



Il catalogo dei giochi

Chi siamo

italiantoy nasce da 15 anni di esperienza di lavoro di Zaffiria, Centro per la media education e l'educazione all'arte e al patrimonio. La scommessa è stata quella di pensare e dare ai bambini e alle bambine qualcosa di speciale, un catalogo di giochi che fosse quasi "unico". Un gioco quasi da collezionare, per giocare sia da piccoli che da grandi. La sede è in Emilia-Romagna.

I progetti nel cassetto sono ancora tanti, speriamo che il nostro lavoro possa incuriosirvi.

About us

italiantoy comes from 15 years of experience of Zaffiria - a centre for media education and education in art and heritage. The challenge was to develop and to provide children with special items, to create an almost "unique" catalogue, toys to collect and to play with, for children and adults. We are based in Emilia-Romagna.

We still have many projects in our drawer and we hope that our work will intrigue you.

I nostri giochi

Our Toys

6	Alice Who
8	Awilda Wik
10	Carlo Elle
12	my Carlo Elle
14	Carlo Elle minimi
16	David III
18	my David III
20	Flora Zu
22	my Flora Zu - Insects
24	my Flora Zu - Flowers
26	Flora Zu minimi
28	Fortunato Di
30	Gei Arp
32	Gianni Erre minimi
34	Gregor Sa
36	Gregor Sa minimi
38	Laila Bint
40	Leon Bi
42	Louis Ca
44	Luigi Ghi
46	Luigi Ghi minimi
48	Luigi Ghi minimi Elefante
50	Mario Ma
52	Max Mi
54	Okkio Pin
56	Paolo Pi
58	Pico Pi
60	Uber Acca
62	Uber Acca minimi
64	Zoe Ci
66	Zoe Ci minimi
68	Take away packs

Alice Who

Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

IL TUO PRIMO MAZZO DI CARTE

In quanti modi puoi disegnare un cuore? Quante foglie diverse puoi osservare? **Quali storie inventare con i personaggi?**

Un mazzo di carte dai tanti usi giocosi e didattici.

OBIETTIVI

1. Inventare storie.
2. Costruire castelli di carta.
3. Disegnare usando tecniche diverse.

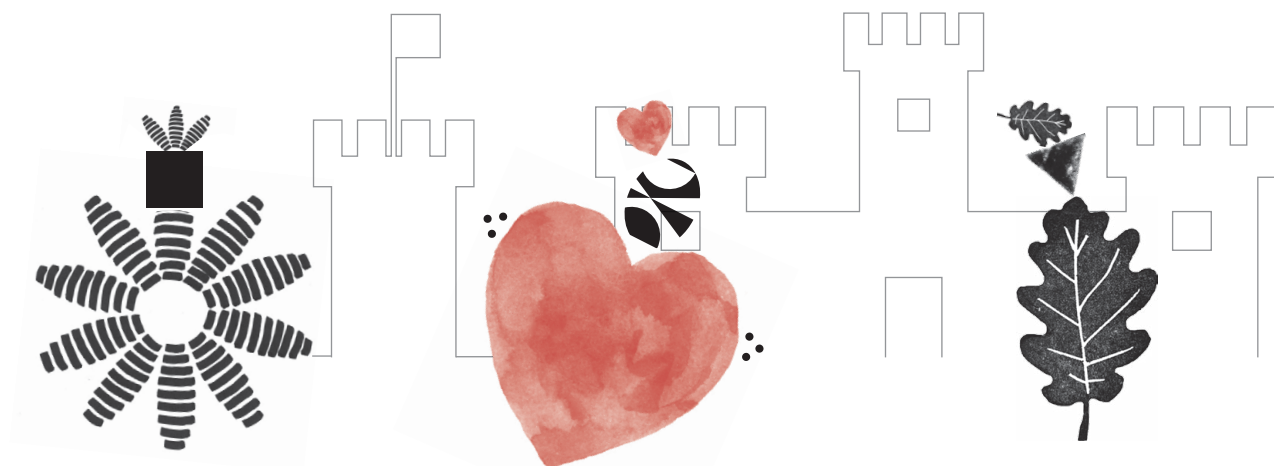
YOUR FIRST DECK OF CARDS

In how many ways can you draw a heart? How many different leaves can you observe? **Which stories can you invent with the characters?**

A deck of cards for the many playful and educational uses.

GOALS

1. Creating and telling stories.
2. Building house of cards.
3. Drawing using different techniques.



Once upon a time there was a **king**

...a **queen**...

...a **prince**...



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
6,5 x 2 x 9 cm



CONTENUTO
• 56 CARTE DA GIOCO
(6,3x8,8 cm)

BOX CONTENT
• 56 PLAYING CARDS
(6,3x8,8 cm)

Designed by **Calembour**

GIOCARE E DISEGNARE CON LE OMBRE

Awilda è stata la prima donna pirata e sembra sia vissuta nel V secolo. Era la figlia di un re scandinavo che le organizzò il matrimonio con il principe ereditario di Danimarca, Alf.

Lei si ribellò e, insieme ad altre donne, si travestì da marinaio e partì con una nave nel Mar Baltico. La sua ciurma divenne nota e temuta in tutta la Scandinavia. Il re di Danimarca dovette affrontarla in mare e inviò i suoi uomini migliori, guidati dal figlio Alf. I due combatterono lealmente e coraggiosamente e la storia narra che finirono per innamorarsi.

Ma forse, è solo una leggenda.

OBIETTIVI

1. Inventare storie.
2. Giocare e disegnare con le ombre.

PLAY AND DRAW WITH SHADOWS

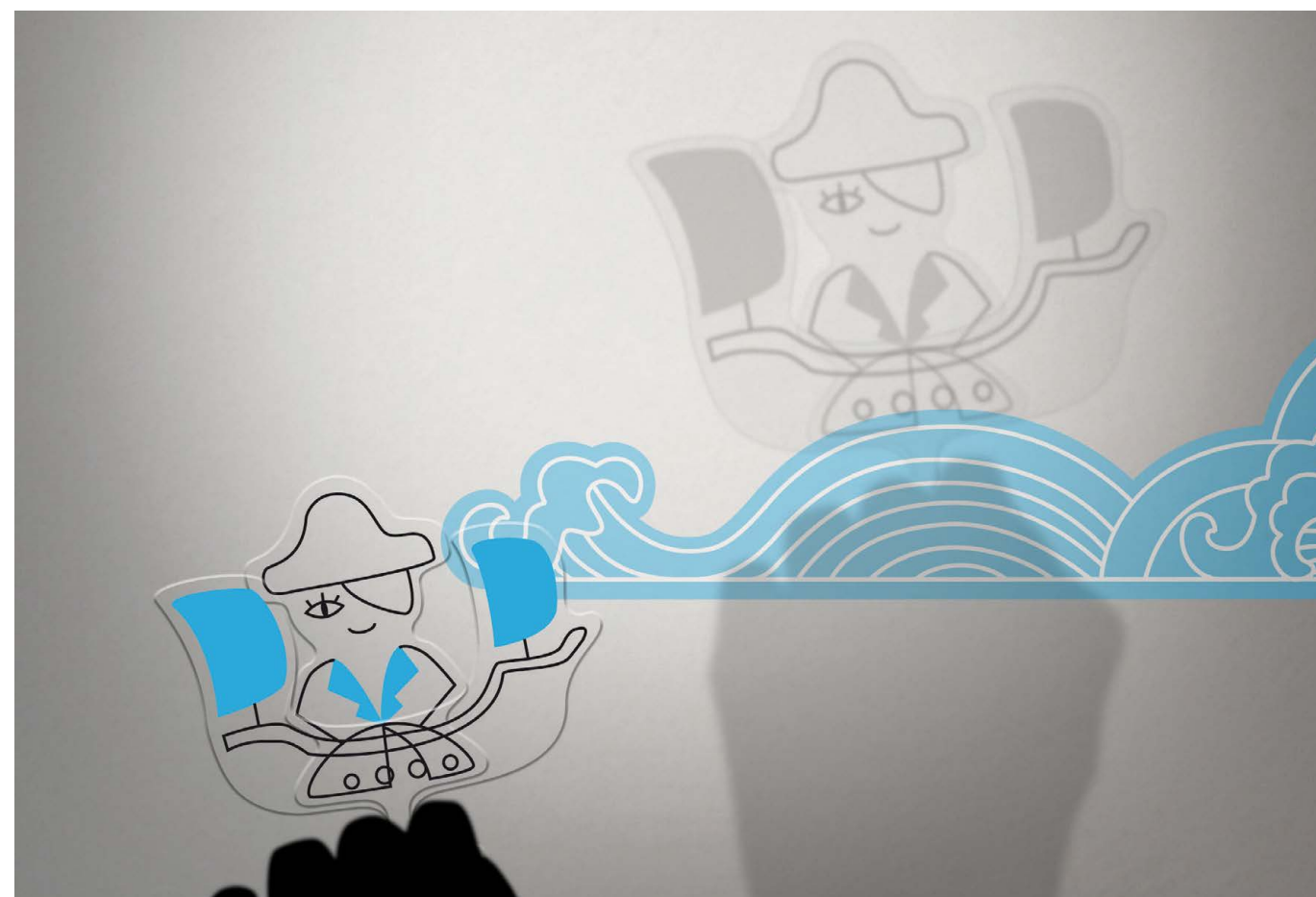
Awilda was the first female pirate and she seems to have lived in the 5th century. She was the daughter of a Scandinavian king who wanted her to marry the hereditary prince of Denmark, Alf.

She rebelled and, along with other women, disguised herself and set sail to the Baltic Sea. Her crew became known and feared throughout Scandinavia. The king of Denmark had to face her at sea and sent his best men, led by his son Alf. The two fought faithfully and bravely and the story tells that they ended up falling in love.

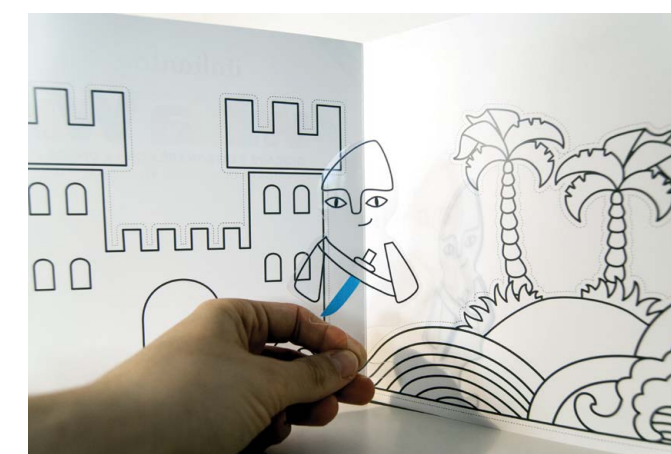
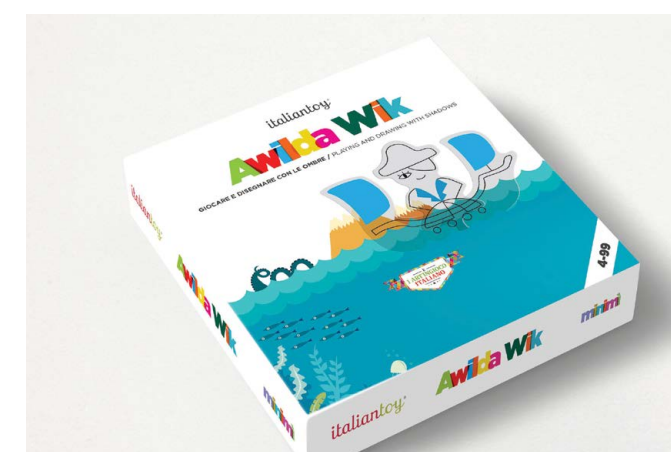
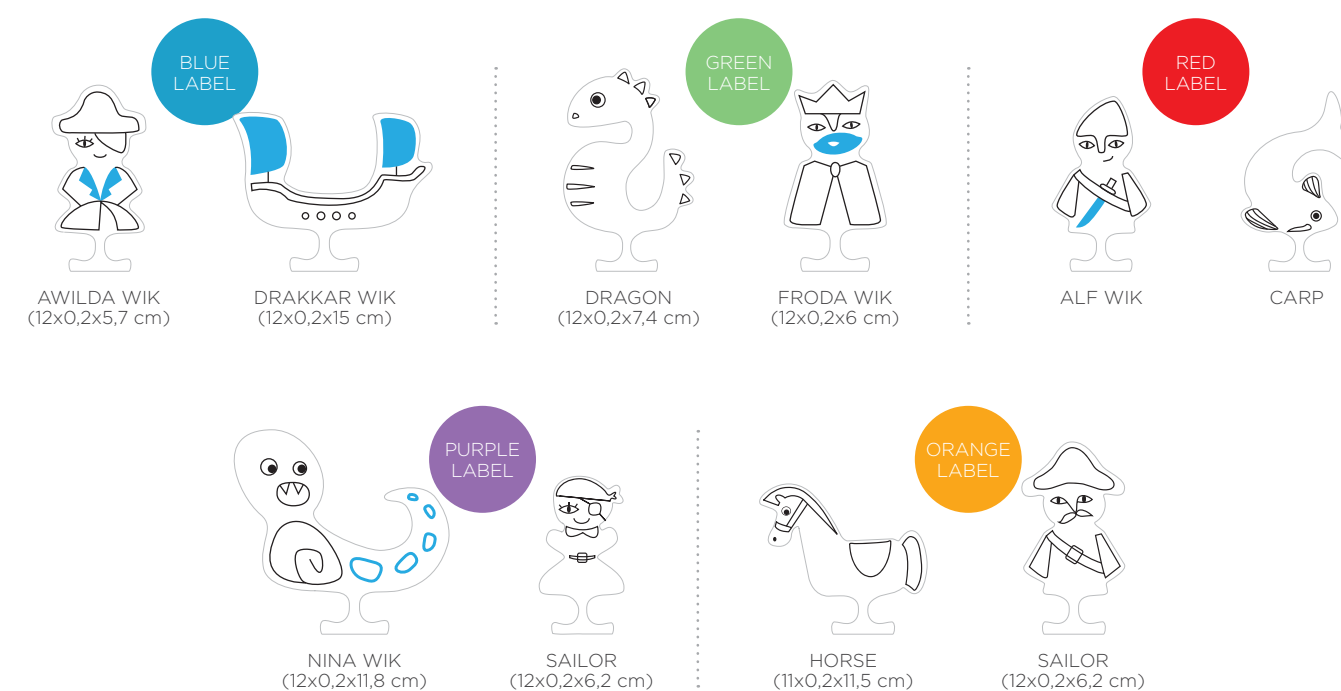
But maybe it's just a legend.

GOALS

1. Creating and telling stories.
2. Playing and drawing with shadows.



I personaggi possono essere acquistati anche singolarmente / Characters can be purchased also without box (pag. 66)



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 2 PERSONAGGI
• 2 MASCHERE
• 1 POSTER
• 1 PIEGHEVOLE
• DISEGNI DA COLORARE
• ANIMALI DI CARTONCINO

BOX CONTENT
• 48 CARDS (4x4 cm)
• 2 CHARACTERS
• 2 MASKS
• 1 POSTER
• 1 FLYER
• DRAWINGS TO COLOR
• CARDBOARD ANIMALS



Designed by **Calembour**
and **Ernesto Tuliozi**

SCOPRI GLI ALBERI

Carlo Elle, dedicato a Linneo, è un tavolo di cartone accompagnato da due tavole con alberi, foglie e cortecce stampate in rilievo. I bambini, con colori a cera o pastelli, **catturano le texture** degli alberi, scoprono la ramificazione, possono studiare le caratteristiche delle foglie.

Si può **disegnare una foresta**, fare un libro sugli alberi o progettare un filare di alberi. Per bambini e bambine dai 5 anni in su.

OBIETTIVI

1. Studiare la natura: foglie, cortecce, ramificazione.
2. Studio dall'albero al bosco.
3. Educazione all'immagine.
4. Primo approccio alla tassonomia.

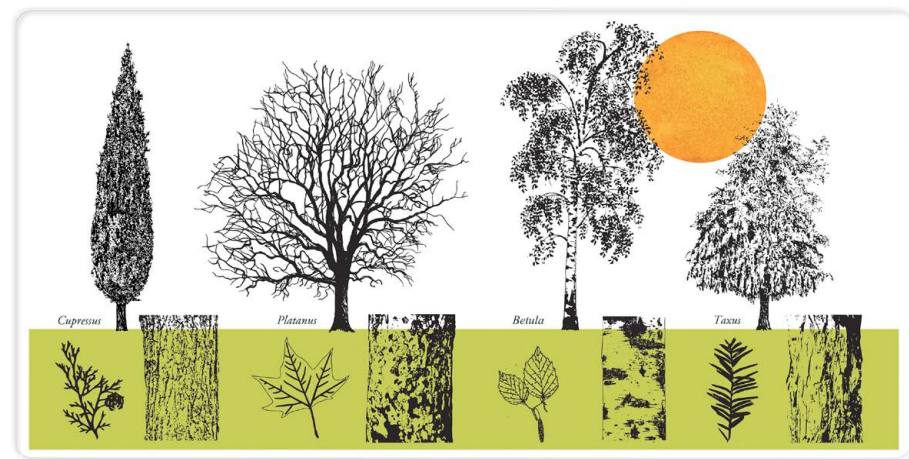
DISCOVER TREES

Dedicated to Carl Linnaeus, **Carlo Elle** is a table made of cardboard with two large tabled printed in relief with trees, leaves and barks. Children can use coloured crayons and wax pastels to **capture the texture of trees**, to discover ramification or to study leaves in an artistic and scientific way. They can draw using the frottage technique.

They can draw a forest, make a book on leaves or create rows of trees. The idea is to connect children to nature. Designed for children up to 5 years.

GOALS

1. Studying nature: leaves, bark, branches.
2. A study from trees to woods.
3. Becoming familiar with images.
4. First approach to taxonomy.



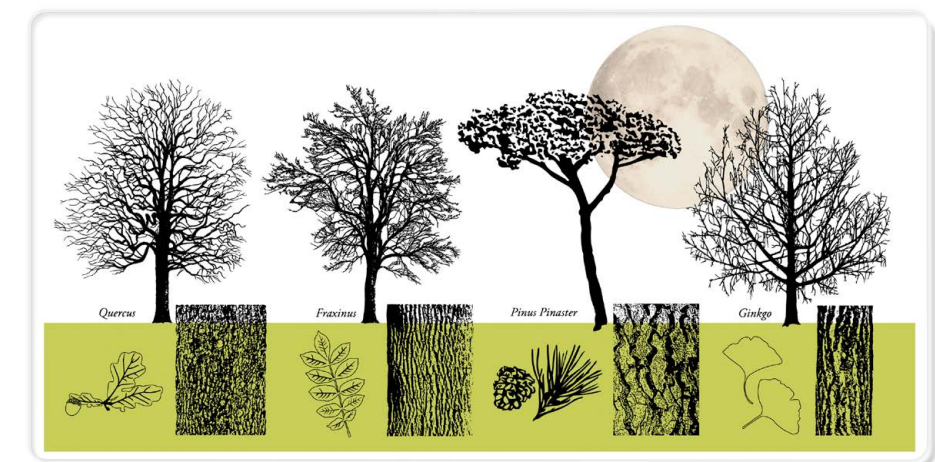
**SCARICA L'APP ANDAR PER BOSCHI
PER CONTINUARE A GIOCARE CON
CARLO ELLE**

DOWNLOAD THE FREE APP TO GO ON
PLAYING WITH CARLO ELLE

PLAY STORE



APP STORE



ANNI
AGE
5-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 8 x 40 cm



CONTENUTO
• 48 TESSERE (4X4 cm)
• 2 TAVOLETTE STAMPATE
IN RILIEVO (30X60 CM)
• 1 TAVOLO DI CARTONE
• 1 SEDIA DI CARTONE.

BOX CONTENT
• 2 TRANSPARENTS BOARD
(30x60 cm) PRINTED IN
RELIEF
• 1 CARDBOARD TABLE
• 1 CARDBOARD CHAIR



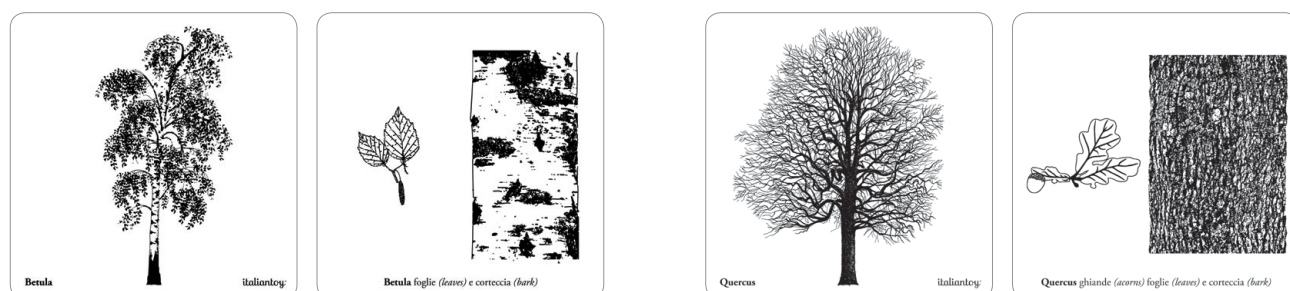
SCOPRI GLI ALBERI

My Carlo Ele contiene quattro tavole (19,5x0,2x19,5 cm) di due alberi europei diversi a scelta tra: *Betula* e *Quercus*, *Larix decidua* e *Malus sylvestris* o *Picea abies* e *Ulmus minor*. **Le tavole illustrano la forma, la corteccia e le foglie o il frutto dei due alberi.** Stampate in rilievo permettono di usare la tecnica del frottage. La scatola contiene anche le foglie stampate per giocare con il collage.

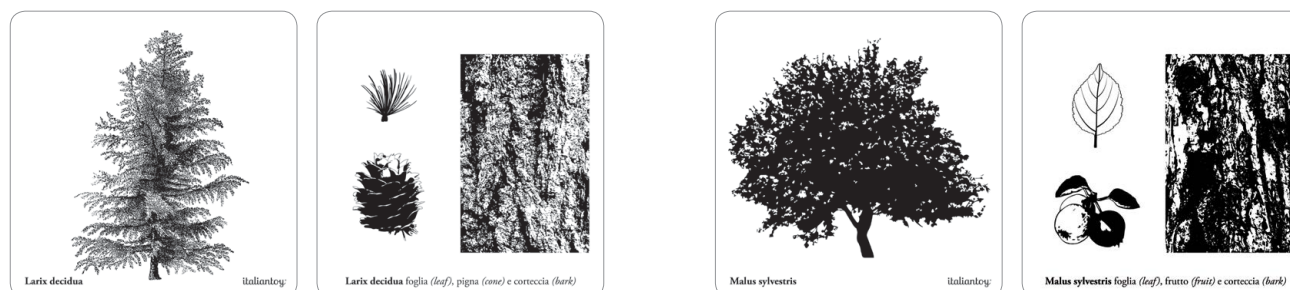
DISCOVER TREES

My Carlo Ele contains four boards (19,5x0,2x19,5 cm) of two different European trees, to be chosen from: *Betula* and *Quercus*, *Larix decidua* and *Malus sylvestris* or *Picea abies* and *Ulmus minor*. The tablets display the shape, the bark and the leaves or the fruit of the two tree. Printed in relief, they allow you to use the *frottage* technique. The box also contains the printed leaves to play with collage.

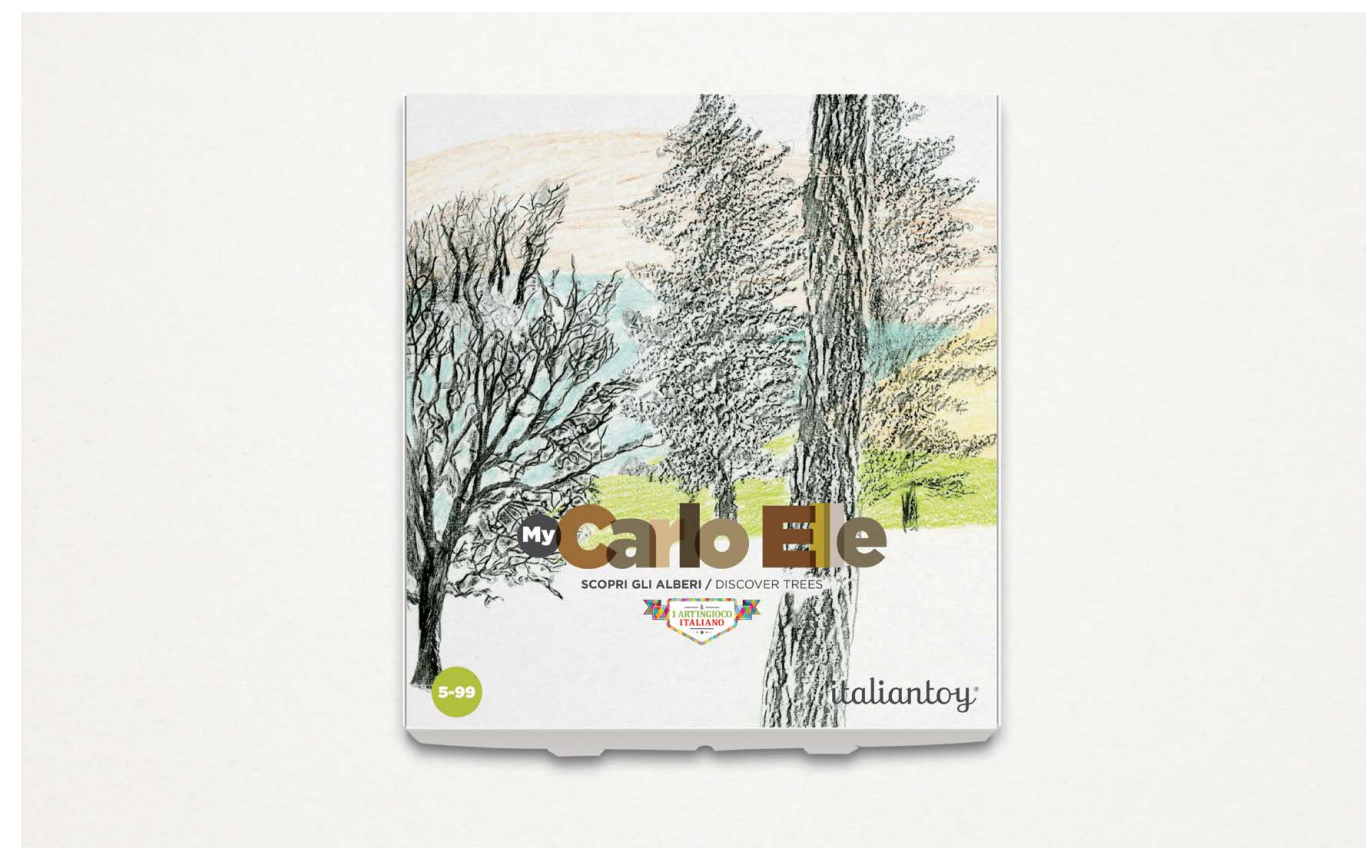
Betula e Quercus



Larix decidua e Malus sylvestris



Picea abies e Ulmus minor



ANNI
AGE
5-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 4 TAVOLETTE STAMPATE IN RILIEVO (19,5x0,2x19,5 cm)
• 1 POSTER CON LA CLASSIFICAZIONE DEGLI ALBERI (32x32 cm)
• 1 FOGLIO (32x32 cm) CON LE FOGLIE STAMPATE PER GIOCARE CON IL COLLAGE

BOX CONTENT
• 4 TRANSPARENT RELIEF PRINTED BOARDS (19,5x0,2x19,5 cm)
• 1 POSTER WITH THE CLASSIFICATION OF THE TREES (32x32 cm)
• 1 SHEET (32x32 cm) WITH THE PRINTED LEAVES TO PLAY WITH COLLAGE

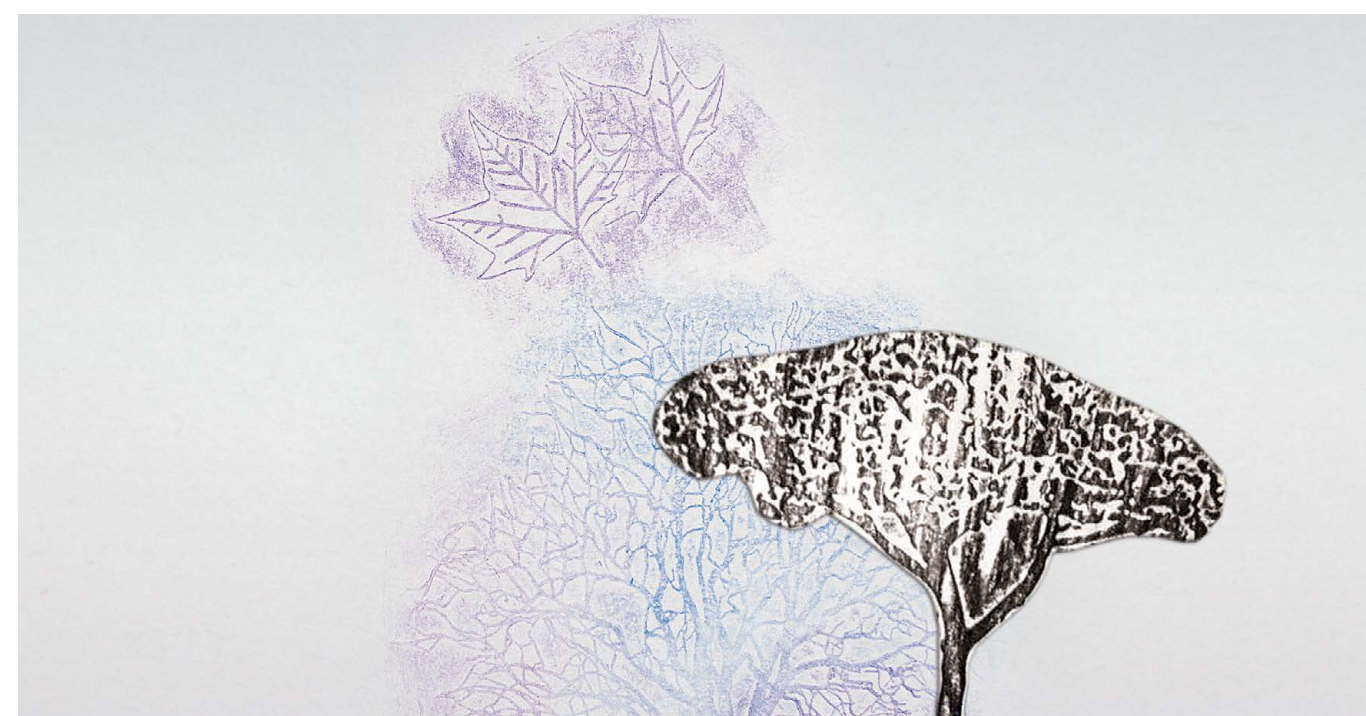
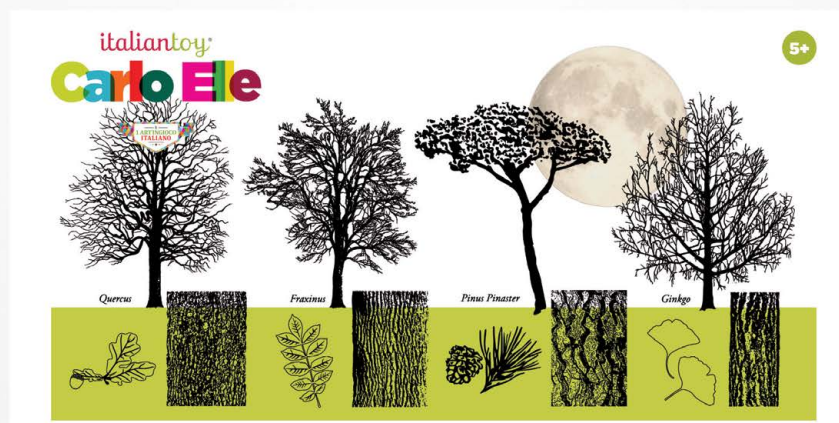


SCOPRI GLI ALBERI

Nella versione *minimi* di **Carlo Elle** si può scegliere tra la tavoletta (30x60 cm) stampata in rilievo con **il sole e quattro alberi** (*Cupressus*, *Platanus*, *Betula* e *Taxus*) o con **la luna e quattro alberi** (*Quercus*, *Fraxinus*, *Pinus Pinaster* e *Ginkgo*).

DISCOVER TREES

In the *minimi* version of **Carlo Elle** you can choose between two relief printed tablets (30x60cm), either with **the sun and 4 trees** (*Cupressus*, *Platanus*, *Betula* and *Taxus*) or with **the moon and 4 trees** (*Quercus*, *Fraxinus*, *Pinus Pinaster* and *Ginkgo*).



ANNI
AGE
5-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
30 x 0,3 x 60 cm



CONTENUTO
• 1 TAVOLETTA STAMPATA
IN RILIEVO (30x0,2x60
CM), A SCELTA NELLA
VERSIONE CON IL SOLE O
CON LA LUNA

BOX CONTENT
• 1 RELIEF PRINTED TABLET
(30x0,2x60 cm), IN THE
VERSION WITH THE SUN
OR THE ONE WITH THE
MOON



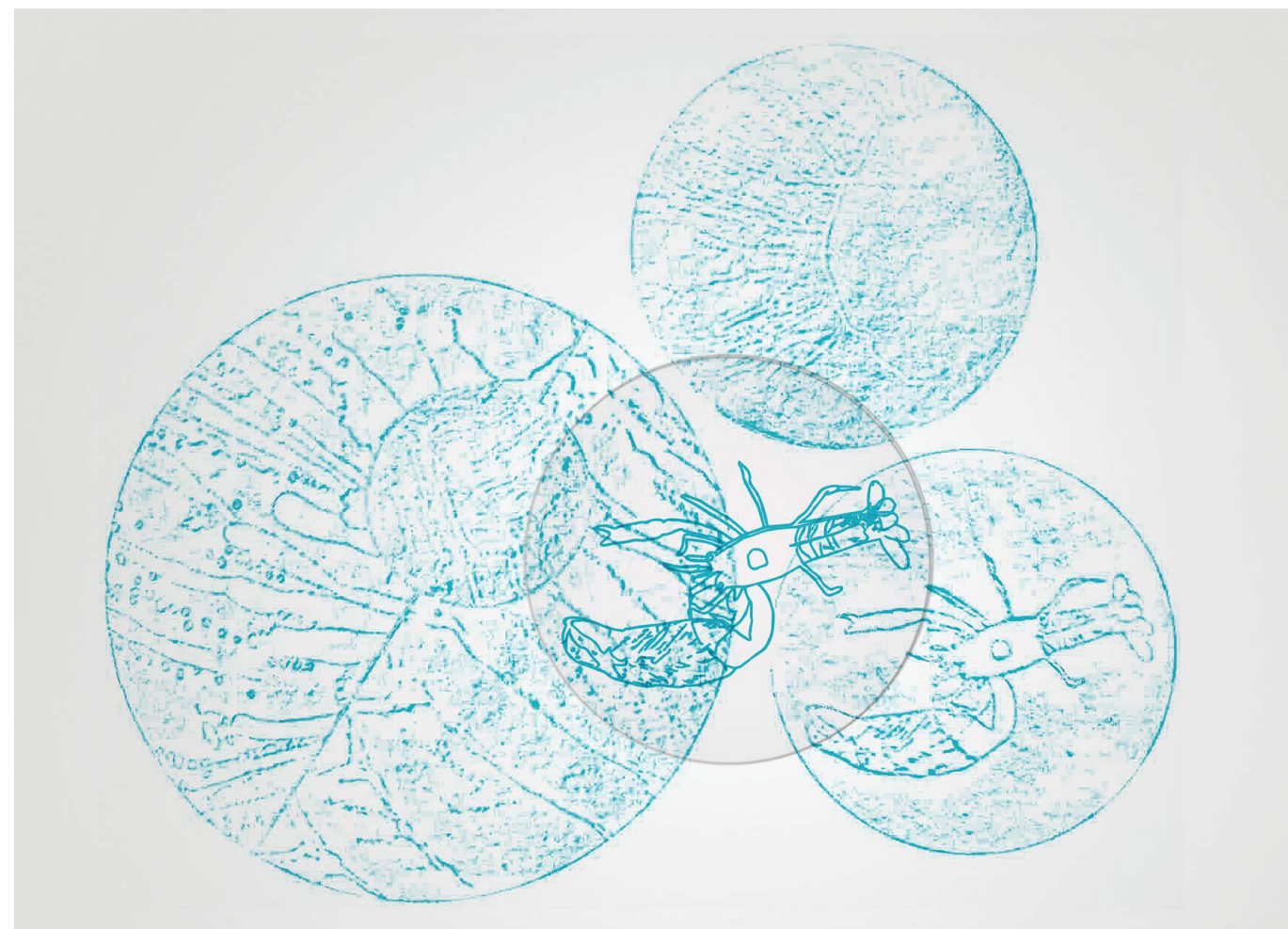
COSA C'È IN UNA GOCCIA?

Gocce ingrandite, esplorate con una lavagna luminosa e ridisegnate dai bambini e dalle bambine di Bellaria Igea Marina (Rimini).

Componi anche tu la tua goccia, osserva cosa ci può essere dentro, metti un foglio sopra e ricalca con il colore pastello o con le cere usando la tecnica del frottage. **Quante gocce d'acqua diverse puoi scoprire?** Quante immagini riesci a progettare?

OBIETTIVI

1. Far appassionare i bambini a un tema scientifico, partendo da una goccia d'acqua.
2. Combinare e scombinare gocce d'acqua per immaginare cosa c'è dentro.
3. Scoprire la tecnica del frottage e usarla per disegnare e comporre immagini.
4. Realizzare giochi di luce con la proiezione del materiale, per entrare in una goccia d'acqua.



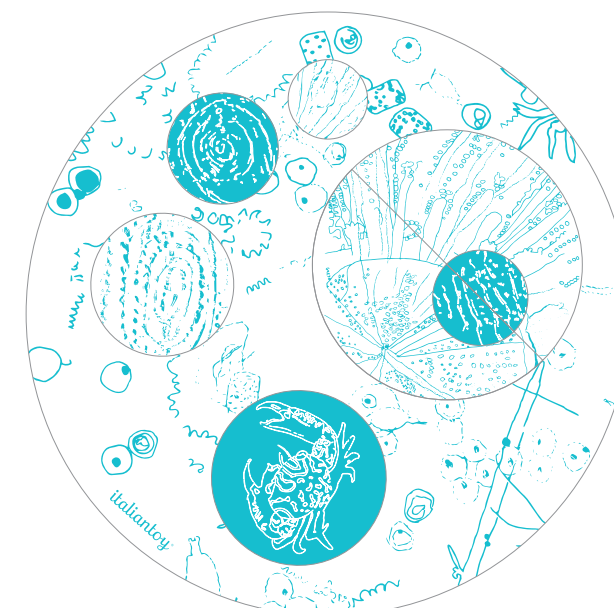
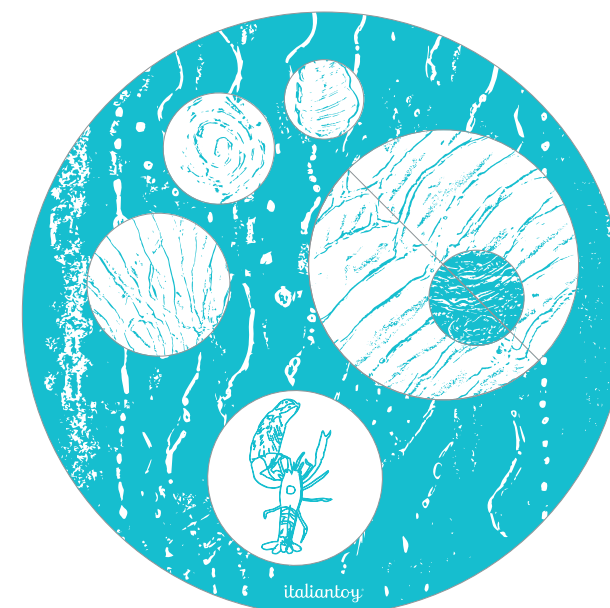
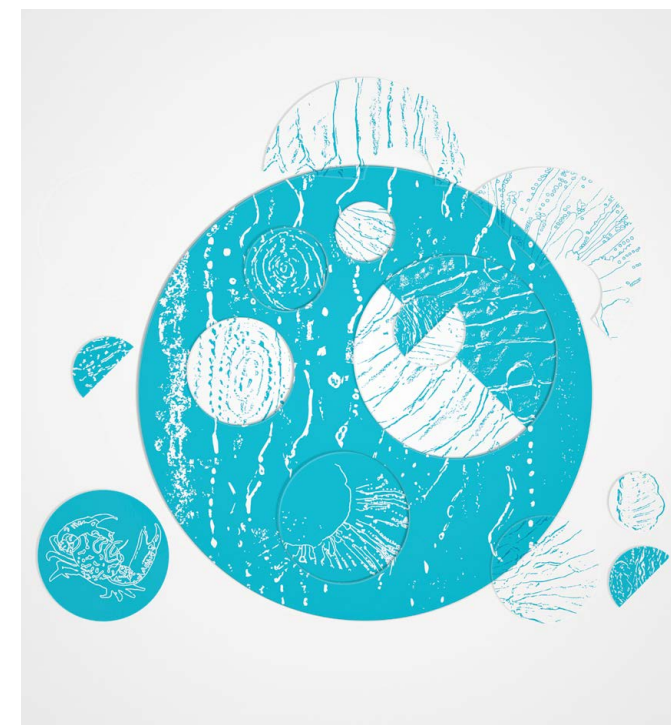
WHAT'S IN A DROP OF WATER?

Zoomed-in drops explored with an overhead projector and redesigned by boys and girls of Bellaria Igea Marina (Rimini).

Compose your own drop, observe what could be inside, put a sheet over it and retrace it with crayon colour or waxes using the frottage technique. **How many different drops of water can you discover?** How many pictures can you design?

GOALS

1. Enthuse children about a scientific theme, starting from a drop of water.
2. Mix and mess up the water droplets to imagine what's inside.
3. Discover the technique of frottage and use it to draw and compose images.
4. Realize games of light with the projection of the material, to go inside a drop of water.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 2 DISCHI STAMPATI
IN RILIEVO (33 CM DI
DIAMETRO) E CERCHI PIÙ
PICCOLI PER COMPORRE
E SCOMPORRE I PUZZLE
• 1 SCHEDA PER
SUGGERIRE DISEGNI

BOX CONTENT
• 2 DISCS PRINTED
IN RELIEF (33 cm in
diameter) AND SMALLER
CIRCLES
• 1 CARD FOR SUGGESTING
DRAWINGS



COSA C'È IN UNA GOCCIA?

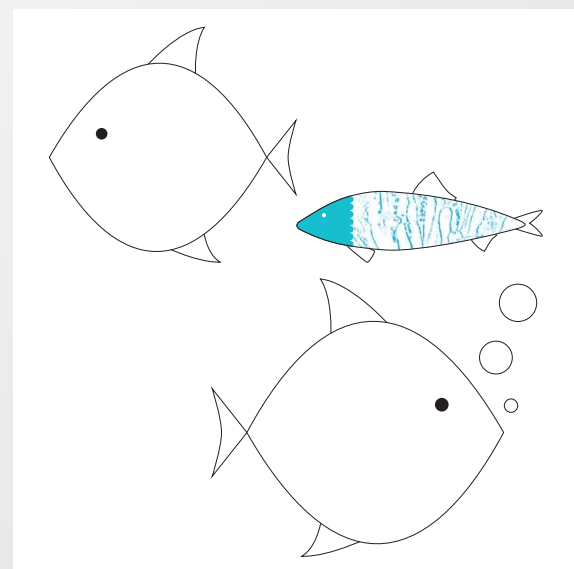
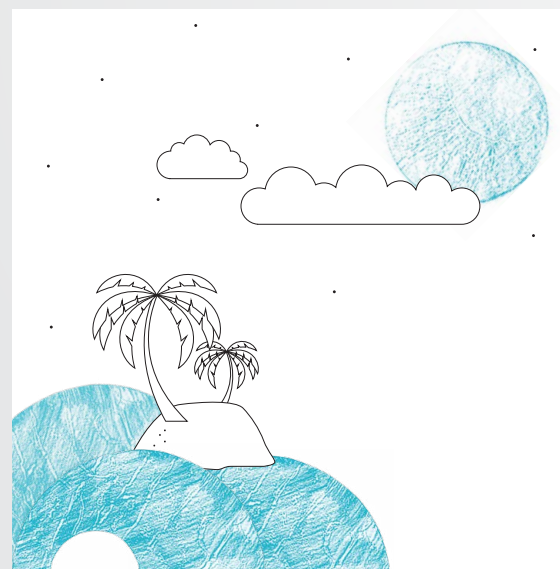
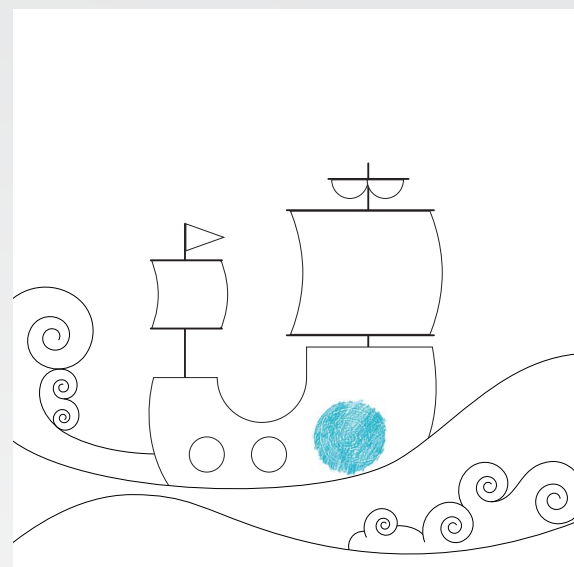
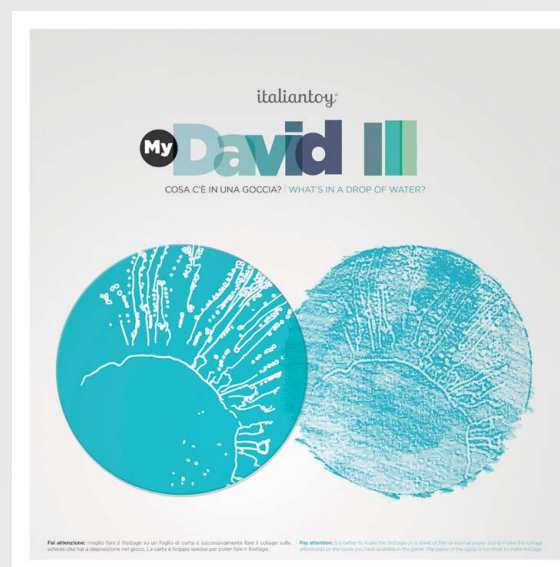
Una goccia ingrandita per giocare con il frottage e con la progettazione grafica. Con i pezzi a disposizione quante immagini riesci a creare? Quante storie puoi realizzare? Noi ti diamo i primi suggerimenti.

My David III è un disco stampato in rilievo (di 33 cm di diametro) e cerchi più piccoli per comporre il puzzle e disegnare con le schede di lavoro.

WHAT'S IN A DROP OF WATER?

An enlarged drop to play with frottage and graphic design. How many images are you able to create with the available pieces? How many stories can you create? We give you first suggestions.

My David III is a disc printed in relief (of 33 cm in diameter) and smaller circles to compose the puzzle and draw with the cards.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33 x 33 x 0,5 cm



CONTENUTO
• 1 DISCO STAMPATO IN RILIEVO (33 CM DI DIAMETRO) E CERCHI PIÙ PICCOLI PER COMPORRE E SCOMPORRE I PUZZLE
• 3 SCHEDE DIDATTICHE CON 5 PROPOSTE DI ATTIVITÀ

BOX CONTENT
• 1 DISC PRINTED IN RELIEF (33 cm in diameter) AND SMALLER CIRCLES TO COMPOSE AND DECOMPOSE PUZZLES
• 3 TEACHING CARDS WITH 5 ACTIVITY PROPOSALS.

Flora Zu

DIVENTA UN NATURALISTA

Un giardino ricco di fiori e di insetti che si sfidano per raggiungere la loro meta dalla parte opposta rispetto alla partenza. Vince chi riesce a portare più pedine dall'altra parte. **È un gioco di logica e strategia.** Le tesserine sono stampate in rilievo e i bambini potranno disegnare splendidi prati ricchi di fiori e di insetti che forse non hanno mai visto. Strategia e arte insieme per un gioco della tradizione rivisitato da Italtantoy.

REGOLE DEL GIOCO

Primo modo | Giocatori: 2

Ogni giocatore ha 20 tavolette in mano, può scegliere la squadra degli insetti oppure la squadra dei fiori. I giocatori si posizionano sui lati opposti del tabellone. Si parte da un lato e si appoggia una tavoletta alla volta costruendo un percorso che va verso il lato dello sfidante: l'obiettivo è portare più tessere possibili dal lato opposto rispetto alla partenza. Le tavolette devono formare una linea continua. Ogni giocatore può bloccare l'altro e appoggiare una delle proprie tavolette ovunque sul tabellone a patto che blocchino il percorso dello sfidante. Più tavolette verranno usate per bloccare lo sfidante meno ne rimarranno per costruire i propri percorsi. Occorre quindi avere una strategia.

Secondo modo

Fiori e insetti sono stampati in rilievo: appoggiando sopra un foglio e usando colori a cera o pastelli è possibile, con la tecnica del frottage, avere una ricca gamma di elementi per disegnare prati.

OBIETTIVI

1. Imparare a guardare con curiosità.
2. Disegnare con il frottage.
3. Primo approccio alla tassonomia.
4. Sviluppare il pensiero strategico.
5. Favorire la conoscenza scientifica della natura,

Designed by **Calembour**

BECOME A NATURALIST

A garden with plenty of flowers and insects challenging themselves to reach their goals, located on the opposite side of their departure positions. The player who manages to take more pieces to the other side wins. **It's a strategy and logic game.** The cards are embossed, so that the children can draw wonderful lawns with flowers they have probably never seen before. Strategy and arts together for a traditional game - revisited by Italtantoy.

GAME RULES

First method | Players: 2

Every player holds 20 cards in his/her hands and can choose insects or flowers as a team. The players take the opposite sides of the board. The players start from one side of the board and they place a card at a time, thus creating a path leading to the opponent's side: the goal is to bring as many cards as possible to the opposite side. The cards must form an uninterrupted line. Each player can stop the other and place his/her own cards everywhere on the board, provided that they will stop the opponent's path. The more cards are used to stop the opponent, the less will be left to build your own paths. It is therefore necessary to have a strategy.

Second method

Flowers and insects are embossed: if you put a piece of paper on them, you can draw a wide range of elements to create your own lawns by using wax crayons or pastels with the frottage technique.

GOALS

1. Learning to observe.
2. Drawing with the frottage technique.
3. First approach to taxonomy.
4. Developing strategic planning.
5. Fostering scientific knowledge of nature.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 1 TABELLONE (59,5x59,5 CM)
• 40 TAVOLETTE CON 20 INSETTI E 20 FIORI (4,5x9,5 CM).

BOX CONTENT
• 1 PLAYING BOARD (59,5x59,5 cm)
• 40 BOARDS WITH 20 INSECTS AND 20 FLOWERS (4,5x9,5 CM).

Designed by **Calembour** and **Italiantoy**

INSETTI

Otto tessere stampate in rilievo e alcune **schede didattiche suggeriscono al bambino come scoprire gli insetti**: dalla classificazione, alla ricerca del nome, dal frottage alla simmetria per osservare, con attenzione, come è fatto un insetto.

INSECTS

Eight relief printed boards and some **teaching cards suggest to the child how to discover insects**: from classification to name search, from frottage to symmetry, in order to be able to observe carefully how an insect is made.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
23 x 0,5 x 23,5 cm



CONTENUTO
• 8 TAVOLETTE CON
INSETTI (4,5x9,5 CM)
• 4 SCHEDE DI LAVORO
(23x23,5 CM)

BOX CONTENT
• 8 BOARDS WITH INSECTS
(4,5x9,5 cm)
• 4 TEACHING CARDS
(23x23,5 cm)



Designed by **Calembour** and **italiantoy**

FIORI

Otto tessere stampate in rilievo e alcune schede didattiche suggeriscono al bambino come lavorare con i fiori: dalla classificazione alla ricerca del nome, dalla scoperta delle geometrie naturali sino all'uso di strumenti quotidiani, per disegnare fiori e prati.

FLOWERS

Eight relief printed boards and some teaching cards suggest to the child how to work with flowers: from classification to name searching, from discovery of natural geometries to the use of everyday tools for drawing flowers and meadows.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
23 x 0,5 x 23,5 cm



CONTENUTO
• 8 TAVOLETTE CON FIORI
(4,5x9,5 cm)
• 4 SCHEDE DI LAVORO
(23x23,5 cm)

BOX CONTENT
• 8 BOARDS WITH
FLOWERS (4,5x9,5 cm)
• 4 TEACHING CARDS
(23x23,5 cm)



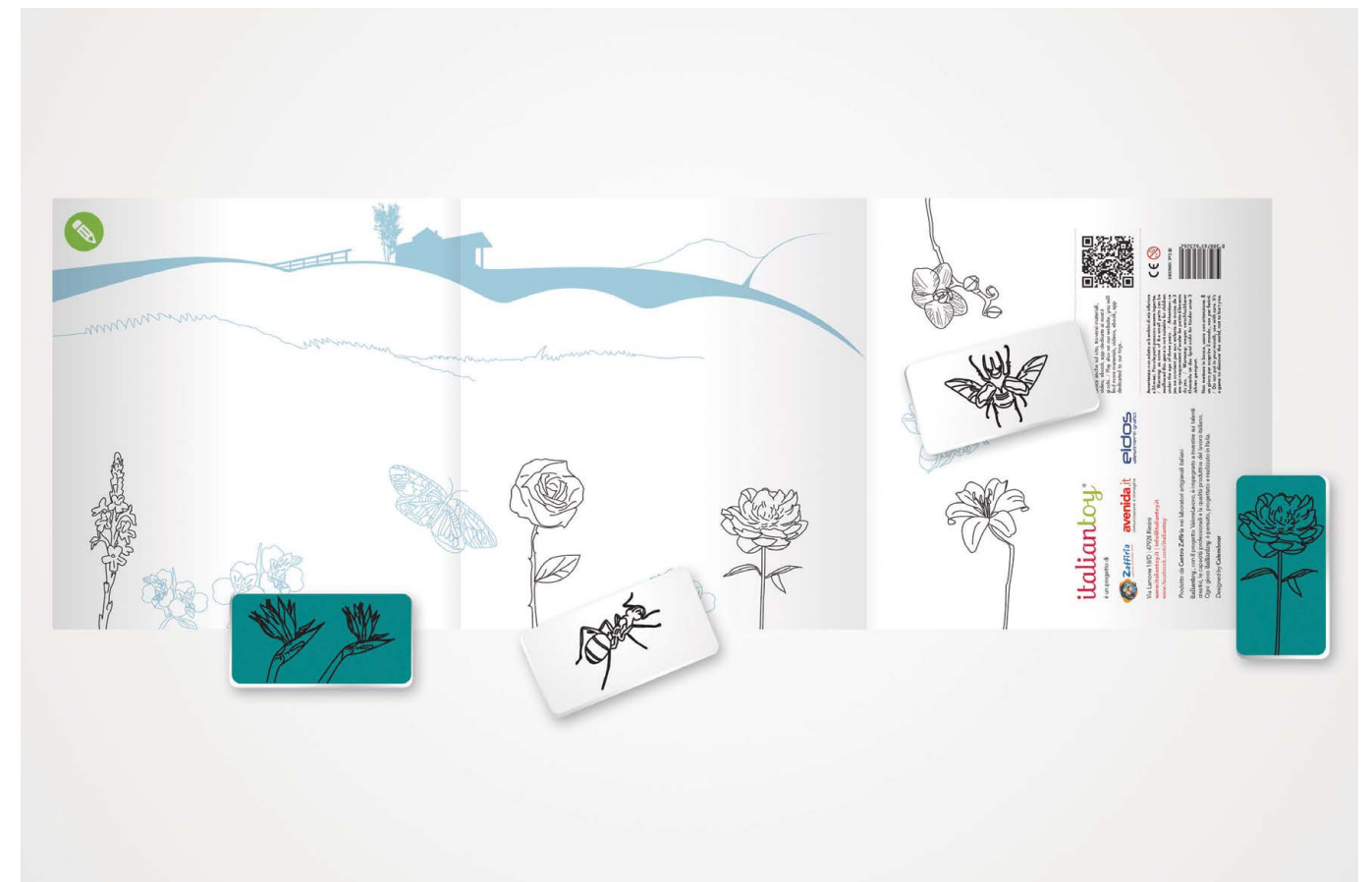
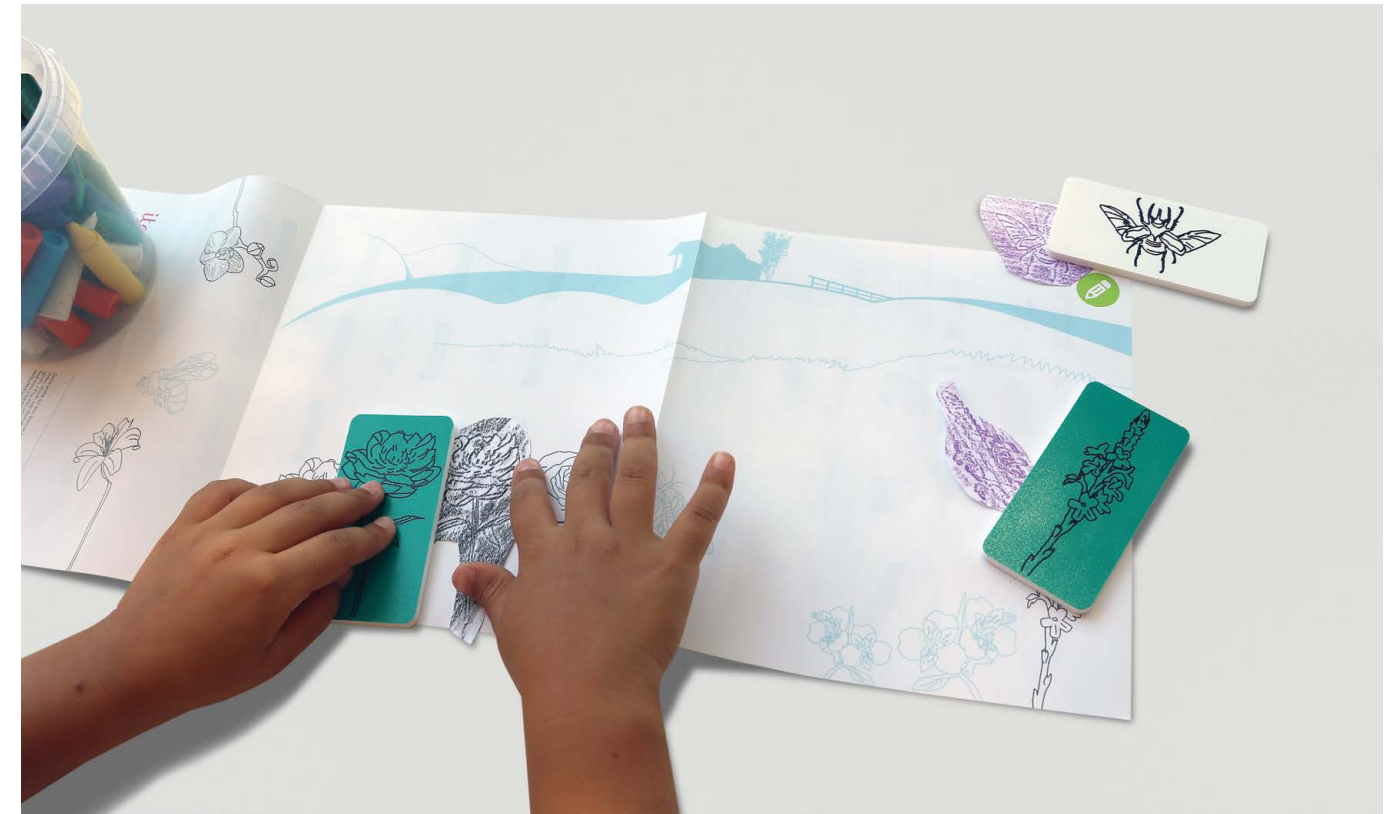
DIVENTA UN NATURALISTA

La versione *mini* di **Flora Zu** contiene **quattro tavolette con insetti e fiori** (4,5x9,5 cm) e una locandina con l'elenco della collezione completa dei fiori e degli insetti e un'illustrazione da completare con il *frottage* e il *collage*.

Designed by **Calembour** and **Italiantoy**

BECOME A NATURALIST

The **Flora Zu** *mini* version contains **four boards with insects and flowers** (4.5x9.5 cm), a poster with a list of the complete collection of flowers and insects, and an illustration to be completed with *frottage* and *collage*.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
20 x 3 x 20 cm

CONTENUTO

- 4 TAVOLETTE CON FIORI E INSETTI (4,5x9,5 cm)
- 1 LIBRETTO A SOFFIETTO

BOX CONTENT

- 4 BOARDS WITH FLOWERS AND INSECTS (4,5x9,5 cm)
- 1 ACCORDION BOOKLET

Fortunato Di

Design of puppets
by **Calembour**



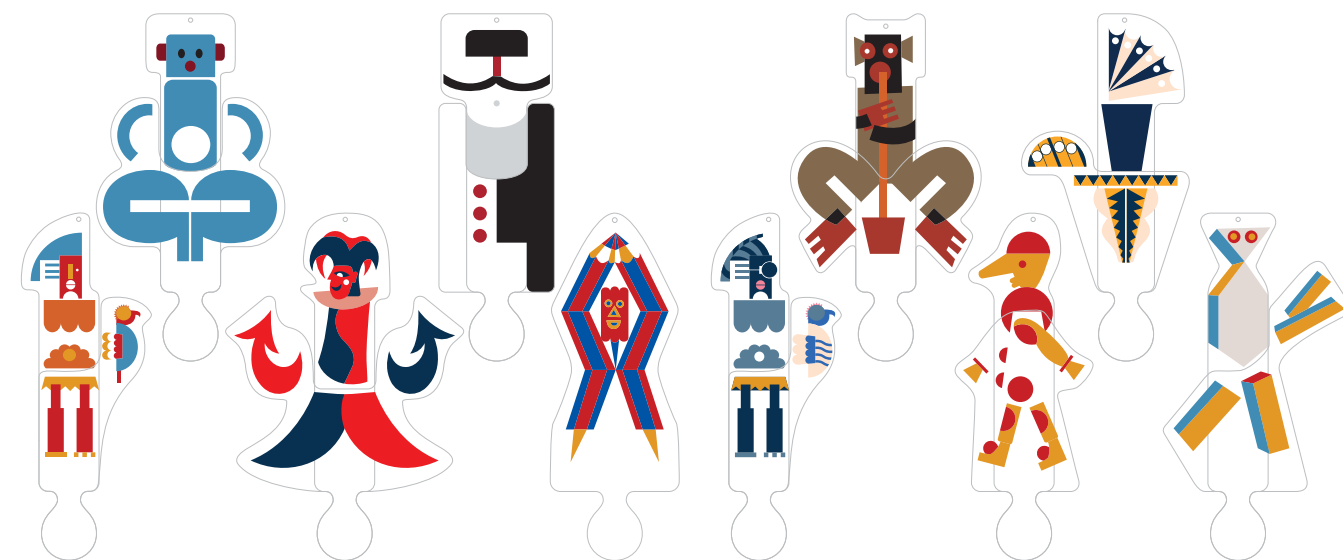
GIOCARE CON IL FUTURISMO

Fortunato Depero (Fondo, 1892 - Rovereto, 1960) è uno dei protagonisti del Futurismo, un movimento artistico proiettato verso il nuovo, la modernità e il cambiamento. Oltre che pittore e scultore, Depero è grafico pubblicitario, scenografo teatrale e progettista di arredi per la casa. I suoi giocattoli e marionette, alle quali si ispirano i personaggi di questo gioco, hanno forme sorprendenti e colori vivaci per “ricostruire l’universo rallegrandolo”, come si legge nel manifesto Ricostruzione Futurista dell’Universo, firmato da Fortunato Depero e Giacomo Balla nel 1915. Per realizzare questo nuovo mondo fantastico e colorato, l’artista fonda a Rovereto, nel 1919, un’officina di arti applicate dalla quale prende il nome la **Casa d’Arte Futurista Depero**, il museo da lui inaugurato nel 1959 e divenuto, in seguito, una delle sedi del **Mart**, il **Museo d’Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto**.

Il gioco si compone di **10 marionette trasparenti e colorate**, abbinabili in diversi modi per raccontare storie, giocare con le ombre e con le proiezioni della luce, disegnare nuovi personaggi e burattini lasciandosi guidare dalla carta millimetrata.

OBIETTIVI

1. Scoprire, giocando, il futurismo e uno dei suoi principali esponenti: Fortunato Depero.
2. Raccontare storie con la combinazione di “burattini” trasparenti e di ombre.
3. Imparare a progettare i propri burattini.



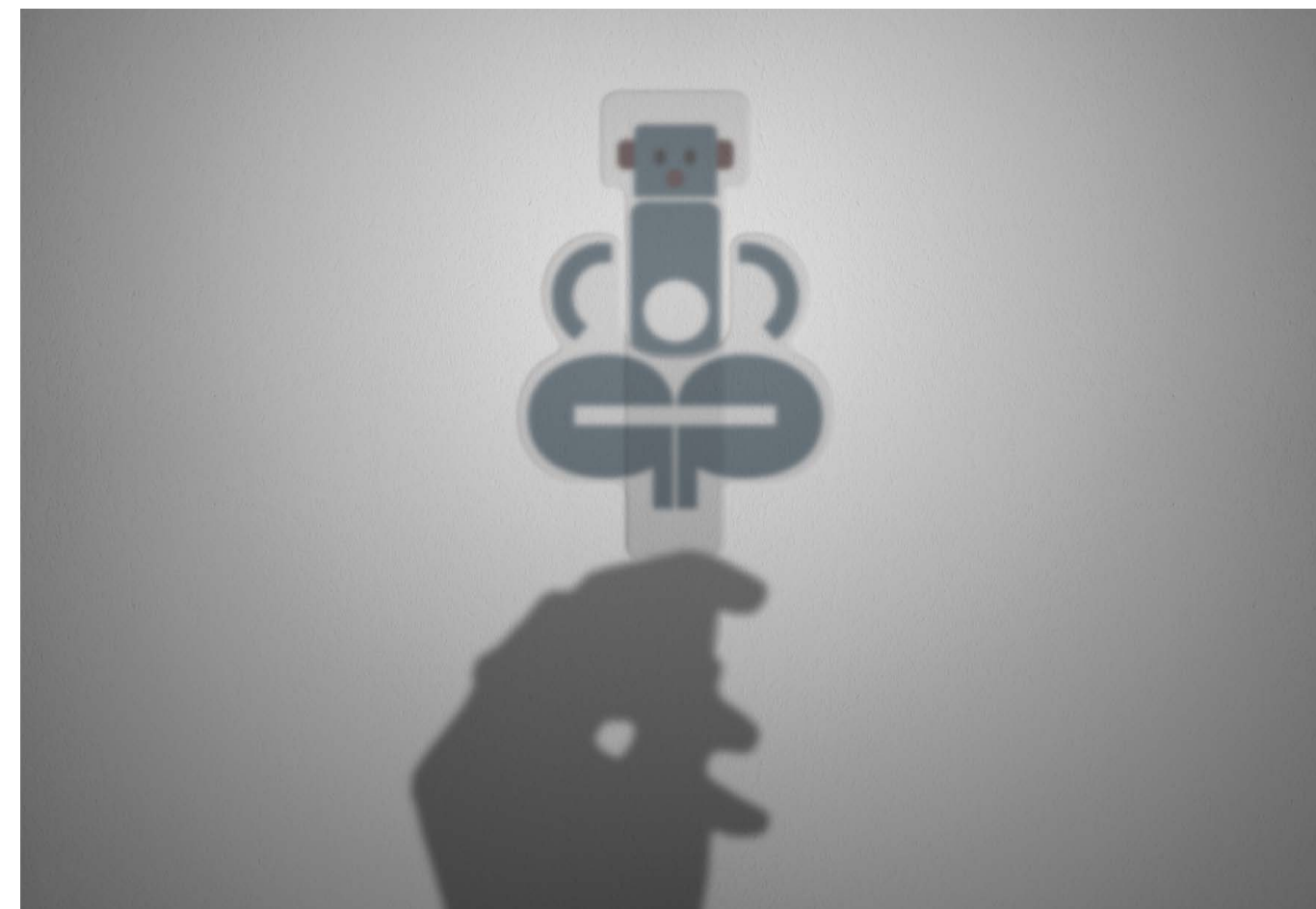
PLAY WITH FUTURISM

Fortunato Depero (Fondo, 1892 - Rovereto, 1960) was a prominent figure of Italian Futurism – an artistic movement oriented towards innovation, modernity, and change. Depero was painter, sculptor, advertising graphic designer, theatre set designer, interior and furniture designer. His toys and puppets, which inspired the characters of this game, had surprising shapes and bright colours to “reconstruct the universe by making it more joyful”, as you can read in the manifesto “Ricostruzione Futurista dell’Universo” (Futurist Reconstruction of the Universe), signed by Fortunato Depero and Giacomo Balla in 1915. In order to create this new amazing and coloured world, in 1919, the artist conceives an applied arts workshop in Rovereto – **Casa d’Arte Futurista Depero**, the museum which he himself inaugurated in 1959 and which then became home to the **Mart**, the **Contemporary and Modern Art Museum of Trento and Rovereto**.

The game consists of **10 transparent and colourful puppets** that can be combined in a variety of ways to tell stories and play with shadows, and with light projections, you can draw new characters and puppets while guided from the millimetre paper.

GOALS

1. To discover the futurism through play and one of its main exponents: Fortunato Depero.
2. To tell stories with the combination of transparent “puppets” and shadows.
3. To learn to design your own puppets.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
20 x 3 x 20 cm



CONTENUTO
• 5 SAGOME
INTERCAMBIABILI (IN 2
VERSIONI)
• 1 LIBRO-GIOCO

BOX CONTENT
• 5 INTERCHANGEABLE
CHARACTERS (IN 2
DIFFERENT TYPES)
• 1 GAME-BOOK



INVENTA IMMAGINI PER UN LIBRO D'ARTISTA

Una forma può essere tondeggiante, quadrata o irregolare. Può assomigliare a un triangolo e far venire in mente il cappello di un clown, un tepee di un indiano o la pinna di uno squalo minaccioso. Se lo si guarda al contrario può ricordare il cono di un gelato o la barba di un certo Signore insolito di Roma. Se lo si guarda rivolto a destra e a sinistra? **L'immaginazione e la fantasia sono caratteristiche di Gei Arp** e grazie alla creatività nascono innumerevoli combinazioni.

La trasparenza dona ulteriori possibilità di gioco sovrapponendo e accostando le forme tra loro. Con il pennarello nero potrai collegare, scambiare, togliere e aggiungere forme e disegni per creare ogni volta un progetto diverso.

Jean Arp artista e inventore di nuove forme dell'arte figurativa ha ispirato Gei Arp, gioco dalle mille variabili che diverte da soli o in gruppo.

OBIETTIVI

Imparare a osservare le forme.
Combinare forme per creare immagini.
Stimolare la creatività e l'immaginazione.
Realizzare un libro d'artista.

Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

MAKE UP IMAGES FOR AN ARTIST'S BOOK

One shape may be round, square or irregular. It may look like a triangle and bring to mind the clown's hat, a tepee of an Indian, or the fin of a threatening shark. If you look at it upside down, you could remember the cone of an ice cream or the beard of a certain unusual Lord of Rome. And if you look at it from the right or left?

Imagination and fantasy are characteristics of Gei Arp and thanks to creativity innumerable combinations are possible.

Transparency gives you additional possibilities of play, by overlapping and matching shapes. With the black marker you can connect, exchange, remove and add shapes and designs to create a different design each time.

Jean Arp, an artist and inventor of new forms in figurative art, inspired Gei Arp, a game of thousands of variables to be enjoyed alone or as a group.

GOALS

1. Learn to observe shapes.
2. Combine shapes to make up images.
3. Encourage creativity and imagination.
4. Create an artist's book.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 40 TESSERE (12x12 cm)
• 15 TESSERE (6x6 cm)
• 1 PENNARELLO NERO
• CANCELLABILE
• 2 STENCIL (21x17,5 cm)
• 1 LIBRO D'ARTISTA
• (24x24 cm)

BOX CONTENT
• 40 CARDS (12x12 cm)
• 15 CARDS (6x6 cm)
• 1 ERASABLE BLACK
• MARKER
• 2 STENCIL (21x17,5 cm)
• 1 ARTIST'S BOOK
• (24x24 cm)

Designed by **Calembour** and **italiantoy**

CREA IL TUO TEATRO. INVENTA LE TUE STORIE

Cinque marionette da cucire insieme a mamma o papà e quattro scenari di cartoncino da montare in cui le marionette diventano protagoniste delle storie inventate dai bambini.

Gianni Erre è un omaggio allo scrittore **Gianni Rodari** che di storie meravigliose per bambini e bambine ne ha inventate davvero tante.

OBIETTIVI

1. Inventare e raccontare storie.
2. Implementare la biblioteca personale del bambino (ma anche di classe o di scuola).
3. Stimolare la lettura e il racconto.
4. Sperimentare il lavoro di cucitura.

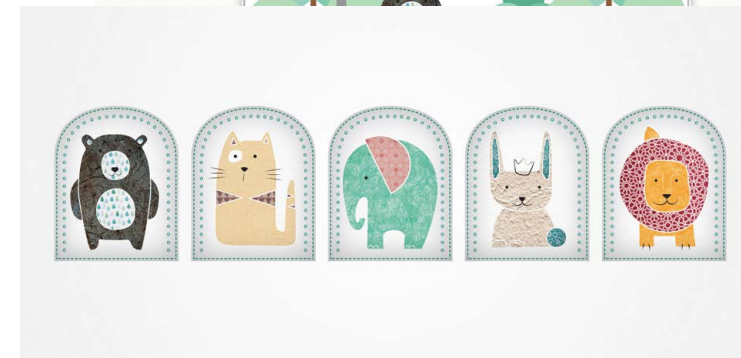
MAKE YOUR PERSONAL THEATRE. INVENT YOUR OWN STORIES

Five puppets to be sewn together with mom or dad, and four cardboard sceneries to be assembled, so the puppets can become the protagonists of stories invented by the children.

Gianni Erre is a tribute to the writer **Gianni Rodari** who has invented many wonderful stories for children.

GOALS

1. Creating and telling stories.
2. Implement a personal children's library (but also a class or school library).
3. Fostering reading and story-telling skills.
4. Experimenting the sewing process.



ANNI
AGE
4-99

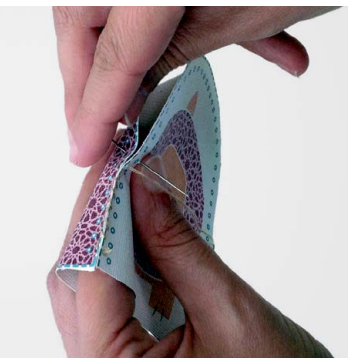


DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 5 MARIONETTE DI
STOFFA (5,8x15 cm)
• 4 SCENARI DA
RITAGLIARE

BOX CONTENT
• 5 FABRIC PUPPETS
(5,8x15 cm)
• 4 SCENE TO BE CUT



Gregor Sa

Designed by **Calembour**

SCOPRIRE IL FROTAGE E CONOSCERE GLI INSETTI

Gregor Sa si compone di quattro tavole stampate in rilievo con le texture di insetti come la coccinella, il bruco, la libellula, la farfalla (*Libellula Anax imperator*, *Bruco Hyles euphorbiae*, *Coccinella ocelata*, *Farfalla cobra*).

Per catturare le texture usa la tecnica del *frottage* (ricordi il gioco che facevi con la moneta o con le foglie?): appoggia il foglio alla tavoletta, prendi un pastello o un colore a cera e comincia a catturare la superficie stampata in rilievo. Il bambino può disegnare gli insetti con cinque stencil. Si può fare una prima classificazione o inventare nuovi insetti come coccinelle-bruco, mescolando texture delle tavolette e forme degli stencil. Un libro-teatro può diventare la casa degli insetti o il primo album scientifico.

Pochi elementi per iniziare la storia e il gioco.

OBIETTIVI

1. Disegnare con il frottage.
2. Studiare le texture degli insetti.
3. Narrare storie con il libro-teatro di carta.

DISCOVER FROTAGE AND KNOW THE INSECTS

Gregor Sa is composed of four tablets printed in relief with insect textures such as the ladybird, caterpillar, dragonfly, butterfly (*Libellula Anax imperator*, *Bruco Hyles euphorbiae*, *Coccinella ocelata*, *Farfalla cobra*).

To capture the textures use the *frottage* technique (remember the game you did with coin or leaves): lay the sheet on the tablet, take a crayon or a wax color and begin to capture the printed surface in relief. You can draw insects with five stencils. You can make a first classification or invent new insects such as ladybirds-caterpillars ... mixing texture of the tablets and stencil shapes. A theater-book can become the insect house or the first scientific album.

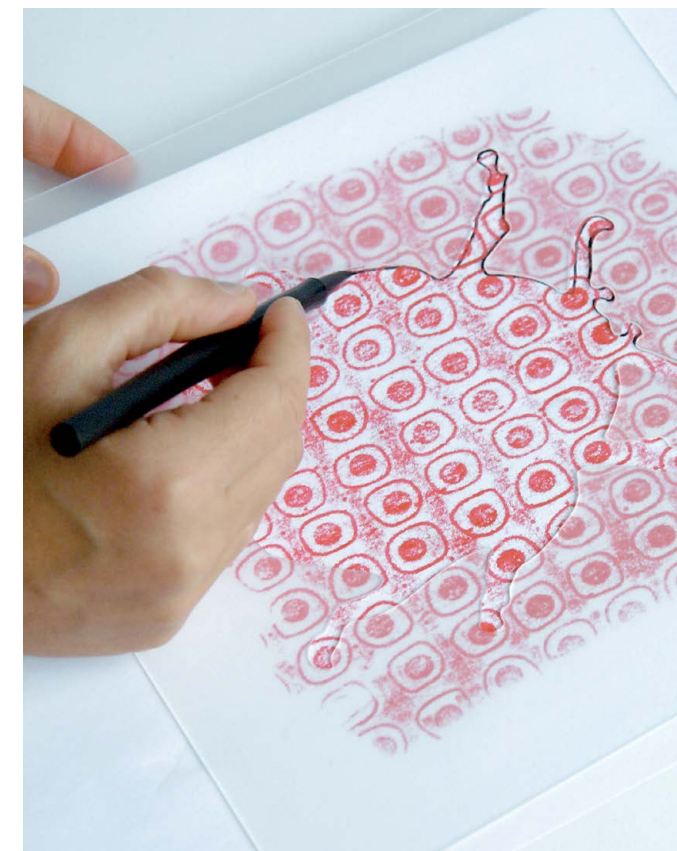
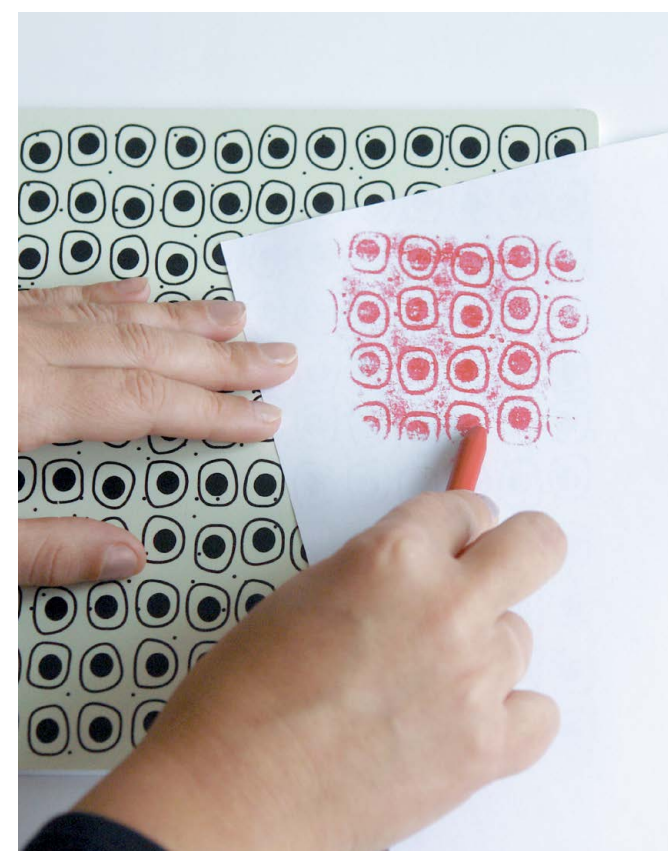
Few elements to start the story and play.

GOALS

1. Drawing with the frottage technique.
2. Studying insect textures.
3. Telling stories with a paper book-theatre.



Gregor Sa



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 4 BASI PER FROTAGE
(20x20 cm)
• 5 INSETTI STENCIL
(20x20 cm)
• 1 LIBRO-TEATRO DI
CARTA (20x20 cm)

BOX CONTENT
• 4 BASES FOR FROTAGE
(20x20 cm)
• 5 INSECT STENCILS
(20x20 cm)
• 1 PAPER BOOK-THEATRE
(20x20 cm)

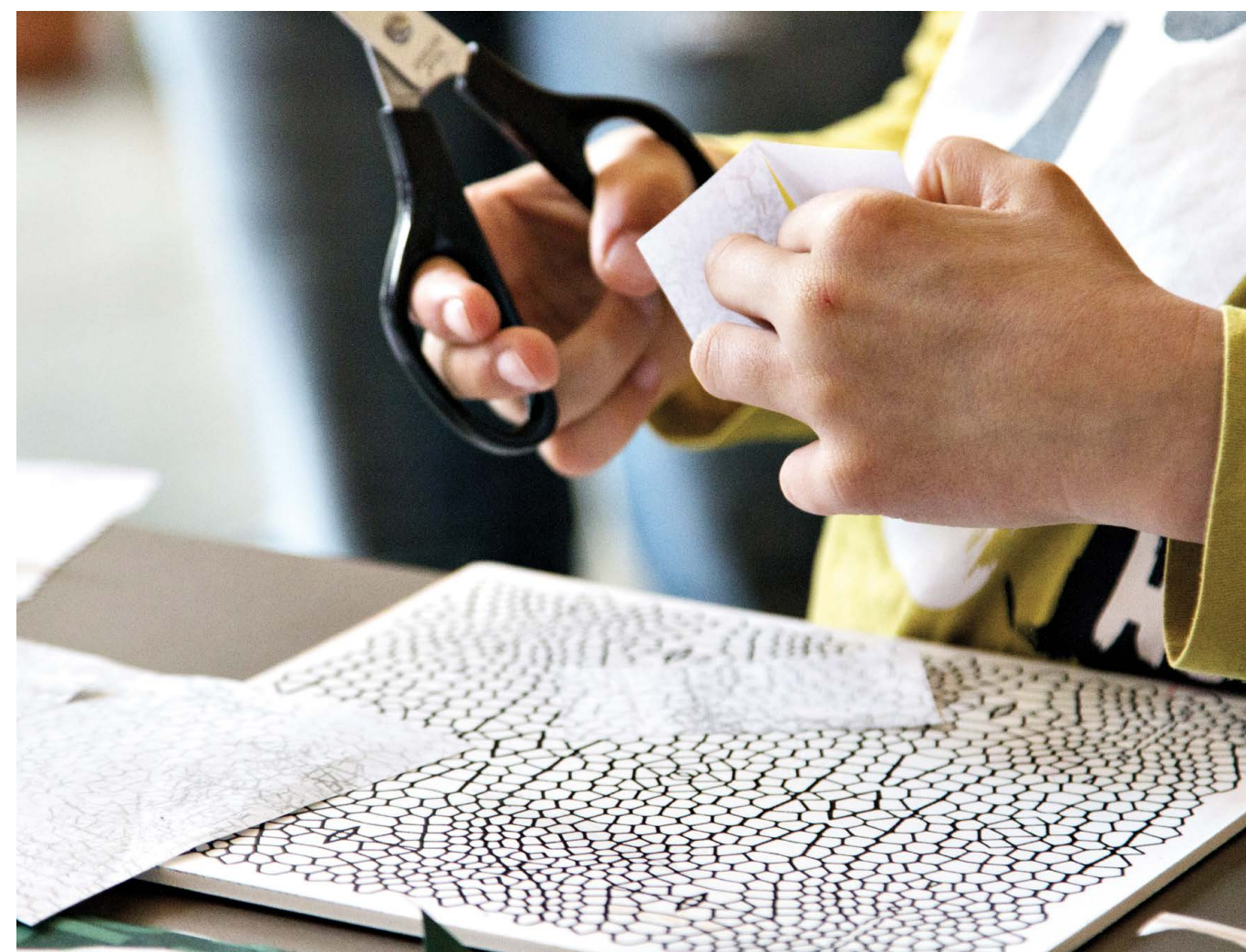
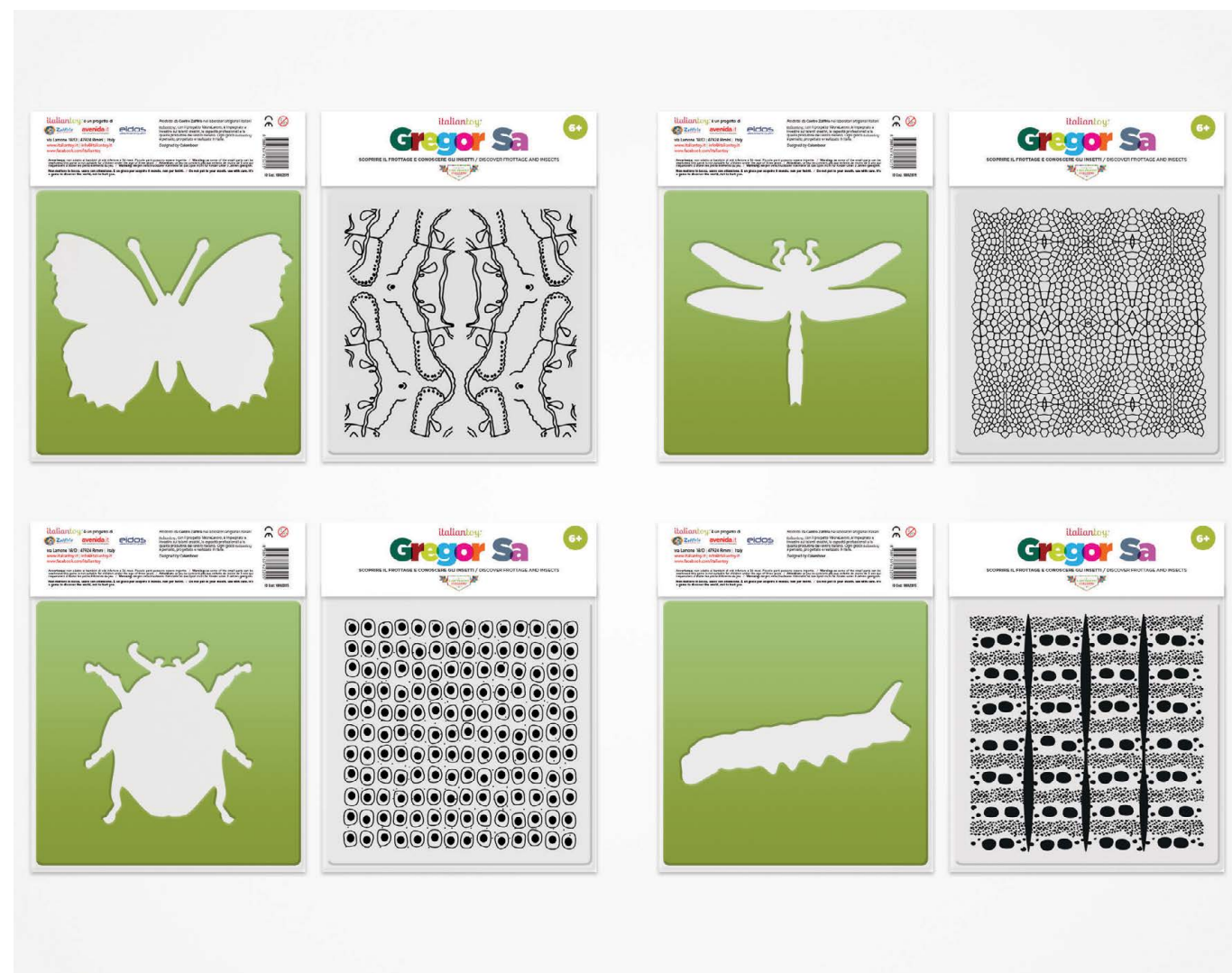
Designed by **Calembour**

SCOPRIRE IL FROTAGE E CONOSCERE GLI INSETTI

Nella versione *minimi* di **Gregor Sa** ci sono i singoli insetti: in ogni confezione c'è una base per il frottage con stampata in rilievo la texture dell'insetto e lo stencil del corrispondente insetto (20x20 cm) a scelta tra *farfalla*, *libellula*, *coccinella* o *bruco*.

DISCOVER FROTAGE AND KNOW THE INSECTS

In the *minimi* version of **Gregor Sa** there are the single insects: in each package there is a base for frottage with relief printed insect texture and the stencil of the corresponding insect (20x20 cm) choice between *butterfly*, *dragonfly*, *ladybug* or *caterpillar*.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
20 x 0,5 x 25 cm



CONTENUTO
• 1 BASI PER FROTAGE
(20x20 cm)
• 1 INSETTI STENCIL
(20x20 cm)

BOX CONTENT
• 1 BASES FOR FROTAGE
(20x20 cm)
• 1 INSECT STENCILS
(20x20 cm)

Laila Binti

ABBECEDARIO CALLIGRAFICO

28 stencil di grande formato per giocare con le immagini e scoprire l'alfabeto di una cultura millenaria. Giocare con i segni che diventano disegni e poi storie: segui la balena, prendi il volo con il cigno, stai attento al fuoco... nasconditi nella piramide come al tempo degli Egizi.

Hassan Musa, artista africano che vive in Francia, esperto calligrafo, ha creato i primi disegni ispirandosi alle lettere dell'alfabeto arabo. Tu puoi giocare allo stesso modo: puoi stampare (usando un rullo, una spugna, il colore a tempera), puoi ripassare i contorni con i pennarelli (o solo con il colore nero) e sul foglio troverai un disegno incompiuto: cosa ti fa venire in mente? Come puoi completarlo?

Laila Bint Abdullah Abdshamis è stata la fondatrice di una scuola di medicina e insegnò a scrivere alle donne. Ebbe un ruolo di primo piano nella storia della calligrafia araba.

OBIETTIVI

1. Scoprire l'alfabeto arabo.
1. Stimolare la creatività visiva dei bambini.
1. Imparare a usare dei segni per disegnare e comporre immagini.
1. Realizzare un libro d'artista.

Designed by **Hassan Musa**

CALLIGRAPHIC ABECEDARY

28 large format stencils to play with images and discover the alphabet of a thousand-year-old culture. Play with the signs that become drawings and then stories: follow the whale, take flight with the swan, be careful of the fire... hide in the pyramid as in the time of the Egyptians.

Hassan Musa, an African artist who lives in France, an expert calligrapher, created the first drawings inspired by the letters of the Arabic alphabet. You can play the same way: you can print (using a roller, a sponge, temper colors), you can go over the edges with felt-tip pens (or only with black) and you will find an unfinished drawing on the sheet: what does it remind you of? How can you complete it?

Laila bint Abdullah Abdshamis was the founder of the first medical school and taught to write to women. He played a leading role in the history of Arabic calligraphy.

GOALS

1. Discover the Arabic alphabet.
2. Stimulate children's visual creativity.
3. Learn to use signs to draw and to compose images.
4. Create an artist's book.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33.5 x 33.5 x 2 cm

CONTENUTO

- **28 STENCIL** (21X17,5 CM)
- **1 LIBRO D'ARTISTA** (24X24 CM)

BOX CONTENT

- **28 STENCILS** (21x17,5 cm)
- **1 ARTIST'S BOOK** (24x24 cm)



GIOCARE CON IL RINASCIMENTO

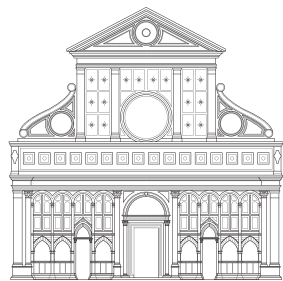
Nelle facciate dei palazzi e delle chiese rinascimentali sono disegnate l'antichità classica, l'astronomia, la matematica, l'armonia musicale, la melodia delle esatte proporzioni; sono l'espressione di molte regole senza alcuna costrizione. In questo sono apparentate al gioco. Gli elementi che le compongono si possono mescolare all'infinito, disordinando un equilibrio per inventarne un altro.

Le città che possono nascere dal cantiere magico di **Leon Bi** sono mille come i racconti di **Sherazad** e ognuna racconterà al bambino una storia diversa e appassionante.

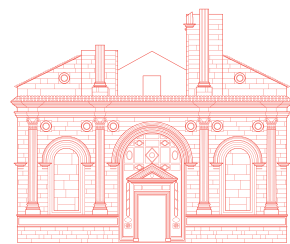
Il gioco si compone di **5 tavolette scomponibili** con cui prima comporre le proprie facciate rinascimentali poi disegnarle con la tecnica del *frottage*.

OBIETTIVI

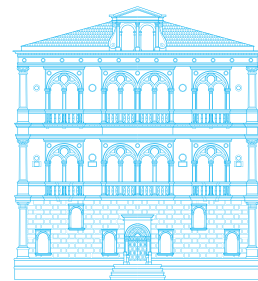
1. Scoprire e riconoscere le principali architetture del Rinascimento.
2. Comporre e scomporre le regole compositive delle facciate ricercando l'armonia.
3. Disegnare la propria Città Ideale.
4. Scoprire il lavoro degli esponenti più ragguardevoli del Rinascimento.
5. Rendere visibili la Sezione aurea, l'equilibrio, l'armonia fondata sull'antico e sulla corrispondenza matematica delle misure.



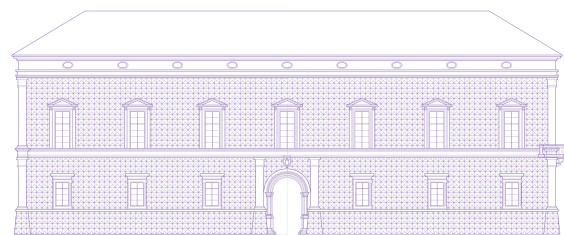
Basilica di Santa Maria
Novella, Firenze



Tempio Malatestiano,
Rimini



Palazzo Corner Spinelli,
Venezia



Palazzo dei Diamanti,
Ferrara

PLAYING WITH RENAISSANCE

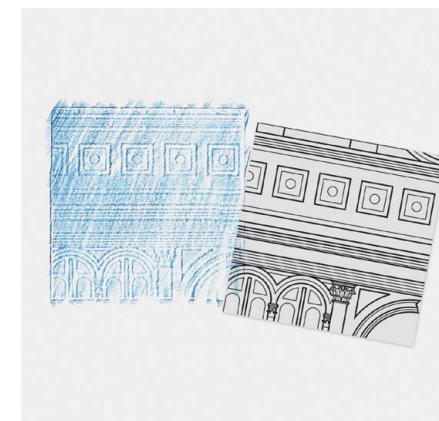
The façades of Renaissance palaces and churches are decorated with ornamental motifs derived from classical antiquity, astronomy, mathematics, musical harmony and the exact harmonization of melodies. They express most of the rules without constraints and this is why they are related to playing activities. The composing elements can be endlessly combined, upsetting the initial equilibrium to restore a new one.

The magic construction site of **Leon Bi** allows to build thousands of towns, telling children new passionate stories every time as in **Scheherazade's** One Thousand and One Nights.

The game is composed of **5 dismountable tables**, allowing to compose personal Renaissance façades and to represent them by using the *frottage* technique.

GOALS

1. Discovering and recognizing the main characteristics of Renaissance architecture.
2. Combining and mixing the style rules defining the façades to emphasise harmony.
3. Drawing a Perfect Town.
4. Discovering the work of the most famous and talented Renaissance artists.
5. Learn more about equilibrium, harmony based on ancient theories and mathematical laws of proportions or the Golden Ratio.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• **5 TAVOLETTE
SCOMPONIBILI** (4
TAVOLETTE 21X21 CM - 1
TAVOLETTA 42X21 CM)
• **1 POSTER** (60X40 CM).

BOX CONTENT
• **5 DISMOUNTABLE TABLES**
(4 tables 21x21 cm - 1 table
42x21 cm)
• **1 POSTER** (60x40 cm)

Louis Ca

COMPONI MUSICA CON UNO SPARTITO VISIVO

Louis Bertrand Castel (Montpellier, 15 novembre 1688 – 9 gennaio 1757) è stato un matematico gesuita francese vissuto a cavallo tra il Seicento e il Settecento. Lavorò per molti anni al suo clavicembalo oculare e la sua idea di unire suono e immagine ha ispirato questo gioco. Prendi la griglia, posiziona le carte e poi apri l'app collegata: **scatta una foto, ascolta la musica.**

Puoi fare infinite combinazioni e giocare al direttore d'orchestra partendo dalla comunicazione visiva. Personaggi, oggetti, animali, strumenti hanno suoni, musiche e rumori che l'app legge e combina: ma sei tu che le dici quale suono vuoi prima e quale vuoi in contemporanea, semplicemente componendo la griglia (o lasciando delle caselle vuote).

Quante musiche puoi comporre? Hai scoperto le regole compositive? Quante storie sonore potresti raccontare?

La musica elabora il "Carnorum Regio" di Plinio il Giovane (62-113 d.C.) nell'adattamento di Giovanni Canciani, musicista e ideatore della Mozartina. **Louis Ca nasce come progetto didattico con la scuola media di Paularo** in Carnia (Friuli Venezia Giulia): gli studenti hanno registrato i suoni delle montagne, degli elementi della natura, le ninne nanna delle nonne e fatto la prima elaborazione grafica delle carte gioco **ispirandosi anche alla designer cecoslovacca Libuše Niklová.**

OBIETTIVI

1. Avvicinarsi alla composizione musicale attraverso le immagini.
2. Favorire il gusto di abbinare suoni, musiche, rumori.
3. Stimolare la creatività attraverso la musica.
4. Supportare lo storytelling musicale.
5. Realizzare uno spartito illustrato.

Music by **Marco Mantovani**
App developed by **StudioBliquo**

COMPOSE MUSIC WITH A VISUAL SCORE

Louis Bertrand Castel (Montpellier, 15 November 1688- 9 January 1757) was a French Jesuit mathematician who lived between the seventeenth and eighteenth Centuries. He worked for many years on his ocular harpsichord and his idea of combining sound and image inspired this game. Take the grid, place the cards and then open the connected App: **take a picture of your composition and then listen to the music.**

You can make endless combinations and play as a conductor starting from visual communication. Characters, objects, animals, instruments have sounds, music and noises that the app reads and combines: but you decide which sound you want first and which ones you want at the same time, simply by composing the grid (or leaving empty boxes).

How many music can you compose? Did you discover the composition rules? How many sound stories could you tell?

The music elaborates the "Carnorum Regio" of Pliny the Younger (62-113 AD) in the adaptation of Giovanni Canciani, musician and creator of the Mozartina. **Louis Ca was born as an educational project with the middle school of Paularo** in Carnia (Friuli Venezia Giulia): the students recorded the sounds of the mountains, the elements of nature, the lullabies of the grandmothers and made the first elaboration game card graphics also **inspired by the Czechoslovak designer Libuše Niklová.**

GOALS

1. Approach musical composition through images.
2. Promote the pleasure of mixing sounds, music, noises.
3. Stimulate creativity through music.
4. Support musical storytelling.
5. Create an illustrated score.

**SCARICA L'APP PER
FAR SUONARE LE CARTE**

**DOWNLOAD THE APP
TO PLAY THE CARDS**

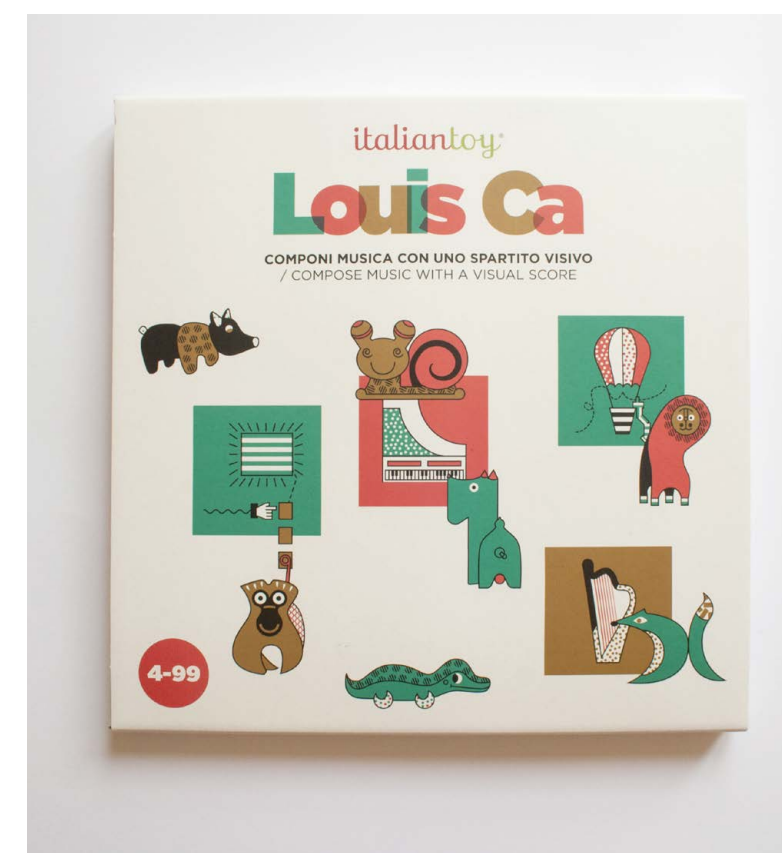
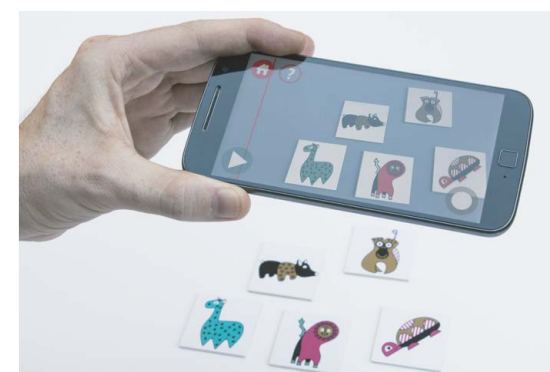
PLAY STORE



APP STORE



Louis Ca



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 2 cm



CONTENUTO
• 48 TESSERE (4x4 cm)
• 1 SPARTITO VISIVO
(24x19 cm)

BOX CONTENT
• 48 CARDS (4x4 cm)
• 1 VISUAL MUSIC SCORE
(24x19 cm)

Luigi Ghi

Designed by **Calembour**
and **Ernesto Tuliozi**

RIQUADRARE E DISEGNARE

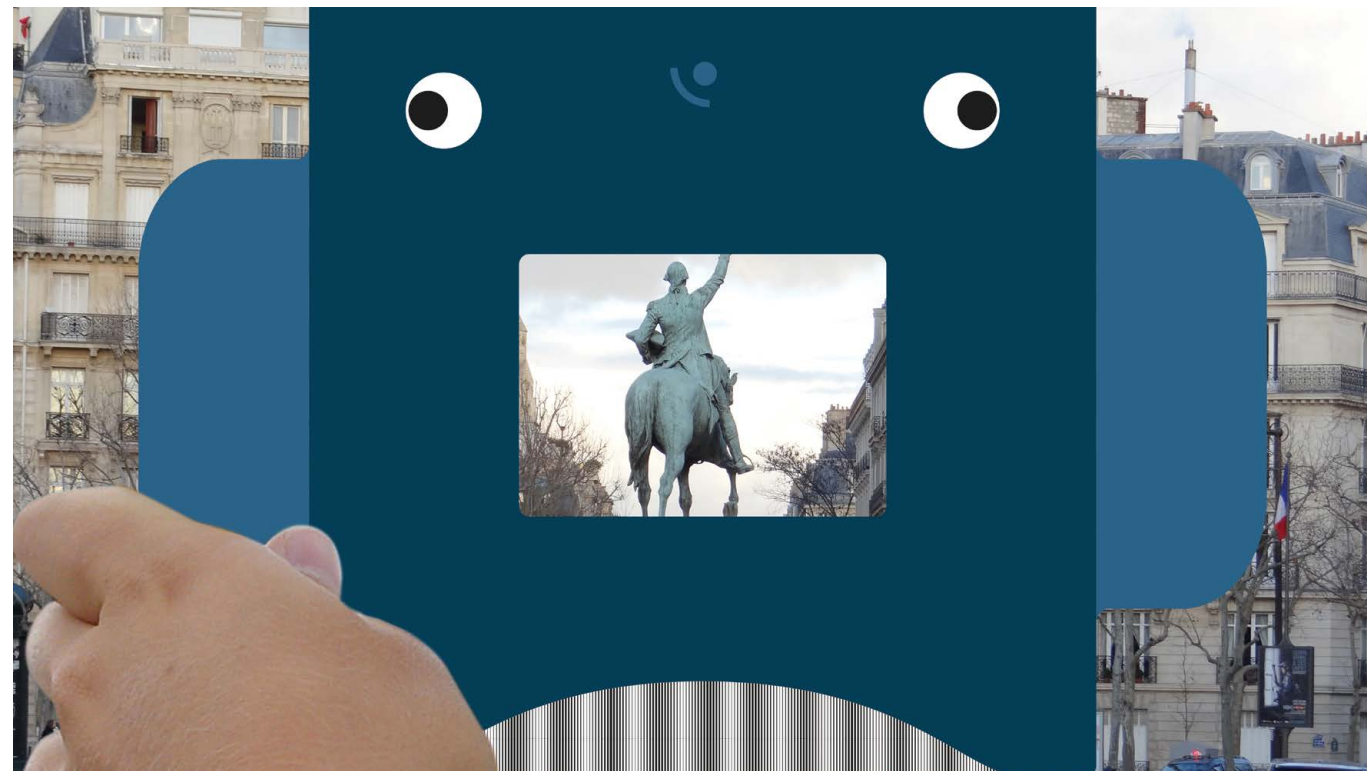
L'obiettivo di questo gioco è **“imparare a guardare”**. Scoprire dettagli, incorniciare la realtà, selezionare l'immagine: sono le attività proposte da Luigi Ghi, ispirato al famoso fotografo italiano **Luigi Ghirri**. Sembra facile fare una bella fotografia: imparare a osservare è una competenza fondamentale.

Il gioco comprende 4 visori di cui 3 pensati come strumenti divertenti per “ritagliare” il mondo circostante.

Il quarto visore, a forma di elefante, serve a riprodurre col disegno ciò che si inquadra grazie ad un reticolo di quadrati. La quadrettatura permette di ‘dividere’ la realtà che il bambino ha davanti in tante porzioni, facilmente riproducibili con il disegno. La quadrettatura in rilievo sul visore permette in qualsiasi luogo (nel bosco, in un museo...) di poter “copiare dalla realtà”.

OBIETTIVI

1. Imparare a guardare con curiosità.
2. Imparare a selezionare e comporre.
3. Imparare a disegnare con la quadrettatura.



FRAME AND DRAW

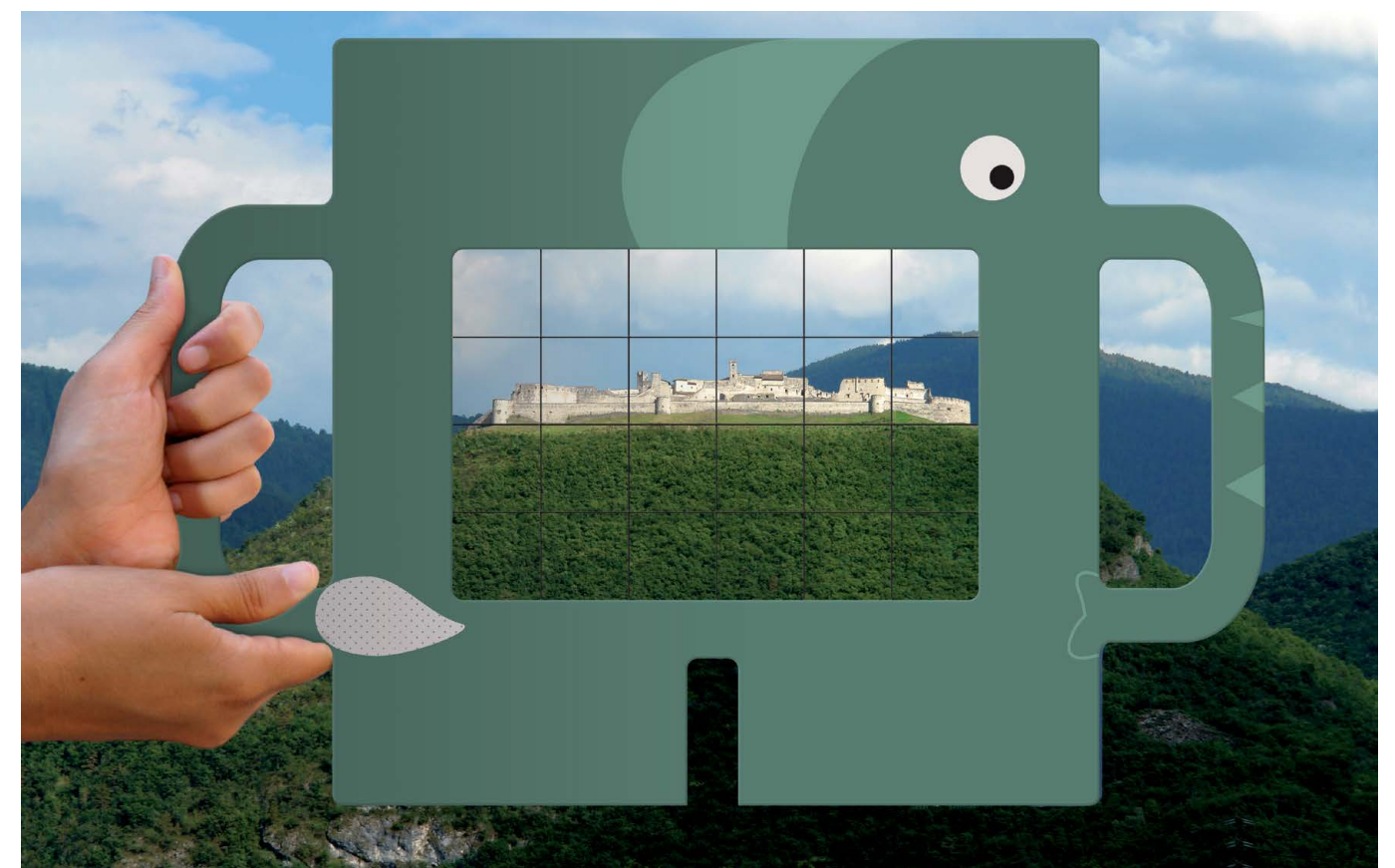
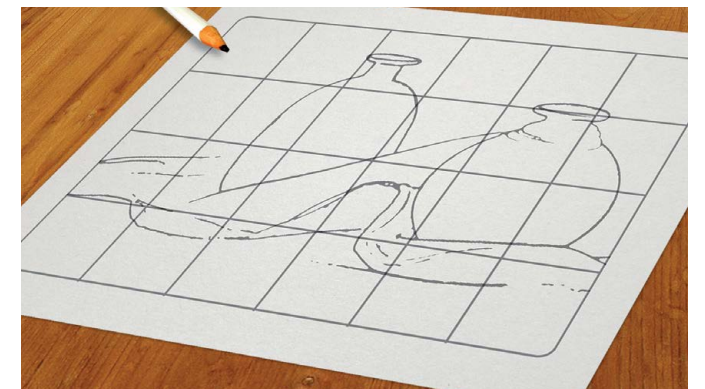
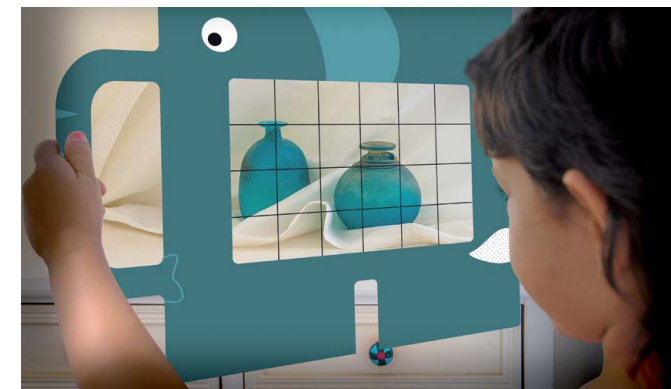
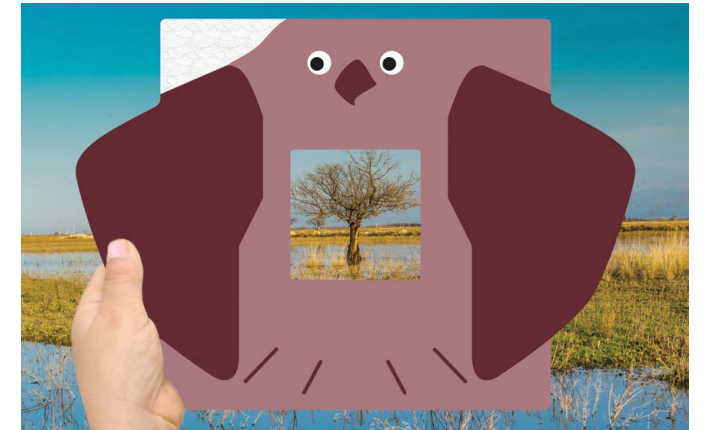
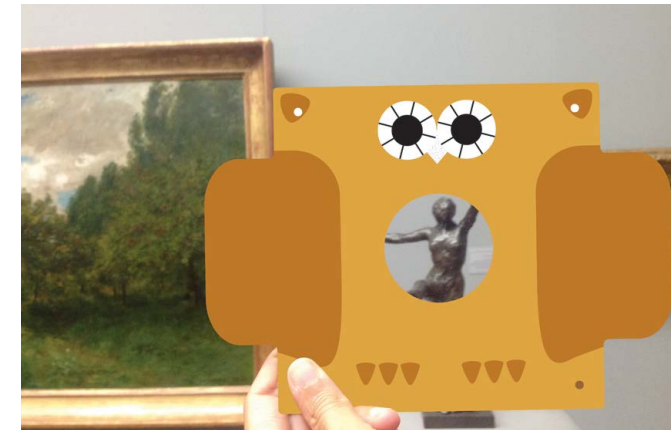
The objective of this game is to **“learn to look at”**. Discover details, framing reality, to select the images is the aim of Luigi Ghi, inspired by the great italian photographer **Luigi Ghirri**. It seems easy to make a good photograph: learn to look and see the picture is a fundamental skill.

The game consists of 4 viewers to frame reality and try to draw it. The Elephant frame, in the shape of an elephant, makes it possible (either you are in the woods or in the museum) to have the look through a grid. The squares of the relief embossed grid allow to re-compose the picture and are a helpfull tool to copy. Children are tempted to play with the composition and draw it again in their own way. Create a work of art and your own “copy of reality”!

GOALS

1. Learning to observe.
2. Learning to select and compose.
3. Learning to draw by a grid.

Luigi Ghi



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 1 VISORE GRANDE
(40x29,7 cm)
• 3 VISORI PICCOLI
(21,5x15 cm)

BOX CONTENT
• 1 BIG VIEWER
(40x29,7 cm)
• 3 SMALL VIEWERS
(21,5x15 cm)



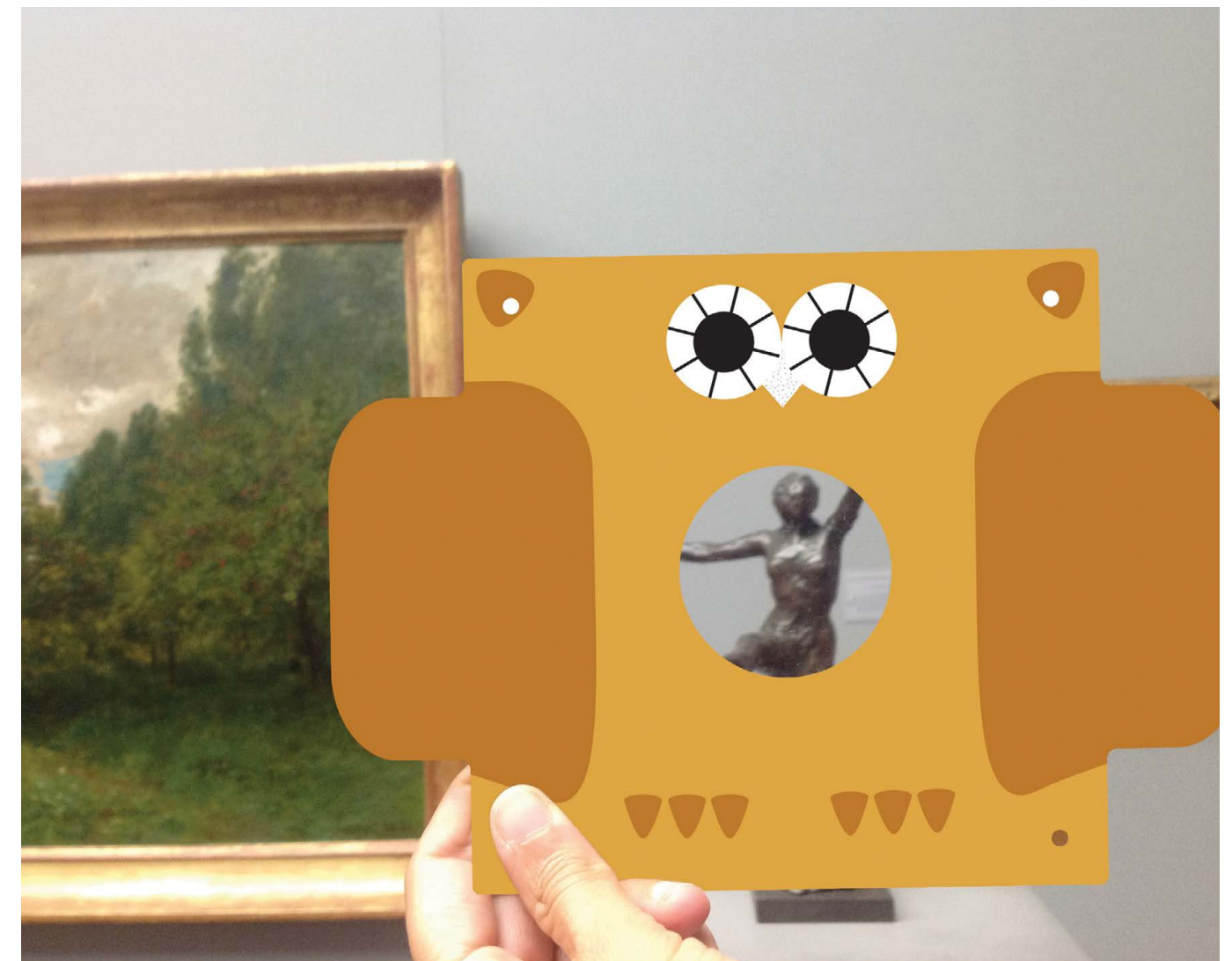
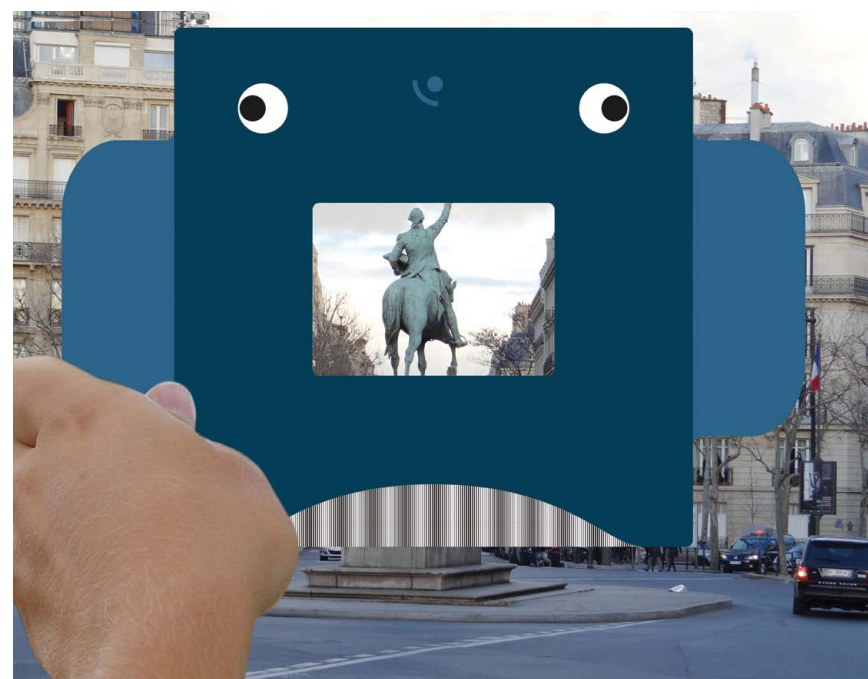
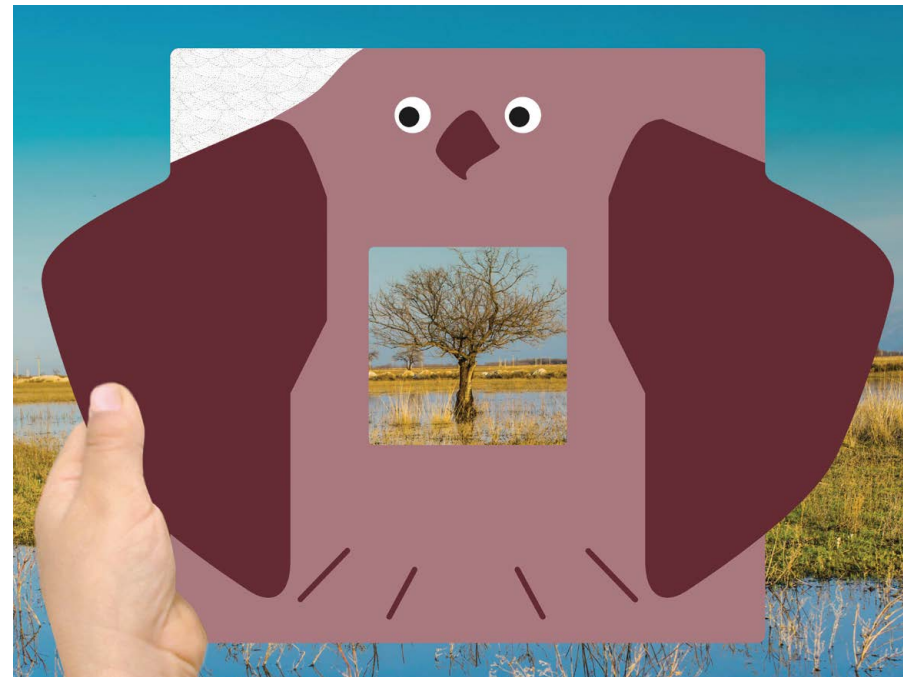
Designed by **Calembour**
and **Ernesto Tuliozi**

INQUADRARE LA REALTÀ

La versione *minimi* di **Luigi Ghi** comprende 1 visore per incorniciare la realtà. Puoi scegliere quale ricevere tra quello a forma d'aquila, quello a forma di gufo o quello a forma di balena.

FRAME REALITY

The *minimi* version of **Luigi Ghi** consists of 1 viewer to frame reality. You can choose which one you'd like to receive, between the eagle-shaped, the owl-shaped or the whale-shaped.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
21,5 x 0,5 x 15 cm



CONTENUTO
• 1 VISORE (21,5x15 CM)

BOX CONTENT
• 1 VIEWER (21,5x15 cm)



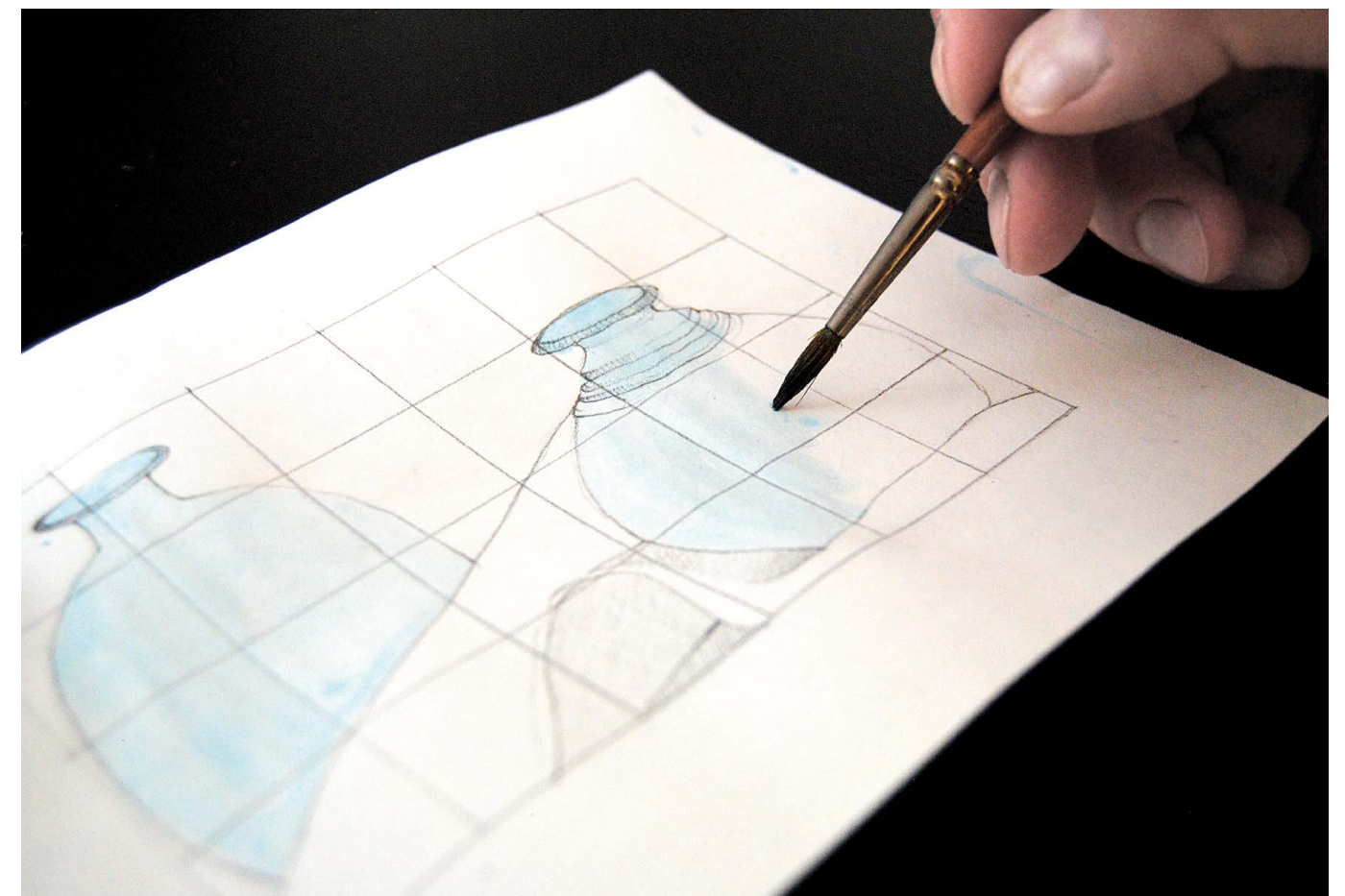
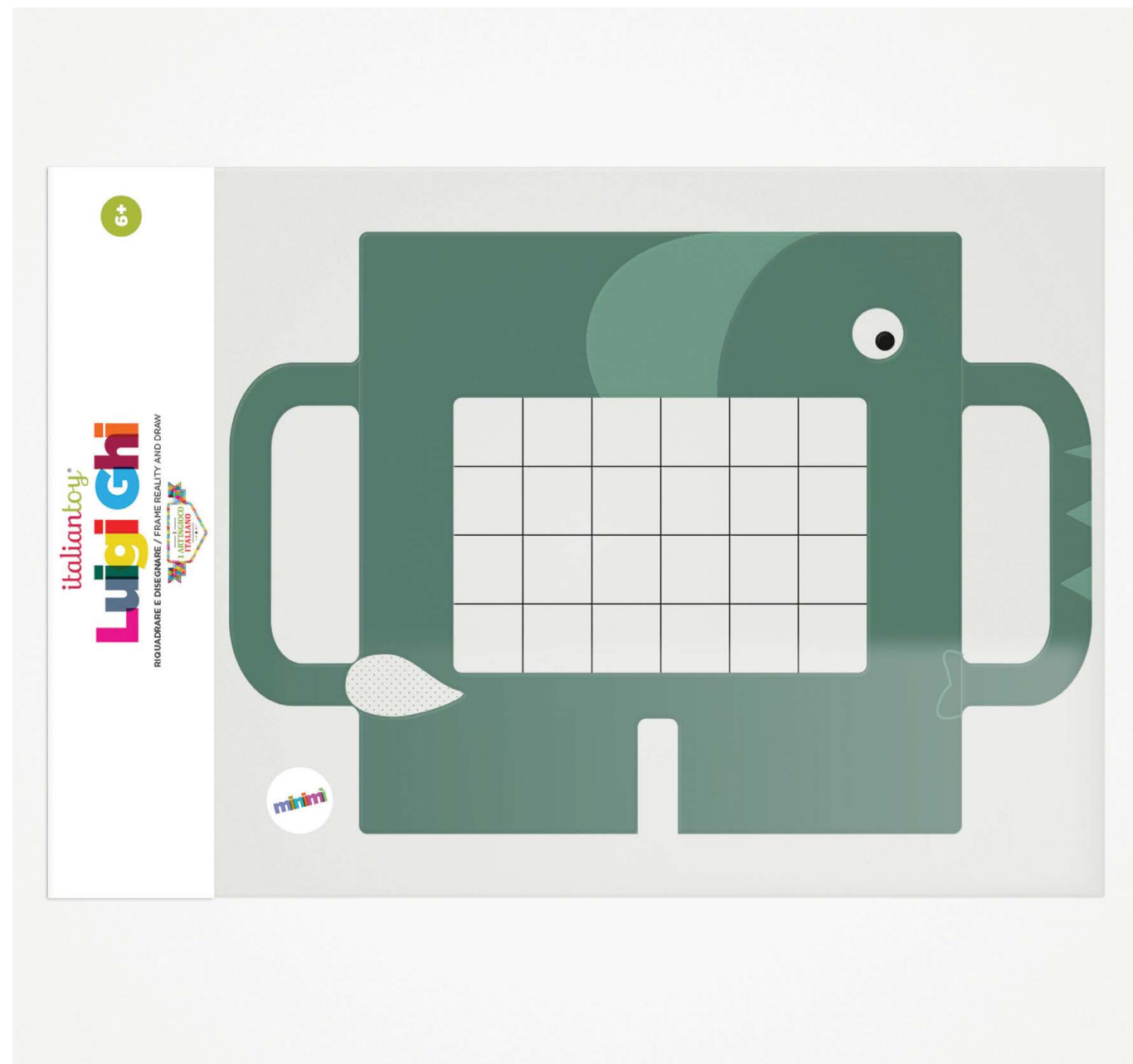
Designed by **Calembour**
and **Ernesto Tuliozi**

RIQUADRARE E DISEGNARE

Nella versione *minimi* di **Luigi Ghi** c'è il **visore a forma di elefante** che viene posizionato in verticale e appoggiato su piedini trasparenti. Il visore è stampato in rilievo e il bambino ricalca la quadrettatura su un foglio per avere una griglia con cui disegnare: osservando la griglia verticale sarà possibile disegnare sul foglio qualsiasi immagine usando i quadrati come guida.

FRAME AND DRAW

In the *minimi* version of **Luigi Ghi** there is a **viewer with the shape of an elephant** that is to be placed vertically, resting on transparent feet. The viewer is printed in relief and the child traces the picture on a sheet to have a grid to draw: by observing the vertical grid, you can draw any image on the sheet using the squares as a guide.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
49 x 0,5 x 35 cm



CONTENUTO
• 1 VISORE A FORMA DI
ELEFANTE (40x29,7 CM)

BOX CONTENT
• 1 ELEPHANT VIEWER
(40x29,7 cm)

Mario Ma

Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

GIOCARRE CON IL PAESAGGIO

Mario Ma è una collezione di ombre buffe, inaspettate e pronte ad adattarsi a ogni paesaggio, a ogni matita, a ogni fantasia. Si attaccano e si staccano ai vetri delle finestre, delle macchine, delle vetrine per ricomporre il panorama, bighellonando su e giù guidati dall'immaginazione dei bambini. Quando il sole le proietta sul pavimento si possono anche disegnare: come una nuvola, cambieranno aspetto a ogni ora del giorno e a ogni sguardo. Il gioco si compone di **41 stickers riposizionabili**, disegnati a mano con la tecnica della china e ispirati ai disegni dei bambini nati durante i laboratori **Metodo Bruno Munari®**.

OBIETTIVI

1. Giocare con il paesaggio.
2. Esercitarsi a osservare e a modificare la realtà con l'immaginazione.
3. Realizzare immagini poetiche usando il panorama, la fantasia, i suggerimenti del design.
4. Stupirsi con le ombre, osservare come si modificano.



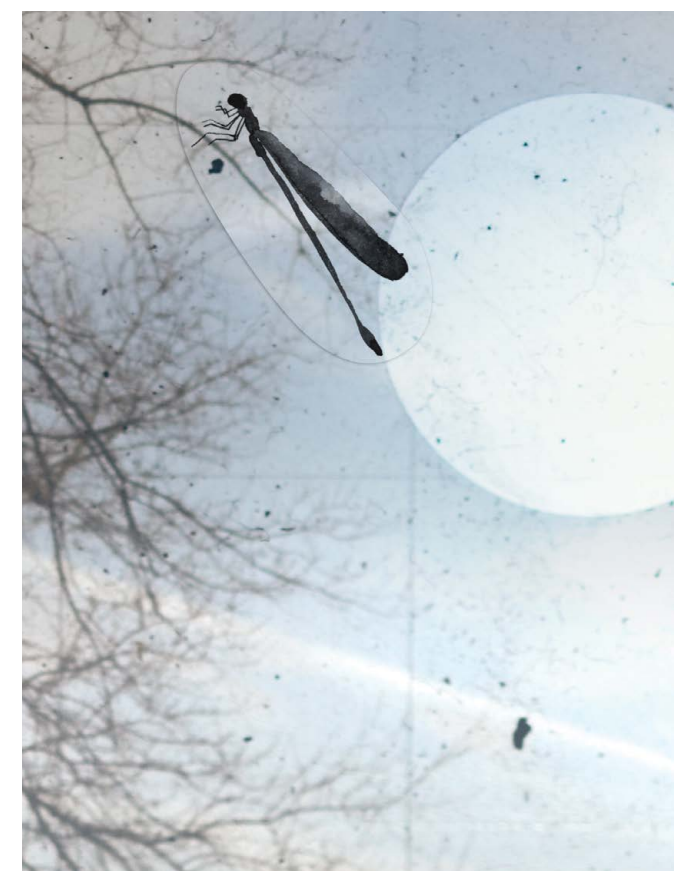
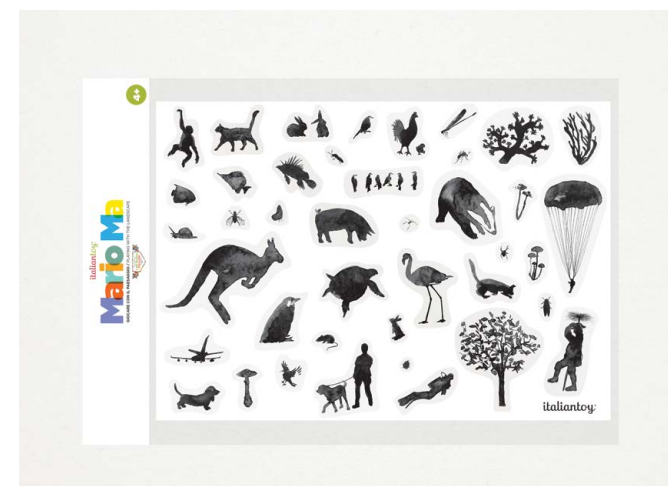
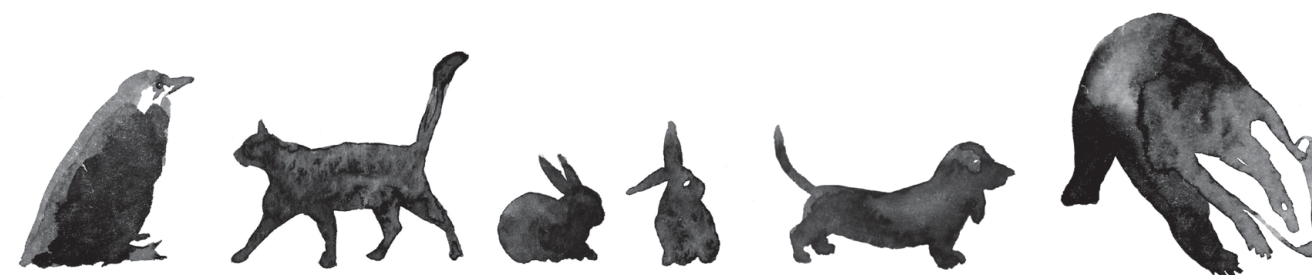
PLAYING WITH THE LANDSCAPE

Mario Ma is a collection of funny and unexpected shades that can adapt to each and every setting, pencil or idea. They can be applied and repositioned on windows, car windows or shop windows, to represent landscapes inspired by children's imagination. When hit by the sunlight, their shapes are projected on the ground and can be drawn on paper: as clouds in the sky, they look different throughout the day, also depending on who is looking. The game is composed of **41 repositionable stickers**, drawn by hand with Indian ink and inspired by drawings children made during workshops on the **Bruno Munari method®**.

GOALS

1. Playing with landscapes.
2. Learning to observe and modify reality using imagination.
3. Creating poetic images by using landscapes, imagination and design fundamentals.
4. Marvelling at shades and observing how they change.

Mario Ma



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
50 x 0,3 x 70 cm



CONTENUTO
• 41 STICKERS
RIPOSIZIONABILI
• 1 POSTER (50x41,5 cm)

BOX CONTENT
• 41 RE-POSITIONABLE
STICKERS
• 1 POSTER (50x41,5 cm)



Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

GIOCARE CON L'ALFABETO

I **caratteri tipografici** hanno tutte le qualità che distinguono una persona. **Helvetica**, un carattere disegnato dallo svizzero **Max Miedinger**, è un tipo semplice, rigoroso. Si vede subito che è onesto, puntuale e ottimista. Ci si può fidare. Ma adesso ci si può anche giocare.

L'alfabeto Max Mi insegna ai bambini la ricchezza delle forme che nascono da ogni lettera, invita a combinarle con la fantasia, a inventarne di nuove usando materiali naturali e di recupero, cambiando segno, disegno, colore. Si scrive e si legge combinando e scombinando e si fanno apparire animali, paesaggi, composizioni astratte, giocando e imparando i giochi dell'ABC. Insegnanti, atelieristi e genitori attenti lo troveranno utile e divertente. A scuola, con la lavagna luminosa, le lettere di Max Mi daranno spunto a un intero alfabeto di appassionanti attività didattiche.

OBIETTIVI

1. Familiarizzare con le lettere dell'alfabeto e gli elementi della lettura e scrittura.
2. Favorire il riconoscimento delle lettere.
3. Stimolare la composizione.
4. Favorire la scoperta di altri punti di vista e possibilità.
5. Permettere al bambino una propria ricerca personale sul segno.



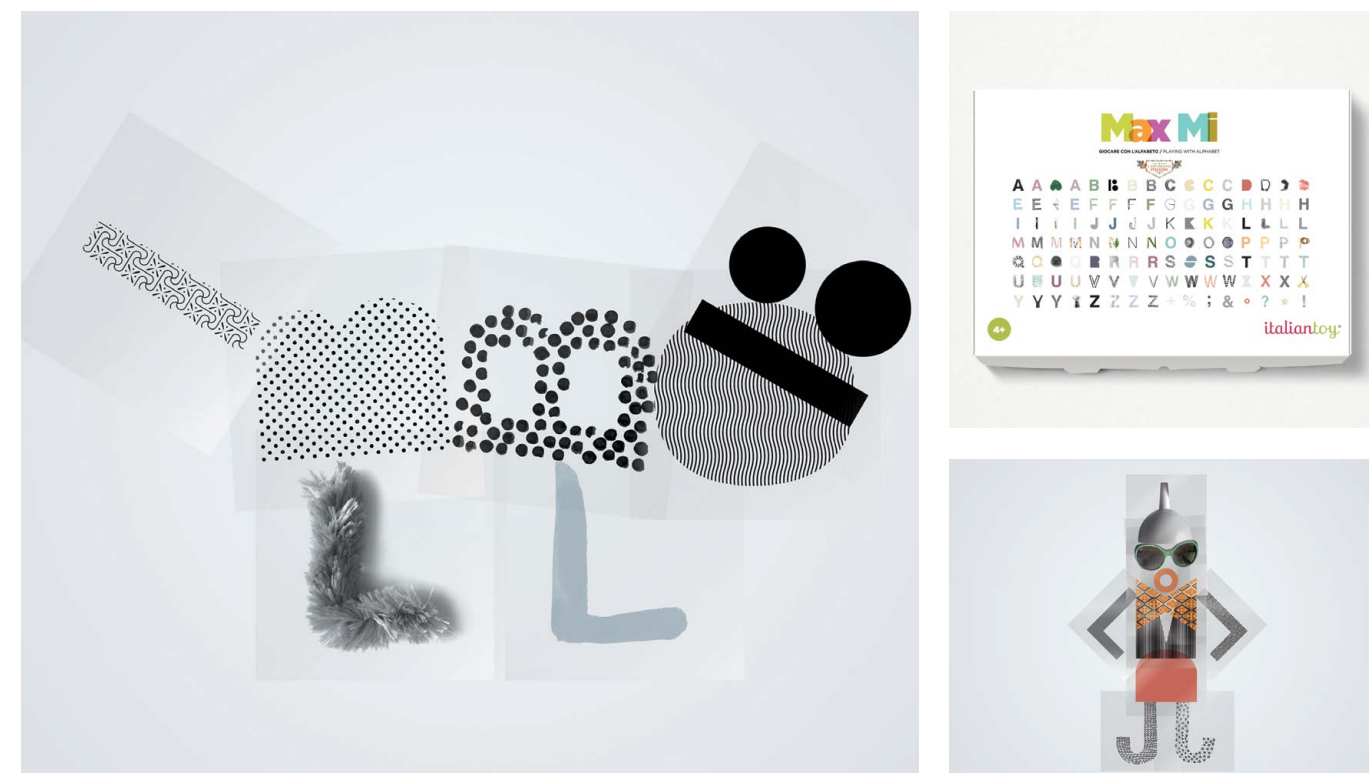
PLAYING WITH ALPHABET

Fonts have the same qualities as a person. **Helvetica** - developed by **Max Miedinger**, a Swiss typeface designer - is a simple guy, but very strict. You can see straight away how honest, precise, and optimistic he is. You can trust him. And now you can even play with him.

Max Mi's alphabet helps children to discover the richness of shapes made by letters, encourages them to use imagination to mix them, or to create new ones by using natural and recycled materials, or by modifying signs, drawings, and colours. You can read and write by combining and separating letters or by adding animals, landscapes, and abstract compositions, to play and learn with ABC games. Teachers, studio teachers and careful parents will find this game useful and entertaining. At school, with an overhead projector, Max Mi's letters will offer an entire alphabet of exciting educational activities.

GOALS

1. Getting familiar with letters and reading-writing skills.
2. Encouraging letters recognition.
3. Stimulating composition.
4. Encouraging the exploration of different points of view and possibilities.
5. Allowing children to make personal researches on signs.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 277 TESSERE
TRASPARENTI STAMPATE
(7x7 cm)

BOX CONTENT
• 277 TRANSPARENT
PRINTED CARDS (7x7 cm)

Okkio Pin

Designed by **Alessandro Sanna**

DAL SEGNO (D'ARTISTA) AL DISEGNO. UN GIOCO DI SEGNI, DI OMBRE, DI STORIE

Chi non conosce la storia di **Pinocchio**? Bambini di tutto il mondo hanno ascoltato o visto le avventure di questo birbante burattino di legno.

L'illustratore italiano **Alessandro Sanna** lo ha ridisegnato per Italtantoy, per giocare con le ombre, per reinventare la storia, per curiosare tra personaggi meno noti come il Pescatore verde. E se le tavolette con i personaggi vengono appoggiate sotto un foglio di carta si possono frottare i "segni d'artista" e pensare "cosa fanno venire in mente". Dal segno al disegno, il passo è facile.

OBIETTIVI

1. Facilitare la narrazione grazie a personaggi originali e stimolanti.
2. Sperimentare le potenzialità del segno (d'artista) per inventare disegni, produrre immagini personali.
3. Scoprire le ombre.

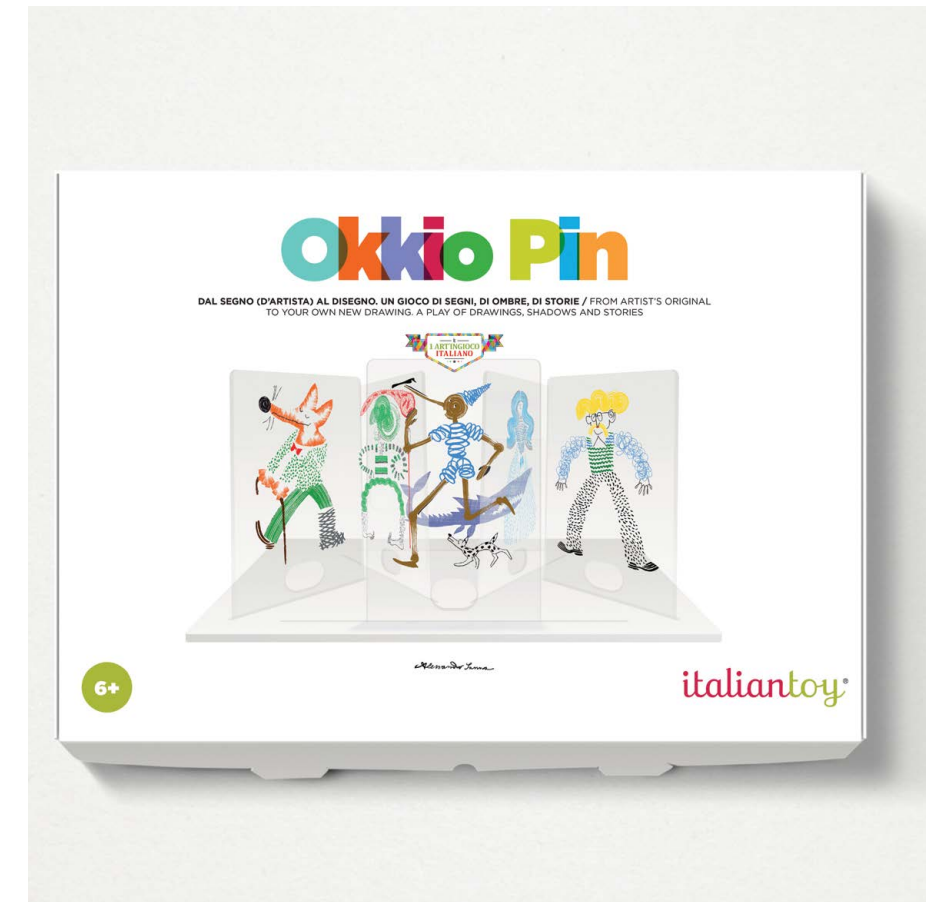
FROM ARTIST'S ORIGINAL TO YOUR OWN NEW DRAWING. A PLAY OF DRAWINGS, SHADOWS AND STORIES

Who does not know the story of **Pinocchio**? Children from all over the world have listened to or watched the adventures of this scamp wooden puppet.

The Italian illustrator **Alessandro Sanna** redesigned it for Italtantoy to play with shadows, to reinvent the story, to meet less known characters, such as the green Fisherman. If the characters cards are placed under a piece of paper, it is possible to draw the "artist's sketch" with the frottage technique and think about "what the artist had in mind". From artist's template to your drawing - it's a really small step.

GOALS

1. Facilitating storytelling thanks to original and stimulating characters.
2. Experience the (artist's) original drawing's potential to invent drawings, produce own images.
3. Discovering shadows.



ANNI
AGE
6-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 11 TAVOLE CON I PERSONAGGI (12x19,2 CM)
• 1 CORNICE BIANCA (36x27,5 CM)
• 1 BASE BIANCA D'APPOGGIO (27,6x24 CM)

BOX CONTENT
• 11 PANELS WITH THE CHARACTERS (12x19,2 cm)
• 1 WHITE FRAME (36x27,5 cm)
• 1 WHITE SUPPORT BASE (27,6x24 cm)

Paolo Pi

Designed by **Calembour**
and **Ernesto Tuliozi**

FARE PUZZLE E XILOGRAFIA

La scatola contiene 25 cubi di legno (di 4 cm di lato) incisi nelle sei facce che vanno prima composti come un puzzle, poi stampati per scoprire la xilografia, antica tecnica di stampa. Puoi creare visi con emozioni diverse scegliendo tra 6 possibilità, poi imbevi il rullo nel colore e passalo sul legno.

Appoggia un foglio di carta, con le mani massaggialo affinché aderisca bene ai cubi di legno, poi sollevalo e guarda come è venuta la stampa xilografica.

Puoi usare anche solo 4 cubi (e hai sei composizioni suggerite), o 9 cubi, oppure comporre liberamente i segni cercando l'effetto grafico che ti piace di più.

OBIETTIVI

1. Riconoscere e esprimere le proprie emozioni.
2. Educare all'immagine.
3. Sperimentare una tecnica artistica come la xilografia.



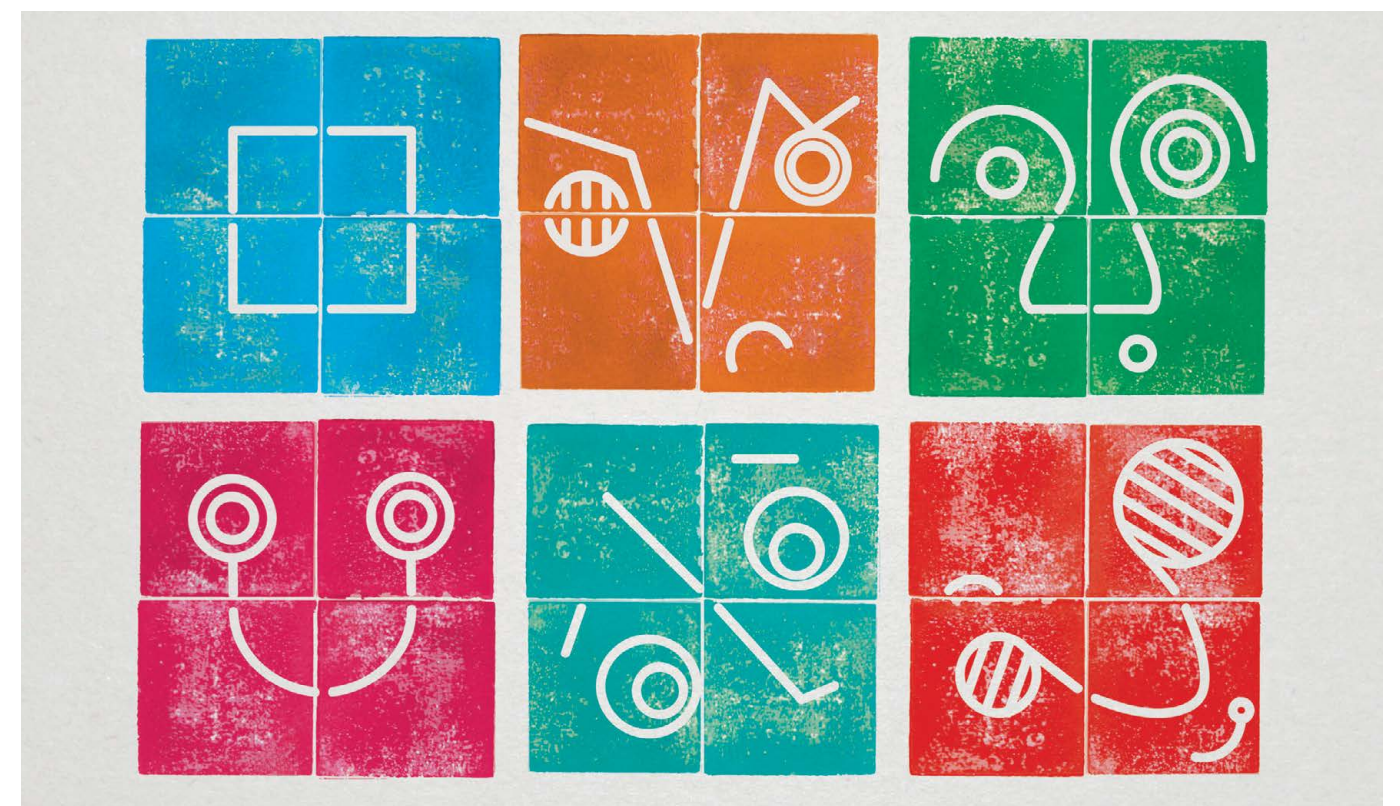
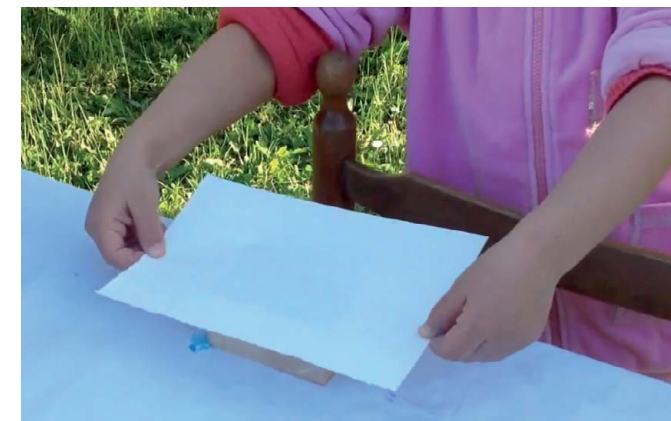
Se hai l'iPad scarica l'iBook di Paolo Pi gratuitamente e potrai continuare a comporre facce anche con la tecnologia

GOALS

1. Recognising and expressing emotions.
2. Becoming familiar with images.
3. Experimenting artistic techniques such as xylography.

If you have an Ipad you can download Paolo Pi iBook for free. You'll be able to compose faces through it too!

www.bookry.com/book/italiantoy/Paolo-pi



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
44,5 x 7 x 31,5 cm



CONTENUTO
• 25 CUBI DI LEGNO
(4x4 cm)
• 1 BOTTIGLIETTA DI
COLORE AD ACQUA
• 1 RULLO

BOX CONTENT
• 25 WOODEN CUBES
(4x4 cm)
• 1 BOTTLE OF WATER-
BASED COLOR
• 1 PLATEN

Pico Pi

Designed by **Calembour**

INCREDIBILE MATEMATICA

Giocare per imparare a contare, divertirsi con i numeri, sfidarsi con le operazioni matematiche.

Pico Pi è uno strano circo con una pallina che fa impazzire acrobati, animali e artisti. Decidi un numero e scegli il percorso da fare per arrivarci. Vince il primo che ci riesce. Se ad esempio la sfida è “vince chi fa più di cento” fai correre la tua pallina sotto le addizioni e le moltiplicazioni, ma stai lontano dalle divisioni e dalle sottrazioni. Scegli la tua sfida matematica e cerca il percorso migliore.

OBIETTIVI

1. Appassionarsi al calcolo matematico attraverso il gioco.
2. Imparare a disegnare utilizzando delle forme e delle sagome.

AMAZING MATHEMATIC

Learning to count by playing, have fun with numbers, challenge each other with math operations. Pico Pi is a strange circus with a marble causing acrobats, animals and artists to go crazy. The players agree on a certain game challenge and each player chooses his path and strategy to reach it. The first player to succeed is the winner. If, for instance, the challenge is “who scores more than 100”, you will make the ball roll under additions and multiplications, but beware of divisions and subtractions. Choose your maths challenge and select the best path.

GOALS

1. Growing passion for mathematic calculation by playing.
2. Learn to draw using shapes and patterns.



REGOLE DEL GIOCO

Primo modo | Giocatori: da 2 a 4

Viene deciso per quanti minuti dura una partita. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Allo scadere del tempo deciso inizialmente vince il giocatore che ha raggiunto il numero più alto. Alternativa: vince il giocatore che ha il numero più basso. Difficoltà: occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

Secondo modo | Giocatori: da 2 a 4

Viene deciso un numero. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Vince il primo giocatore che raggiunge il numero deciso inizialmente. Difficoltà: occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

Terzo modo

Le sagome del circo e il tendone sono strumenti per disegnare: puoi appoggiarli al foglio e ridisegnare i personaggi passando la matita intorno alla sagoma. Potrai così inventare un tuo circo, secondo la tua fantasia. Solo un lato del personaggio è disegnato: il retro lo puoi inventare tu, aggiungendo le tue operazioni matematiche preferite.

GAME RULES

First method | Players: 2 to 4

The players decide how long a game will last. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. After the pre- defined game time, the player who has reached the highest score, wins. Alternative solution: the player with the lowest score wins. Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

Second method | Players: 2 to 4

A number is set. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. The player who first reaches the pre-defined number, wins. Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

Third method

The circus silhouettes and the circus tent are drawing tools: you can lay them on a piece of paper and draw the characters by using them as stencils. You can create your own circus, based on your imagination. Only one side of the silhouette is coloured: you can draw the other side, by adding your favourite mathematical operations..



ANNI
AGE
7-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO
• 1 BASE (62x42 cm)
• 8 PERSONAGGI DEL
CIRCO E IL TENDONE
• 2 BIGLIE

BOX CONTENT
• 1 BASE (62x42 cm)
• 8 CIRCUS CHARACTERS
AND A CIRCUS TENT
• 2 MARBLES

Uber Acca

Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

TRA IMMAGINE E IMMAGINAZIONE

Il gioco è un omaggio al designer svizzero **Max Huber**, personaggio di spicco nella grafica pubblicitaria, che in Italia firmò lavori per Einaudi, La Rinascente, Rai-Radiotelevisione italiana, Feltrinelli, Olivetti... e vinse il Premio Compasso d'Oro nel 1954.

Nella scatola, trovi **11 composizioni** (21x21 cm): scopri come sono state ottenute, con quali carte e con quali regole. Puoi anche sfidare amici e parenti: distribuisce in numero eguale le composizioni (ad esempio due a testa e 3 lasciate al "banco" se giocate in 5) pescate una carta alla volta e posizionala sulla giusta composizione. Vince il primo che riesce a ricreare tutta l'immagine. Oppure puoi usarle come un mazzo di carte, posizionandole al centro del tavolo: a turno, ciascun giocatore pesca una carta e cerca di creare una nuova composizione visiva. Ci vorrà molta ironia per creare l'immagine più inaspettata.

OBIETTIVO

1. Scoprire le regole per comporre e scomporre immagini: colori primari, secondari, textures, sovrapposizioni, forme, positivi e negativi sono gli elementi di base della progettazione visiva



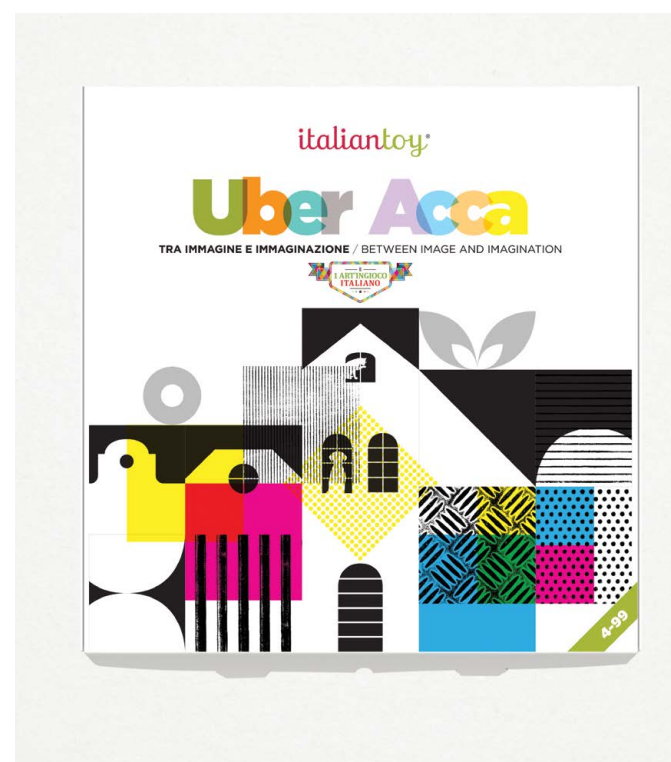
BETWEEN IMAGE AND IMAGINATION

The game is a tribute to the Swiss designer **Max Huber**, a prominent figure in advertising graphics, who in Italy signed jobs for Einaudi, La Rinascente, Italian Radio and Television, Feltrinelli, Olivetti ... and won the Compasso d'Oro Award in 1954 .

In the box, you find **11 compositions** (21x21 cm): find out how they were obtained, which cards and by what rules. You can also challenge friends and relatives: distribute in equal number the compositions (eg. two each player and 3 left at the "counter" if you play in 5), take one card at a time and position it on the right composition. The first that composes the whole picture wins. Or you can use them as a deck of cards, placing them at the center of the table: in turn, each player picks up a card and tries to create a new visual composition. It will take a lot of irony to create the most unexpected picture.

GOAL

1. Discover the rules to compose and decompose images: primary colours, secondary colours, textures, overlays, forms, positives and negatives are the basic elements of visual design.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 3 cm



CONTENUTO
• 117 TESSERE
TRANSPARENTI STAMPATE
(7x7 CM)
• 11 COMPOSIZIONI
(21x21 CM)

BOX CONTENT
• 117 TRANSPARENT
PRINTED CARDS (7x7 cm)
• 11 COMPOSITIONS (21x21
cm).



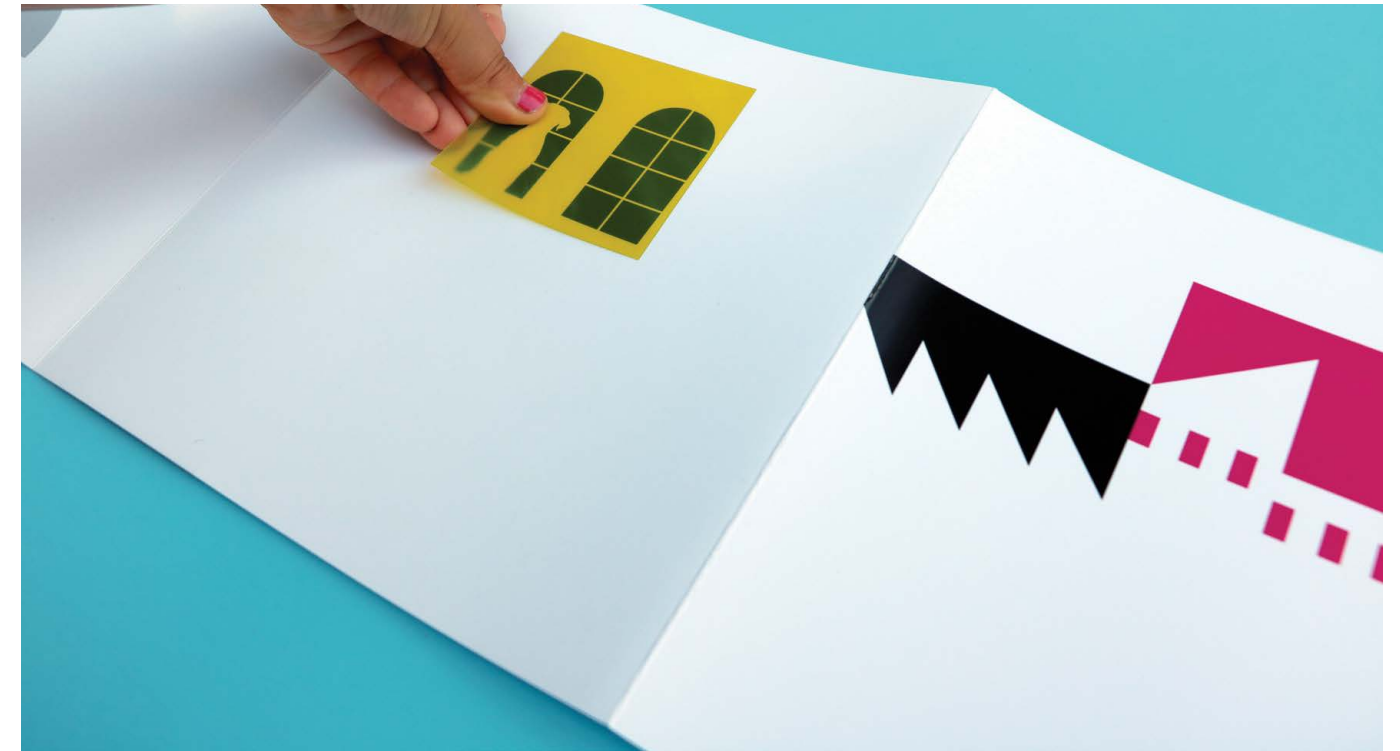
Designed by **Simona Balmelli**
graphic designer and atelierist
Metodo Bruno Munari®

TRA IMMAGINE E IMMAGINAZIONE

Sovrapponi, affianca, ruota le carte e crea le tue immagini: usa il libro come uno skyline fantastico in cui far nascere poesie visive, storie, racconti. **58 carte per giocare con la progettazione visiva.**

BETWEEN IMAGE AND IMAGINATION

Overlap, put side by side, rotate the cards and create your own images: use the book as a fantastic skyline in which you can create visual poems, stories, tales. 58 cards to play with visual design.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
22 x 3 x 22 cm



CONTENUTO
• 58 TESSERE TRASPARENTI
STAMPATE (7x7 CM)
• 1 LIBRO A SOFFIETTO

BOX CONTENT
• 58 TRANSPARENT
PRINTED CARDS (7x7 cm)
• 1 ACCORDION BOOK.



Designed by **Cecilia Ramieri**
illustrator and educator using
Metodo Bruno Munari®

GIOCARRE CON LE CITTÀ INVISIBILI

“Non è detto che Kublai Kan creda a tutto quel che dice Marco Polo quando gli descrive le città visitate nelle sue ambascerie, ma certo l'imperatore dei tartari continua ad ascoltare il giovane veneziano con più curiosità e attenzione che ogni altro suo messo o esploratore”.

Il Kan ascolta le città costruite dalla memoria e dal desiderio, ingredienti di ogni gioco, più affascinanti, avventurose e concrete di quelle reali. Il racconto le fa affiorare parola dopo parola così come nel frottage le città invisibili emergono dal nulla, segno dopo segno.

Il gioco si compone di 12 tavolette stampate in rilievo e di 18 stencil per giocare, disegnare, progettare le **Città invisibili** di **Italo Calvino**. Calvino affermò, in una conferenza del 1983 alla Columbia University a New York, che il libro poteva non avere fine. Così come il lettore ha quindi la possibilità di “giocare” con la struttura combinatoria dell'opera, anche il bambino può giocare, senza fine, combinando texture e stencil per creare città invisibili e nascondere città fantastiche. Il design è di **Cecilia Ramieri**, illustratrice e atelierista Metodo Bruno Munari®. L'idea di **Flavio Tulliozi**.

OBIETTIVI

1. Giocare con uno dei capolavori della letteratura italiana.
2. Combinare e scombinare città visibili e invisibili.
3. Imparare a usare segni, desideri, immaginazione per sviluppare la progettazione creativa.

PLAY WITH THE INVISIBLE CITIES

“The Tatar Emperor Kublai Khan might not believe all what Marco Polo tells him about the towns he visited in his legations, but he continues to listen with curiosity to the young Venetian and to pay more attention to what he says than to what his own messengers and explorers report”.

Kublai Khan listens carefully because towns built through memories and desires – the main ingredients of plays and games – are definitely more charming, exciting and actual than real ones. Stories are able to perfectly outline their features, word after word. The game is composed of 12 embossed tables and 18 stencils to play with and to use to draw and design **Italo Calvino's Invisible Cities**. In 1983, during a conference at Columbia University in New York, Calvino declared that his book was “constructed as a polyhedron” and therefore, it could not have a traditional conclusion. This means that if a reader can “play” with the combinatorial structure of the work, children can endlessly combine textures and stencils to create invisible towns and hide fanciful cities. The design was developed by **Cecilia Ramieri**, an illustrator and educator using the Bruno Munari Method®. The project was conceived by **Flavio Tulliozi**.

GOALS

1. Playing with a masterpiece of Italian literature.
2. Constructing and deconstructing visible and invisible towns and cities.
3. Learning the basis of creative design through signs, desires and imagination.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 33,5 x 3 cm



CONTENUTO
• 12 TAVOLETTE STAMPATE
IN RILIEVO (15x15 cm)
• 18 STENCIL
• 50 FORME

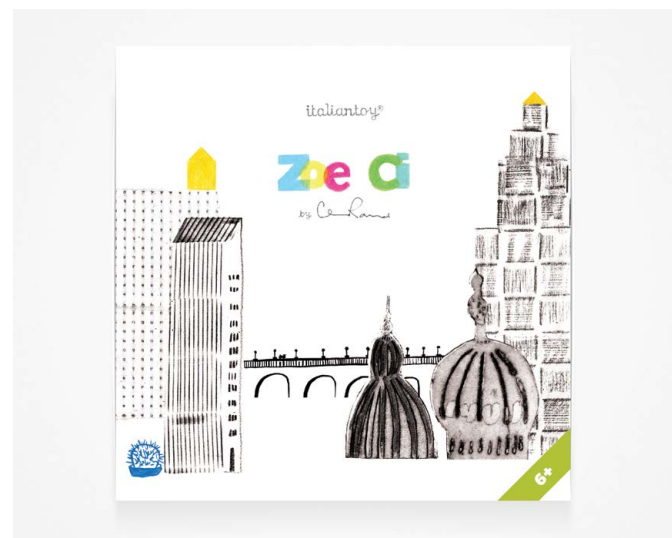
BOX CONTENT
• 12 EMBOSSED TABLES
(15x15 cm)
• 18 STENCILS
• 50 FORMS



Designed by **Cecilia Ramieri**
illustrator and educator using
Metodo Bruno Munari®

GIOCARE CON LE CITTÀ INVISIBILI

La versione *minimi* di **Zoe Ci** contiene due tavolette (15x15 cm) per il *frottage*, una tavoletta con gli stencils e forme di animali, piante, oggetti e geometrie per favorire il disegno e la composizione grafica. Compreso nella scatola un libro a soffietto dove disegnare le proprie città invisibili.

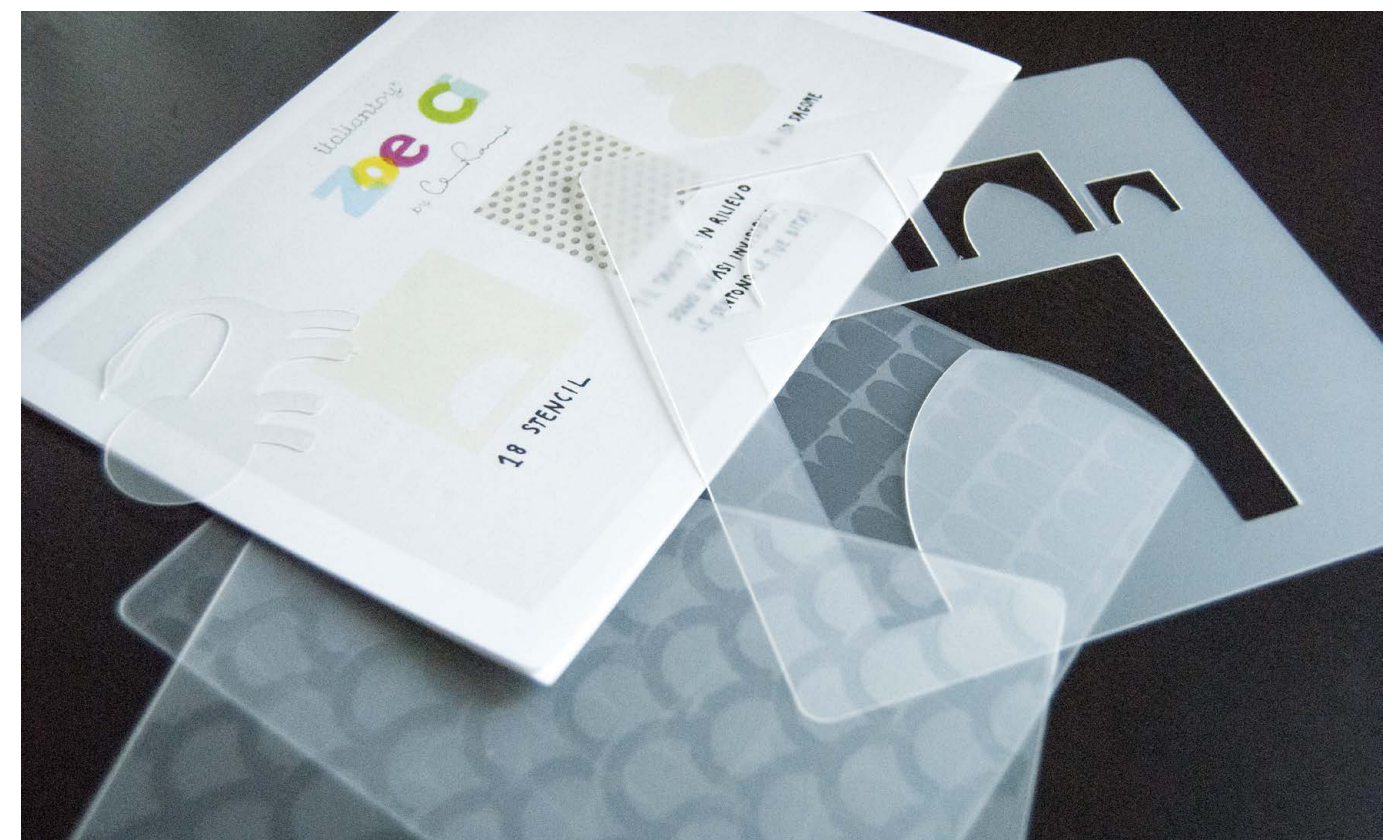
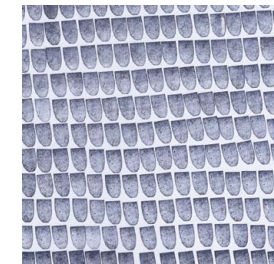
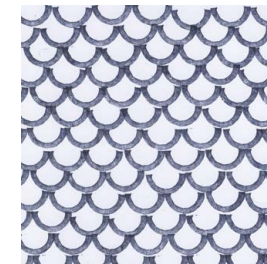
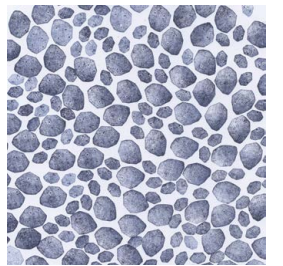
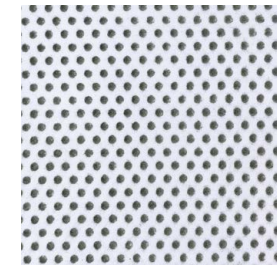
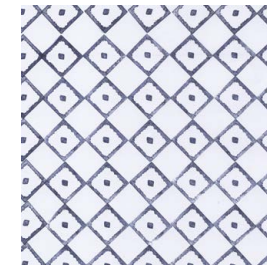
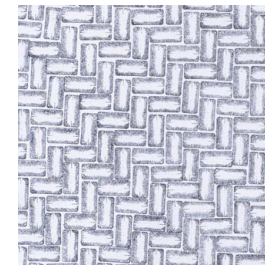


PLAY WITH THE INVISIBLE CITIES

The *minimi* version of **Zoe Ci** contains two tablets (15x15 cm) for the *frottage*, a tablet with stencils and shapes of animals, plants, objects and geometries to favor design and graphic composition. Included in the box an accordion book where to draw the own invisible cities.



Coppie di tavole per il frottage | Embossed tables for frottage



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
22 x 3 x 22 cm



CONTENUTO
• 1 TAVOLETTA STENCIL
• 2 TAVOLETTE PER IL
FROTTAGE (15x15 cm)

BOX CONTENT
• 1 STENCIL
• 2 TABLETS FOR
FROTTAGE (15x15 cm)

Take away packs

Awilda Wik



Minimo 10 pezzi / 10 pieces minimum

Per i rivenditori offriamo una opzione speciale per i giochi di *Awilda Wik* e *Flora Zu*.

I personaggi di *Awilda* e le tessere di *Flora* possono essere acquistate singolarmente, ognuna nella sua confezione

We have a special option for retailers for the toys of *Awilda Wik* and *Flora Zu*.

Awilda's characters and *Flora's* cards can be purchased individually, each within a dedicated packaging.

Flora Zu



Minimo 40 pezzi / 40 pieces minimum

italiantoy®

www.italiantoy.net
info@zaffiria.it