche ad occhi chiusi o al buio, di riconoscere la durezza, la consistenza, la ruvidità, la forma e la temperatura di ciò che ci circonda.

I recettori del tatto non sono però presenti solo nella pelle che ricopre le mani, ma su tutto il corpo e tra le informazioni che registrano c'è anche la pressione.

In questa sala si stimola l'esplorazione e la curiosità dei ragazzi con esperienze per comprendere quanto fine possa essere la percezione tattile del nostro corpo, la differenza tra tatto attivo e tatto passivo e sperimentare come questo senso possa sostituire la vista.

Tuttotatto

Il portale della sala è una grande area tattile che stimola la curiosità dei ragazzi permettendo la scoperta di diversi tipi di superficie e di materiali attraverso l'utilizzo del tatto.

Scatole misteriose

Imparare a riconoscere gli oggetti capendo come sfruttare il proprio senso del tatto piuttosto che la vista. Quattro scatole oscurate bucate sul fronte in cui s'infilano le mani per esplorare l'oggetto all'interno. Due scatole sono dedicate all'esplorazione del concetto caldo/freddo. Gli oggetti scelti sono di diversa complessità.

Eolo

L'esperienza tattile non è solo entrare in contatto con una sostanza solida, ma lo è anche un soffio d'aria. Qualcosa di invisibile che sfiora e genera in ciascuno sensazioni diverse. Su una parete sono allestite più facce in grafica nella posa di emettere un soffio. I visitatori sono invitati a ruotare una manovella meccanica per generare il soffio d'aria o l'effetto vento.

Impronte in 3D

Creare delle immagini con il proprio corpo e al tempo stesso scoprire tematiche come tatto e pressione. Il gioco della Pin Art, che permette di riprodurre una forma attraverso la pressione effettuata su dei chiodini, viene presentato in una versione fuori scala: grandi e piccoli possono "imprimere" la propria forma corporea sull'installazione.

Morbidone

Un'area morbida a pavimento che permette al bambino di comprendere come il tatto è un senso che non riguarda solo le mani ma anche i piedi e la pelle tutta. Si può percepire l'elasticità o la rigidità di un materiale anche quando si indossano le scarpe.

Toccare per vedere

Parete a rilievo che rappresenta l'area del Porto Antico. Il visitatore è invitato a esplorare l'area chiudendo gli occhi e utilizzando solo le mani come sistema per orientarsi nello spazio.



SALA GUSTO E OLFATTO

Gusto e olfatto sono due sensi strettamente collegati. La questione è ancora più complessa se consideriamo che il sapore che sentiamo, per esempio, non deriva dalla semplice informazione che ci arriva dalle papille gustative, ma è l'unione di tante informazioni provenienti dall'olfatto, dal tatto e, per quanto possa sembrare strano, dalla vista. Le esperienze proposte in quest'area aiutano a focalizzare l'importanza dello sviluppo di una propria identità alimentare, così come della corretta alimentazione tramite la composizione equilibrata dei nostri pasti.

Per tutti i gusti

Un coloratissimo portale scenografico coinvolge i bambini in un mondo fatto di dolci e leccornie, introducendo questo aspetto della percezione sensoriale. Un diffusore di essenze che sparge nell'ambiente aromi di dolci rafforza l'efficacia dell'esperienza. Il gusto può essere preparato a percepire i sapori con maggiore intensità se il cervello viene adeguatamente stimolato attraverso altri sensi. Ad esempio, la vista predispone all'appetito e ci permette di "pregustare" quello che abbiamo davanti. Allo stesso modo, attraverso l'olfatto possiamo iniziare ad immaginare il gusto degli alimenti.

Nasone

Una grande installazione mette alla prova l'olfatto dei giovani visitatori ma racconta anche come la tecnologia, sempre di più, può sostituire i nostri sensi. I visitatori sono invitati a prelevare una sfera – tra le 90 presenti nel cesto – e provare ad indovinare l'odore che emana. Una volta testata la propria capacità olfattiva, si può posizionare la sfera sotto il grande naso che emerge dalla parete. Grazie a una tecnologia *Rfid* incorporata, l'installazione sarà in grado di indicare l'essenza legata ad uno specifico odore, che viene comunicata sotto forma di suono e testo.

Piatto AMICO

Un exhibit coinvolgente per approfondire l'idea di pasto sano tramite la composizione equilibrata degli alimenti. I ragazzi, in base alla fascia d'età, avranno un tempo prestabilito per completare il piatto. Questo gioco interattivo nasce in collaborazione con AIRC – Fondazione AIRC per la Ricerca sul Cancro per sottolineare l'importanza di una corretta e sana alimentazione sin dall'infanzia.

La fabbrica delle ricette

L'installazione prevede una parete con una grafica a muro con un QR code e una call to action che invita l'utente ad utilizzare il proprio cellulare per poter accedere alle ricette montessoriane per permettere ai bambini di cucinare assieme ai loro genitori. Inquadrando il QR code con il proprio cellulare, infatti, si potrà accedere ad un sito dove sarà possibile scaricare il pdf delle ricette da fare a casa.

La società degli odori

Uno schermo affiancato alla scultura di una formica racconta come l'olfatto sia un senso particolarmente sviluppato in questi insetti: un collante sociale per l'intero formicaio, grazie alla simulazione digitale dei loro movimenti regolati attraverso la comunicazione olfattiva.

SALA VISTA

Come funziona l'occhio e la come funziona la trasmissione degli stimoli visivi? Quali sono le diverse componenti della luce e delle sue forme? Come si crea l'immagine, il cui principio biologico è utilizzato anche per comporre le immagini digitali tramite i pixel. Sono alcune delle domande a cui i ragazzi possono rispondere giocando con gli exhibit presenti in questa sala.

Sferorama

Una lunga installazione a parete formata da tante sfere posizionate a matrice che, ruotando su se stesse, cambiano colore permettendo ai ragazzi di divertirsi creando dei pattern, delle immagini o delle scritte. Un



concetto che dal puntinismo porta al principio dei pixel per l'immagine digitale. Uno spazio pensato per stimolare la creatività e introdurre attraverso il gioco concetti didattici.

Occhio ragazzi!

Un portale dall'aspetto suggestivo, che utilizza la forma dell'occhio umano per creare un effetto prospettico: l'occhio appare "composto" da strati sovrapposti che celano al loro interno le nicchie dove sono collocati gli specchi deformanti. In fondo alla parete opposta, attraverso un effetto ottico accuratamente realizzato, è visibile la pupilla che "completa" l'immagine dell'occhio stesso, sfruttando il principio ottico del parallasse.

Gli specchi magici

Lo specchio assume molta importanza per un bambino, essendo lo strumento che lo sostiene nella costruzione della rappresentazione mentale del corpo, del volto, quindi di sé. I ragazzi sono invitati ad attraversare un corridoio di specchi deformanti. La visione della propria immagine riflessa, all'interno di un'area "intima" come quella della galleria stimola riflessioni riguardo la percezione di sé.

Il caleidoscopio

Un'installazione di forma tubolare aperta sulle due estremità e ricoperta al suo interno di specchi opportunamente angolati fra loro, genera una serie di effetti di riflessione capaci di trasformare l'immagine di un volto o di un oggetto posto ad una estremità in un'affascinante immagine caleidoscopica all'estremità opposta del tubo. Si tratta di una installazione che stimola l'interazione fra due persone, mentre consente di esplorare il fenomeno ottico della riflessione e l'alterazione della percezione del sé, apprezzando nel frattempo l'estetica della simmetria.

I colori delle ombre

La parete è proiettata dalla combinazione di 3 fonti luminose di colore differente (rosso, verde e blu), che insieme generano una luce di colore bianco. Quando si avvicinano le mani o un oggetto alla parete, l'ombra che viene generata sulla parete appare scomposta nei 3 colori primari, restituendo la dimostrazione pratica di uno dei principi fondamentali della teoria dei colori. L'installazione consente anche ai ragazzi di sperimentare liberamente con la forma delle ombre generate dai loro gesti, un'occasione ludica che rimanda anche a tradizioni antiche, quali il "teatro delle ombre".

Megamico

Le lenti di ingrandimento sono uno strumento utile per esplorare la realtà attraverso la vista, specialmente quando la dimensione di oggetti molto piccoli o molto lontani non consente di apprezzarli bene ad occhio nudo. Questa installazione permette agli utenti di osservare una scena miniaturizzata con l'ausilio di una lente di ingrandimento, comprendendo in questo modo la funzione delle lenti. Il diorama rappresenta la miniatura di un porto ligure e di una spiaggia surreale incastonata all'interno di un secchiello di dimensioni reali. I visitatori, con l'aiuto della lente, sono invitati ad esplorare l'ambiente e a trovare, all'interno della scena, un piccolo secchiello.

La luce fantasma

Una lampada fuori scala, replica gigante di una classica lampada da scrivania, domina un angolo della sala della vista. I visitatori possono posizionarsi sotto la lampada (dove è collocata una poltroncina/pouf) e scoprire che la lampadina accesa sopra le loro teste è in grado di esaltare ed alterare alcuni colori dei loro vestiti, dei denti, ecc. Si tratta infatti di una lampada di Wood, una luce che agisce al di fuori dello spettro canonico della luce visibile ad occhio nudo e che genera curiosi effetti cromatici. Un display dotato di countdown nei pressi della lampada misura il tempo che rimane al blackout della stanza della vista: quando il tempo si riduce a zero, le luci tradizionali della stanza di spengono, lasciando il posto all'illuminazione di Wood diffusa in tutto l'ambiente per qualche secondo. Questo cambiamento "a sorpresa" dell'illuminazione ambientale consente ai visitatori di trovarsi immersi in un'ambientazione luminosa molto particolare, in grado di alterare la loro percezione, mentre su pareti e sul soffitto appaiono disegni prima invisibili ad occhio nudo (ad esempio delle



meduse). Aspetti pedagogici e formativi Lo spettro della luce visibile Il cambio di percezione determinato dall'ambiente luminoso Approccio ludico alla scoperta e all'osservazione della realtà

La parete delle illusioni

Il corridoio esterno alla sala della vista è dedicato al mondo della percezione illusoria, frutto dell'interazione particolare dell'organo della vista con il cervello che ne elabora gli stimoli. Quadri con illustrazioni dedicate alle illusioni ottiche classiche si affiancano sul corridoio esterno alla sala. Aspetti pedagogici e formativi Illusioni ottiche e aspetti particolari della percezione umana.

L'ologramma

All'interno della sala della vista un box olografico ospita una corifena digitale inserita in un ambiente scenografico reale.

CASA IN COSTRUZIONE (3-5 anni)

In un contesto dedicato alla città sostenibile, i bambini interagiscono con gli elementi di un vero e proprio cantiere a loro misura, divertendosi insieme e allo stesso tempo imparando principi legati al futuro della città, destinata a diventare sempre più un luogo di pratiche sostenibili. I materiali utilizzati sono in gommapiuma e vengono movimentati con l'aiuto di carriole, gru e nastro trasportatore manovrati direttamente dai piccoli per creare un edificio in continua evoluzione.

L'area prevede un'estensione all'esterno con l'allestimento di un dehor che ospita un gioco di costruzioni per stimolare la fantasia e la collaborazione tra i ragazzi.



INFO UTILI

Biglietti

Bambini 2-3 anni 7 euro

Ragazzi 4-12 anni 12 euro

Adulti 12 euro

Ridotti 10 euro

Scuole 6 euro (2 gratuità ogni 15 paganti – prenotazione obbligatoria scrivendo a scuole@c-way.it)

Gruppi 8 euro (1 gratuità ogni 20 paganti – prenotazione obbligatoria scrivendo a info@c-way.it).

Tessera 10 ingressi a scalare. L'abbonamento, non nominativo, è valido 1 anno dal momento dell'acquisto. Può essere utilizzato per prenotare contemporaneamente più ingressi, in tutti i giorni della settimana, festivi compresi, per tutte le tipologie di biglietto (adulto/ragazzo/bambino/ridotto).

La Città dei Bambini + Acquario di Genova

Bambini 2-3 anni 7 euro

Ragazzi 4-12 anni 29 euro

Adulti 37 euro

Ridotti 31 euro

AcquarioVillage (Acquario di Genova, La Città dei Bambini e dei Ragazzi, Biosfera, ascensore panoramico Bigo)

Bambini 2-3 anni 7 euro

Ragazzi 4-12 anni 35 euro

Adulti 46 euro

Ridotti 38 euro

Orario

La struttura è aperta **tutti i giorni dell'anno** con orario continuato. **La visita è su prenotazione obbligatoria con ingressi ogni ora**, dalle ore 10 alle ore 16 (chiusura struttura ore 18).

Feste di compleanno

La città dei bambini e dei ragazzi offre uno spazio dedicato e la possibilità di festeggiare il **compleanno** insieme ai propri amici, vivendo insieme sorprendenti scoperte sui fenomeni naturali, sul nostro corpo e sui materiali che ci circondano.

La proposta comprende la disponibilità esclusiva di una sala riservata, un'animazione a tema della durata di 45 minuti. <https://www.c-way.it/biglietto/compleanno-a-la-citta-dei-bambini-e-dei-ragazzi-genova/>

Indirizzo

La Città dei Bambini e dei Ragazzi

Ponte Spinola 4

16128 Genova

Tel. +39 010 2345920

Email info@cittadeibambini.net

Sito: www.cittadeibambini.net

Profili social

Facebook [@cittabambiniragazzi](https://www.facebook.com/cittabambiniragazzi)

Instagram [@lacittadeibambini](https://www.instagram.com/lacittadeibambini)

Youtube [@cittadeibambiniedeiragazzi4569](https://www.youtube.com/c/cittadeibambiniedeiragazzi4569)