

## LA CITTA' DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI

### CARTELLA STAMPA

#### Indice

- Il nuovo experience museum dedicato ai 5 sensi sotto l'Acquario di Genova
- Spazi ed exhibit
- I patrocini
- Le proposte didattiche
- Info utili
- Credits

Ufficio Stampa  
Costa Edutainment spa  
Emanuela Ratto  
Tel. 0102345240 - Mob. 348 2306932  
Anna Maria Torre  
Tel. 0102345289 – Mob. 347 4969720  
[stampa@costaedutainment.com](mailto:stampa@costaedutainment.com)





## **LA CITTA' DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI APRE AL PUBBLICO DAL 2 DICEMBRE** **Il nuovo experience museum dedicato ai 5 sensi sotto l'Acquario di Genova**

Nell'ambito delle iniziative che celebrano i **30 anni dalla nascita dell'area Porto Antico e dell'Acquario di Genova** apre al pubblico in una nuova location, sotto l'Acquario di Genova, e in una veste completamente rinnovata La Città dei Bambini e dei Ragazzi, **il primo experience museum dedicato ai "CINQUE SENSI" in Italia.**

**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'accesso, indipendente rispetto all'Acquario, è sul lato sinistro dell'edificio.

**Costa Edutainment e Porto Antico di Genova** 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 – che è stata partner del progetto "La Città dei Bambini e dei Ragazzi" fin dalla **definizione** del suo **concept innovativo.**

**Un'intera area – Splash – è espressamente 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** – Megastereo, Tuttotatto, Per tutti i gusti, Occhio ragazzi! - che costituiscono exhibit interattivi che introducono di volta in volta i visitatori al tema. La **"Casa in costruzione"**, una delle installazioni più apprezzate già nella precedente Città dei bambini, è inserita in un contesto dedicato alla città sostenibile, in cui bambini possono giocare muniti di caschetto e giubbino da cantiere.

Le installazioni, a seconda del tema presentato, propongono una fruizione singola, a coppie o a piccoli gruppi.

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

La nuova 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.

Per celebrare l'apertura del nuovo spazio espositivo, **dal 2 dicembre 2022 al 9 gennaio 2023 la visita sarà arricchita dai "Science snack", animazioni sviluppate in collaborazione con il Festival della Scienza** adatte alle diverse fasce di età che approfondiranno di volta in volta temi diversi in maniera coinvolgente e divertente. Il palinsesto prevede appuntamenti pomeridiani nei giorni feriali e appuntamenti in



tutte le fasce di visita nei giorni festivi e nel periodo natalizio. I “Science snack”, compresi nella visita, hanno una durata di 20 minuti circa.

Il trasferimento della struttura sotto l'Acquario persegue tre obiettivi importanti: la valorizzazione di una eccellenza della città, la sinergia anche logistica con una delle più importanti attrazioni del nostro Paese rivolte ai giovanissimi e, sotto il profilo della vivibilità della città, la riqualificazione dell'area di ponente del Porto Antico.

Per questo motivo, **nel nuovo progetto della Città dei Bambini e dei Ragazzi** rientra anche il rifacimento degli **spazi esterni** dell'edificio **con la realizzazione di tre dehors**: uno frontale in parte di pertinenza della nuova Caffetteria Fuori Bordo e in parte destinato all'accoglienza di gruppi e scuole, con accesso libero; due riservati ai visitatori della struttura che verranno realizzati in un secondo momento. Il primo sarà collegato all'area Splash con installazioni dedicate alla fascia 2-4 anni e il secondo, con accesso presso l'area della Casa in costruzione, ospiterà un gioco di costruzioni per stimolare la fantasia e la collaborazione tra i ragazzi.

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 nuova 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.

L'operazione di rinnovamento riguarda anche il **logo** che è stato **ridisegnato in chiave moderna**. Il nuovo logo capitalizza il nome ed eredita segni dal passato, ma si esprime con colori accesi e forme addolcite. Il pay-off, “experience museum”, è l'evoluzione del precedente “gioco, scienza e tecnologia”.

**L'investimento per la realizzazione è di quasi 5 milioni di Euro**, equamente ripartiti tra i due partner Porto Antico di Genova SpA e Costa Edutainment SpA.

Costa Edutainment, che ha in gestione la nuova struttura fino al 2036, si avvale della collaborazione di **Solidarietà e Lavoro Società Cooperativa Sociale O.N.L.U.S.**, realtà che da 29 anni l'affianca per i servizi di biglietteria, accoglienza ed assistenza agli ospiti dell'Acquario di Genova. Lo staff della Cooperativa si occupa dell'accoglienza e assistenza visitatori, dei laboratori didattici e delle animazioni.

La Città dei Bambini e dei Ragazzi entra a far 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. Sono disponibili sul sito di C-Way tour operator dell'edutainment soggiorni in città, di due o più giorni, a misura di famiglia.

La struttura è aperta **tutti i giorni dell'anno** con orario continuato. **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 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. Sarà presto disponibile una **tessera da 10 ingressi** (non nominativa) che **fino al 6 gennaio** sarà proposta alla **tariffa speciale di 70 Euro**.

L'apertura della nuova struttura avviene a 25 anni dalla nascita della prima Città dei bambini e dei ragazzi, inaugurata **nel 1997 grazie alla collaborazione con la Cité des Enfants del parco tecnologico La Villette®- Cité des Sciences et de l'Industrie di Parigi**. Allora la struttura costituì il **primo caso in Italia**



di **Children's Museum**, al quale gli altri esempi italiani si sono ispirati; recentemente è stata tra i fondatori della **Rete Nazionale Musei dei Bambini** che vede Genova a fianco di Verona, Roma e Milano.

**Costa Edutainment S.p.A.** 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 l'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 Caravelle Village a Ceriale; sulla riviera romagnola l'Acquario di Cattolica, i parchi Oltremare, Aquafan e Italia in Miniatura, e in Toscana l'Acquario di Livorno.

**Porto Antico di Genova Spa** celebra quest'anno il 30° anniversario della grande riqualificazione urbana firmata da Renzo Piano. Un'area sul mare, nel cuore storico della città, in cui ogni giorno si incontrano turismo, cultura, congressi, fiere, spettacoli, sport, nautica, ristorazione e shopping con una media di oltre tre milioni e mezzo di visitatori all'anno. L'area del Porto Antico rappresenta il primo tassello del nuovo waterfront cittadino: dall'Acquario ai Magazzini del Cotone, dalla Piazza delle Feste alla fortezza di Porta Siberia, arriverà presto a comprendere gli spazi trasformati della Fiera di Genova, con il Padiglione Blu, la Piazza sul mare e le grandi darsene nautiche inserite in un progetto di rigenerazione urbana, ancora una volta firmato da Renzo Piano. Un unicum che non ha paragoni sul Mediterraneo per l'ampiezza e per la molteplicità di funzioni.

**Filmmaster Events**, partner di lunga data di Costa Edutainment, ha già affiancato la società in diverse occasioni; tra le più recenti, il rinnovamento, nel 2020, del parco Italia in Miniatura di Rimini, per il quale è stato realizzato un restyling completo dell'immagine e della visitor experience. Filmmaster Events ha anche realizzato il 25° anniversario dell'Acquario di Genova, dopo aver gestito il progetto di rinnovamento - avviato nel 2015 - che aveva portato alla realizzazione di un nuovo percorso immersivo votato all'edutainment per il quale Filmmaster Events aveva prodotto nuove installazioni, il progetto di sound & light design, le scenografie, il naming delle aree, la colonna sonora, ma anche lavorato alla formazione del personale.

Tutti gli aggiornamenti sul nuovo experience museum sono disponibili sul sito [www.cittadeibambini.net](http://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.

Verrà realizzata nei prossimi mesi l'estensione dello spazio Splash con un dehor esterno che ospiterà 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 dolciumi e leccornie, introducendo questo aspetto della percezione sensoriale. Un diffusore di essenze che sparge nell'ambiente aromi di dolciumi 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.

### **LA CASA IN COSTRUZIONE (3-5 anni)**

Uno degli exhibit più amati della precedente Città dei Bambini e del Ragazzi torna rinnovato in un contesto dedicato alla città sostenibile. I bambini interagiscono con gli elementi del modello, 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 bimbi, per creare un edificio in continua evoluzione. Lo spazio è destinato ai bambini di 3-5 anni.

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



## I PATROCINI



FONDAZIONE AIRC  
PER LA RICERCA SUL CANCRO ETS

**AIRC** | Dal 1965 con coraggio, contro il cancro Fondazione AIRC per la ricerca sul cancro sostiene progetti scientifici innovativi grazie a una raccolta fondi trasparente e costante, diffonde l'informazione scientifica, promuove la cultura della prevenzione nelle case, nelle piazze e nelle scuole. Conta su 4 milioni e mezzo di sostenitori, 20mila volontari e 17 comitati regionali che garantiscono a oltre 5.000 ricercatori - 62% donne e 55% 'under 40' - le risorse necessarie per portare nel più breve tempo possibile i risultati dal laboratorio al paziente. In 55 anni di impegno AIRC ha distribuito oltre 1 miliardo e settecento milioni di euro per il finanziamento della ricerca oncologica (dati aggiornati al 10 gennaio 2022).

La partnership sviluppata con La Città dei Bambini e dei Ragazzi, che si traduce nella realizzazione di un exhibit interattivo dedicato alla sana alimentazione, offre la possibilità di avvicinare giovani e giovanissimi alle abitudini salutari e alla prevenzione, sensibilizzando al contempo le persone di tutte le età attraverso la partecipazione attiva dei cittadini che possono sperimentare l'attività scientifica, rendendoli protagonisti e non semplici spettatori.



Consiglio Nazionale  
delle Ricerche

**Il Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)** è il più grande Ente pubblico di ricerca nazionale con competenze multidisciplinari. Fondato nel 1923, ha il compito di realizzare progetti di ricerca scientifica nei principali settori della conoscenza e di applicarne i risultati per lo sviluppo del Paese, promuovendo l'innovazione, l'internazionalizzazione del "sistema ricerca" e favorendo la competitività del sistema industriale. Il CNR, grazie a circa 8500 dipendenti operanti su tutto il territorio nazionale, affronta le sfide del nostro tempo in molteplici settori, dalla salute dell'uomo e del pianeta alle scienze sociali e all'intelligenza artificiale. Attraverso l'Unità Comunicazione il CNR ha inoltre il compito di ideare, sviluppare e realizzare iniziative e progetti di comunicazione, divulgazione e didattica delle scienze, a livello nazionale e internazionale.

L'Unità Comunicazione ha collaborato continuamente con il precedente assetto della Città dei Bambini e dei Ragazzi di Genova dal 2010 al 2018 progettando e realizzando una serie di exhibit interattivi che hanno caratterizzato negli anni il layout espositivo di questa struttura espositiva, contribuendo alla sua crescita e al suo successo.

Il CNR concede pertanto il patrocinio alla nuova Città dei Bambini e dei Ragazzi di Genova per il primo Experience Museum Italiano dedicato ai 5 sensi, ritenendo che questa nuova struttura possa diventare un punto di riferimento per la divulgazione scientifica a livello nazionale.



Festival della Scienza

Il **Festival della Scienza** è uno dei leader tra gli eventi di diffusione della cultura scientifica e un punto di riferimento a livello internazionale, nato nel 2003 in vista delle celebrazioni legate al progetto Genova - Capitale Europea della Cultura 2004.

Per la sua organizzazione viene fondata nel 2004 l'Associazione Festival della Scienza, composta da Camera di Commercio, Industria, Agricoltura ed Artigianato di Genova, Comune di Genova, Confindustria Genova, CNR, Costa Edutainment, GSSI, IIT, INAF, INFN, INGV, Museo Storico della Fisica e Centro Studi e Ricerche Enrico Fermi, Regione Liguria, Sviluppo Genova, Università degli Studi di Genova.

Ogni anno scienziati, ricercatori, divulgatori, artisti, autori, ma anche enti scientifici, associazioni e imprese, incontrano il pubblico a Genova per far sì che la scienza si possa toccare, vedere e capire senza confini, in un confronto aperto e libero, svincolato dall'approccio accademico più tradizionale. In quest'ottica, forte delle solide competenze maturate anche nell'ambito della gestione della precedente versione della Città dei Bambini e dei Ragazzi, l'associazione ha quindi fin da subito creduto nella realizzazione di un polo museale interattivo dedicato ai più giovani, in grado di raccontare, attraverso un approccio *hands on*, le meraviglie dei sensi e i tanti collegamenti che il loro studio ha a livello di ricerca scientifica.

L'Associazione Festival della Scienza ha partecipato progettando laboratori didattici a tema e realizzando le descrizioni di exhibit e installazioni presenti all'interno dello spazio espositivo.



In un'ottica di continuità e rinnovamento rispetto all'impegno che IIT ha profuso in passato, l'**Istituto Italiano di Tecnologia** è felice di offrire il proprio patrocinio e il proprio contributo alla nuova Città dei Bambini e dei Ragazzi di Genova, la cui offerta ludica e educativa è un valore tanto riconosciuto quanto importante per la nostra città.

L'Istituto Italiano di Tecnologia è un centro di ricerca scientifica finanziato dallo Stato che promuove lo sviluppo tecnologico con l'obiettivo di sostenere l'eccellenza nella ricerca di base e in quella applicata per favorire lo sviluppo del sistema economico nazionale. L'attività di ricerca di IIT è caratterizzata da una forte multidisciplinarietà e afferisce a quattro aree scientifiche: robotica, scienze computazionali, tecnologie per la scienza della vita e nanomateriali. Lo staff complessivo di IIT conta circa 2000 persone, di queste il 50% proviene dall'estero, da oltre 60 Paesi nel mondo. L'età media del personale IIT è di 35 anni e il 42% è rappresentato da donne. La produzione di IIT ad oggi vanta circa 17000 pubblicazioni, oltre 200 progetti Europei attivi e 50 progetti ERC, più di 1200 titoli di brevetti attivi, oltre 30 start-up costituite e più di 40 in fase di lancio. Oltre ai Central Research Laboratories, un network costituito da 4 sedi dislocate sul territorio genovese, IIT conta 11 centri di ricerca distribuiti sul territorio nazionale (a Torino, due a Milano, Trento, Roma, due a Pisa, Napoli, Lecce, Ferrara e Venezia) e 2 outstation all'estero (MIT ed Harvard negli USA).  
[www.iit.it](http://www.iit.it)



**L'Opera Nazionale Montessori**, Ente morale con personalità giuridica senza scopo di lucro, fondata nel 1924 per volontà di Maria Montessori, rappresenta ufficialmente per Statuto approvato dal Ministero dell'Istruzione (MI) e per legge il movimento montessoriano italiano con le finalità di diffondere e tutelare i principi educativi e le pratiche metodologiche di Maria Montessori e di svilupparne il patrimonio storico e scientifico.

L'Opera, vigilata dal MI, titolare di Certificazione di Qualità ISO 9001 per la formazione superiore e continua, è un'organizzazione di ricerca e sperimentazione, di formazione e aggiornamento, di assistenza e consulenza e promuove l'applicazione del metodo anche attraverso la gestione diretta di istituzioni educative.

L'ONM ha concesso il patrocinio alla Città dei Bambini e Ragazzi di Genova in virtù della comune idea di approccio esperienziale per introdurre i bambini alla Scienza e alla scoperta del mondo.



## LE PROPOSTE DIDATTICHE

In linea con la filosofia **edutainment**, La Città dei Bambini e dei Ragazzi applica un modello di fruizione del percorso espositivo che permette di approfondire le conoscenze attraverso il gioco e l'esperienza diretta, in base all'età e ai programmi didattici.

Tramite un approccio deduttivo è possibile conoscere il proprio corpo e comprendere le tecnologie che utilizziamo ogni giorno.

All'interno di un ambiente che garantisce, sviluppandosi interamente a piano terra senza barriere architettoniche, il massimo della fruibilità, gli insegnanti trovano un contesto ideale per stimolare nei propri studenti

- la curiosità nei confronti dei fenomeni scientifici e biologici e la motivazione ad apprendere;
- il confronto, la condivisione di ipotesi per trarre conclusioni che diventino patrimonio culturale del gruppo
- la collaborazione e la condivisione nel lavoro di gruppo

La proposta didattica è realizzata in collaborazione con Associazione Festival della Scienza.

### VISITA GUIDATA

La visita guidata consente l'approfondimento della funzionalità dei 5 sensi: vista, tatto, udito, olfatto e gusto. Gli allestimenti del percorso espositivo consentono l'adattamento della visita in funzione dell'età dei partecipanti, dai 3 ai 13 anni.

Sperimentando direttamente le esperienze proposte nelle diverse sale espositive, gli studenti potranno approfondire con la guida i principi che regolano l'interazione del nostro corpo con il mondo esterno e le implicazioni che i fenomeni fisici, chimici e biologici che li regolano hanno sulla nostra vita quotidiana.

#### • Scuola dell'infanzia

##### LABORATORI Durata 1h

###### Slurp!

Percepire l'odore e il sapore di quello che mangiamo è il primo passo di un lungo viaggio che gli alimenti compiono ogni giorno all'interno del nostro corpo. Pasta, carne, frutta, verdura, impariamo a riconoscerli e ricostruiamo il percorso che fanno per essere digeriti ricostruendo con un gioco il nostro apparato digerente.

###### Like a robot

Avanti, indietro, sinistra, destra... capiamo come muoverci nello spazio utilizzando i nostri sensi. Una volta imparato ad orientarci, insegniamolo a M-Tiny, un piccolo robot, per guidarlo nelle sue avventure!

M-Tiny è capace di avvicinare i bambini al mondo della programmazione. Tra stelle e pianeti, foreste e montagne o mari e oceani, dovremo dare al robot le giuste indicazioni per seguire la strada che lo porterà a scoprire mondi diversi.

#### • Scuola primaria

##### LABORATORI Durata 1h

###### Supersensi

Evitare gli ostacoli senza usare la vista, capire il calore di un oggetto senza toccarlo, assaporare un alimento senza usare il gusto. Avere nuovi sensi capaci di trasformarci in Super Eroi è da sempre il sogno di



ognuno di noi. Scopriamo quali sono i recettori sensoriali che ci permettono di interagire con l'ambiente che ci circonda, confrontiamoli con quelli animali e con l'aiuto della tecnologia proviamo ad acquisire nuovi superpersenti.

### **Accadueohhh**

Inodore, incolore e insapore queste sono le prime caratteristiche dell'acqua che impariamo a riconoscere. L'acqua è capace di stimolare tutti i nostri sensi e stupirci ogni volta che vi entriamo in contatto. Una serie di esperimenti ci aiuteranno a scoprirne tutte le proprietà. Infine, con l'aggiunta di un po' di sapone, andremo a creare bolle di ogni forma e dimensione.

### **Luce e Colore**

Cosa è la luce? Come interagisce con la materia? Come e perché vediamo e percepiamo le forme e i colori?

Apriamo insieme una scatola piena di esperimenti per rispondere a questa ed altre domande.

Confrontiamo diverse sorgenti luminose, proviamo a scomporre la luce bianca in tanti colori e a ricreare il bianco sommando luci colorate. Isoliamo alcuni colori utilizzando dei filtri e proviamo a capire come funziona la percezione del nostro occhio.

Il Laboratorio Luce e Colore fa parte dell'iniziativa Science in a box® del CNR.

### **Tutto si trasforma**

Liquida, solida, aeriforme, trasparente, colorata, calda, fredda... La materia che ci circonda ha caratteristiche che possono cambiare rapidamente sotto i nostri occhi.

Facciamo interagire sostanze diverse e osserviamo quello che succede. Realizziamo insieme una serie di reazioni chimiche capaci di stimolare tutti i nostri sensi per scoprire le caratteristiche degli elementi che compongono noi stessi e tutto quello che ci circonda.

### **ConTatto**

Percorriamo il viaggio che fa un impulso nervoso dal polpastrello di un dito fino al cervello. Come tanti elementi di un complesso ed enorme circuito elettrico recettori e neuroni trasportano segnali da un estremo all'altro del nostro corpo. Utilizzando cavi, batterie, led e plastilina proviamo a ricostruirlo per capirne il funzionamento. Giochiamo con i materiali per scoprire se tutti sono capaci di condurre elettricità proprio come il nostro sistema nervoso.

### **BOOM, Shhh, Din, Boing, Clap, Bla, Splash!**

Li troviamo nei fumetti, nei libri e li usiamo anche quando parliamo con i nostri amici: i suoni onomatopeici fanno ormai parte della nostra vita.

Proviamo a riprodurli con la nostra voce, utilizzando oggetti e strumenti musicali.

Tra rumori e melodie scopriamo cosa è un suono, come si propaga e come fa il nostro udito a decifrarlo.

### **MicroMondi**

Realizzare strumenti capaci di osservare mondi sempre più piccoli continua ad essere una delle grandi sfide tecnologiche che l'umanità porta avanti da secoli. Trasformiamo i nostri smartphone o alcuni tablet in microscopi e diamo il via ad una caccia al tesoro microscopica tra gli spazi de La città dei Bambini e dei Ragazzi.

### **AlimentiAmo la scienza!**

Il cibo ha un'attrattiva straordinaria su chiunque, ci fa ricordare esperienze passate, ci fa sognare luoghi lontani, ci dà piacere...ma per quanto cibo mangiamo ogni giorno non ne sappiamo mai abbastanza. Non sappiamo che cosa c'è dentro al nostro piatto, non conosciamo le molecole che ci nutrono e le loro funzioni, non sappiamo o non vogliamo sapere che alcuni alimenti possono farci male, o molto bene. In alimentazione ci vuole un grande equilibrio per coniugare piacere e salute, senza eccessi. altrimenti possono sorgere dei problemi. Il nostro compito è quello di farvi scoprire meglio gli alimenti sia dal punto di vista nu-



trizionale che dal punto di vista chimico, fisico e biologico. Andremo a capire come comporre i nostri pasti per essere più sostenibili, per noi e per il pianeta, e andremo a cercare nei nostri alimenti le proteine, per esempio, ma anche gli zuccheri e scopriremo che persino i grassi, in modica quantità sono fondamentali per il nostro benessere. Non demonizziamo o esaltiamo gli alimenti, ma impariamo insieme che con un po' di equilibrio e del sano movimento avremo una vita lunga e ricca di sapore.

- **Scuola secondaria di primo grado**

#### **LABORATORI Durata 1h**

##### **APPortata di mano: come ti programmo un tablet**

Avviciniamoci in maniera semplice e divertente alla programmazione e al pensiero computazionale, scoprendo le funzionalità di un semplice linguaggio di programmazione a blocchi. Affrontiamo insieme i passi principali della progettazione e realizzazione di una app, analizzando il problema e cercando una soluzione formata da tanti piccoli passi che possano essere tradotti in "istruzioni" per i nostri strumenti tecnologici. Scopriremo che anche un tablet è dotato di "sensi": sensori interni che possono essere usati per comandare la app.

Laboratorio ideato in collaborazione con il Dibris (Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi) dell'Università de Genova.

##### **Il Robot che vorrei**

Questo laboratorio nasce per fornire ai ragazzi strumenti per sviluppare una maggiore consapevolezza nel campo della robotica. Esploreremo quali aspettative ragazzi e ragazze hanno sulle capacità dei robot e come le loro caratteristiche sociali possano influenzarne il ruolo, l'ambito di applicazione e la loro accettabilità in diversi scenari. Lavorando direttamente su una piattaforma robotica e programmandola in prima persona, impareremo a conoscere meglio le sfide della robotica sociale!

Laboratorio ideato in collaborazione con IIT.

#### **INFO UTILI**

Per prenotazioni e informazioni contattare C-Way, il tour operator de La Città dei Bambini e dei Ragazzi, al tel.0102345666; email: scuole@c-way.it

#### **INCONTRI PER I DOCENTI**

I Docenti possono incontrare il personale educativo per la preparazione della visita con la propria classe, su appuntamento, scrivendo all'indirizzo info@cittadeibambini.net con oggetto: "Visita per i docenti".



## 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](mailto:scuole@c-way.it))

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

Tessera TEN, 10 ingressi a scalare, 90 euro. 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** al nuovo experience museum 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](mailto:info@cittadeibambini.net)

Sito: [www.cittadeibambini.net](http://www.cittadeibambini.net)

### Profili social

Facebook @cittabambiniragazzi

Instagram @lacittadeibambini

Youtube @cittadeibambiniedeiragazzi4569