

Con il contributo di



COMUNE DI  
CADORAGO

Associazione Genitori  
Comune di Cadorago



progetto:

Murarte '90  
Junior



PRO-LOGO  
Cadorago

# ALLA RICERCA DEL



# DIMENTICATO

UN LIBRO-GIOCO  
PER DIVERTIRSI  
SCOPRENDO I TESORI  
DEL NOSTRO PAESE



**Murarte Junior** è un progetto realizzato dall'Associazione dei Genitori del Comune di Cadorago nell'anno 2010/11 con il contributo di

- Fondazione Cariplo
- Regione Lombardia
- Comune di Cadorago

e con il sostegno di Murarte '90, dell'Istituto Comprensivo di Cadorago, della Commissione Biblioteca e della Pro Loco.

### **OBIETTIVI**

- Sviluppo delle capacità artistiche ed espressive
- Acquisizione di nuove tecniche per favorire la creatività
- Approfondimento delle conoscenze delle opere di Murarte '90
- Trasmissione di valori educativi e prevenzione al vandalismo
- Animazione del tempo libero

### **MODALITÀ**

Il progetto ha previsto

- 3 percorsi composti ciascuno da 14 laboratori creativi/artistici più ulteriori 3 per la realizzazione di murales,

- 1 Concorso di pittura provinciale,
- 1 Caccia al tesoro per le famiglie,
- 4 eventi pubblici,
- un opuscolo-gioco per i bambini



Ogni laboratorio ha visto inizialmente la scoperta e l'osservazione di un'opera diversa di Murarte '90 rielaborata ogni volta con una tecnica differente. L'attività artistica è stata completata da racconti e giochi che

hanno reso ludico l'approccio all'arte.

A Natale '10 sono stati festeggiati i 20 anni di Murarte '90.

A Maggio '11 i bambini hanno fatto da guide turistiche ai genitori, in giro per il paese di Cadorago.





Ciao bambini e ragazzi!

Ecco il **libro-gioco** che ho creato per voi.

Oh no! Non penserete di usare questo libro stando seduti ad un tavolo! **Questi giochi sono da fare, con un adulto, in giro per le strade del nostro paese.**

Ed ora...poche chiacchiere! Ecco le prime istruzioni: scegliete uno dei percorsi che vi propongo, andate al punto di partenza e... **VIA INIZIA LA CACCIA !**

Ehi! Non avrete dimenticato l'attrezzo del mestiere: indispensabile una matita appuntita.

Trovato il primo quadro osservatelo, fate i giochi che vi propongo, consultate le soluzioni in fondo al libro, calcolate il punteggio e poi via al quadro successivo..

Quando avete terminato il percorso calcolate il totale dei punti e scoprite come è andata la vostra caccia!

Quando avrete completato almeno due percorsi venite presso la sede dell'Associazione(\*) con il libro-gioco compilato e troverete il vostro **tesoro!**

(\*) La sede dell'Associazione Genitori, nel seminterrato della scuola primaria di Cadorago, è aperta durante il periodo scolastico il giovedì dalle 17.30 alle 18.00 ed il sabato dalle 8.30 alle 10.30. Info tel. 349-4404599 [WWW.genitoricadorago.org](http://WWW.genitoricadorago.org)



Sei pronto a partire per la tua spedizione alla ricerca del tesoro dimenticato? Eccoti il

## 1° ITINERARIO

Partenza : piazzetta del pino

(incrocio tra la Via Cavour e la Via Montebello)

**Arrivo** : piazzetta Madre Teresa di Calcutta

(Asilo di Cadorago)

Pronti.. VIA!



**ITINERARIO 1 - TAPPA n. 1** Parti dalla piazzetta del pino e prosegui lungo la via Cavour fino al portone del n.16 quindi entra e osserva il grande quadro a sinistra dal titolo " Il cammino"  
AUTORE: Università della III età - Como



1) Elenca almeno 10 mezzi di trasporto che vedi nel quadro: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2) In quale anno è stato dipinto.. cercalo nel quadro.. cerca nello spazio \_\_\_\_\_

3) Quale personaggio NON c'è nel quadro: un astronauta, un uomo preistorico, un soldato romano, un arciere? \_\_\_\_\_

4) In quale angolo del quadro c'è un vulcano che erutta? \_\_\_\_\_

5) Di che colore è la croce sullo stendardo al centro del quadro? \_\_\_\_\_

6) Vedi un telefono cellulare nel quadro?

7) Di che colore è il pallone della mongolfiera?

8) Quante piramidi vedi?

9) Quanti pterodattili volano nel cielo?

10) Ci sono il bue e l'asinello nel quadro?

**PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni risposta esatta.

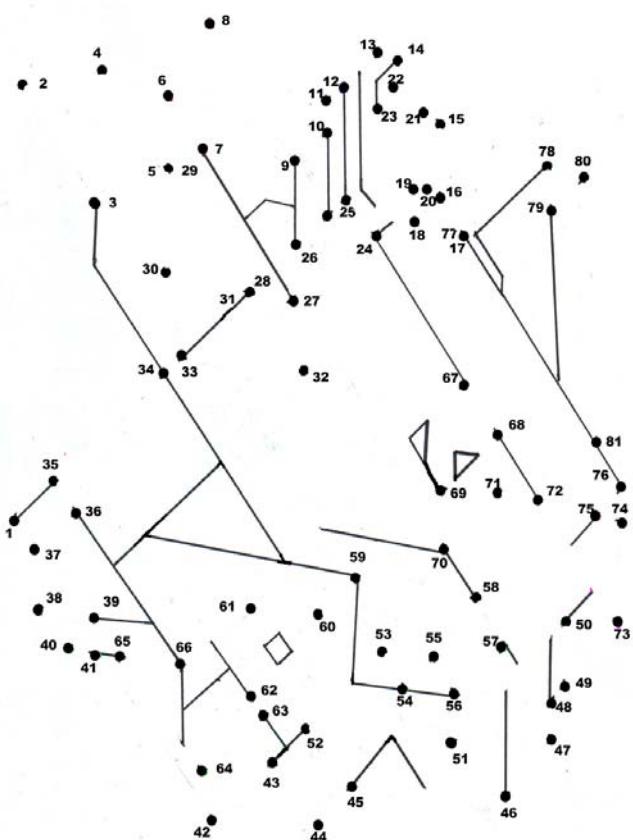
Scrivi qui i punti che hai fatto \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 1 - TAPPA n.2

Proseguì lungo la Via Covour fino al n.4

AUTORE: Willy Wiedermann

TITOLO: Il grande angelo di Cadorago



1) Unisci tutti i puntini e scopri il prossimo quadro...

Il pittore si è inspirato ad un film che narra la storia di un angelo che, mandato sulla terra a controllare l'umanità, si innamora di una ragazza e per amore rinuncia ad essere un angelo e si trasforma in un uomo.

1) Quante ali ha, a sinistra, l'angelo? (conta le punte) \_\_\_\_

2) Quante ali a destra? \_\_\_\_

3) L'Angelo è uno delle prime opere di Murarte dipinto nel 1990 quindi nel 2010 ha compiuto \_\_\_\_ anni

4) Quale numero nel disegno indica la parte più alta della testa \_\_\_\_

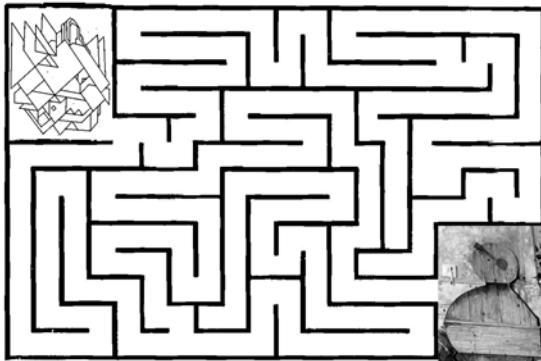
5) Quale numero indica il mento? \_\_\_\_

PUNTEGGIO: 5 punti se hai completato il disegno, 1 punto per ogni risposta esatta.

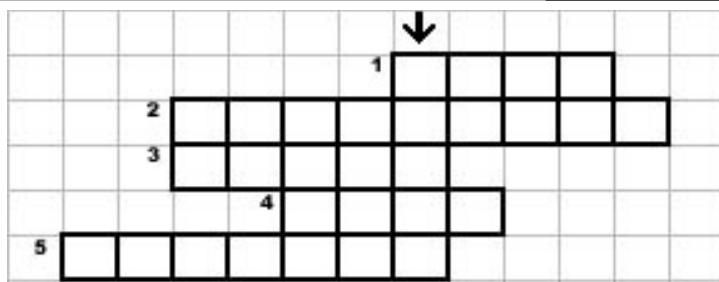
Scrivi qui quanti punti hai fatto \_\_\_\_\_

**ITINERARIO 1 - TAPPA n.3** Trova l'opera proseguiendo lungo  
Via Cavor fino al n.1 AUTORE: Temistocle \_\_\_\_\_ TITOLO: Piccolo totem

Aiuta l'angelo a raggiungere il prossimo quadro



Ora osserva bene la parte centrale del quadro: sembrano delle assi appoggiate ad un muro ma se guardi bene puoi vedere una figura umana.. noti la testa? Con un po' di immaginazione vedi gli occhi ed il naso?



Compila il cruciverba e nella colonna verticale troverai il cognome del pittore che è \_\_\_\_\_

- 1) Nel quadro, in alto a destra, la forma tonda ricorda il . . . . .
- 2) L'oggetto che sta al posto del naso nella figura è una . . . . . . .
- 3) Le assi che formano il piccolo totem sono di . . . . .
- 4) Sopra il totem è  
teso un . . . . .

PUNTEGGIO: 3 punti per il labirinto più 7 punti se hai risolto il cruciverba.

Scrivi qui i punti che hai fatto \_\_\_\_\_

PROSSIMA TAPPA :  
gira a sinistra sulla via Mameli e poi ancora a sinistra in via Verga.

**ITINERARIO 1 - TAPPA n.4** Quest'opera la trovi in via Verga 4  
(sulla destra) ARTISTA: Eugenio Corti TITOLO: "Destriero"



Guarda il quadro  
rispondi alle domande  
scegliendo VERO o  
FALSO (fai una X sulla  
tua scelta)

1) Il cavallo ha la bocca  
chiusa :

VERO FALSO

2) Il cavallo ha una  
lunga coda :

VERO FALSO

3) Il cavallo ha l'occhio  
bianco :

VERO FALSO

4) Il pittore ha  
utilizzato pochi colori :

VERO FALSO

5) Il cavallo sembra  
fermo immobile :

VERO FALSO

6) Il quadro è ricco di  
linee curve che  
danno l'idea del  
movimento :

VERO FALSO



Colora tutti gli spazi con il puntino:.

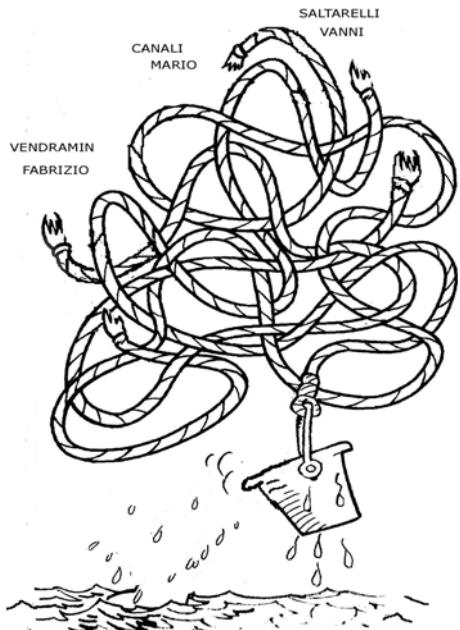
Fai attenzione : ci vuole molta pazienza..!

Il tuo disegno assomiglia al quadro?

**PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni risposta esatta più 4 punti se hai colorato il  
disegno.  
Scrivi qui i punti che hai fatto: \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 1 - TAPPA n. 5

Quest'opera si trova dentro il tempio dell'acquedotto



Segui la corda attaccata al secchio e scopri il nome dell'autore del quadro.

L'autore è \_\_\_\_\_

1) Nel quadro l'autore ha inserito il titolo dell'opera che è \_\_\_\_\_

2) Cosa sta facendo la figura in alto sulla sinistra nel quadro? \_\_\_\_\_

3) Osserva bene la figura a sinistra nel quadro: perché tiene un braccio sopra la testa? \_\_\_\_\_

4) Quante figure si stanno tuffando? \_\_\_\_\_

PUNTEGGIO: 6 punti se hai risolto il gioco e scoperto il nome dell'autore  
più 1 punto per ogni risposta esatta. Scrivi qui i punti di questa tappa \_\_\_\_\_

HAI TERMINATO L'ULTIMA TAPPA DI QUESTO PERCORSO!

Somma i punti che hai fatto in questo itinerario **TOTALE PUNTI** \_\_\_\_\_

Ora controlla nella prossima pagina il risultato della tua missione...

## 1° ITINERARIO

**da 0 a 10 punti** : Ti sei perso nel percorso ma prova con un altro itinerario avrai più successo

**11 a 35 punti** : Il tesoro è alla tua portata: partì per un'altra avventura!

**da 35 a 50 punti** : Sei un ottimo cacciatore. La tua fama aumenterà se un altro tesoro troverai.

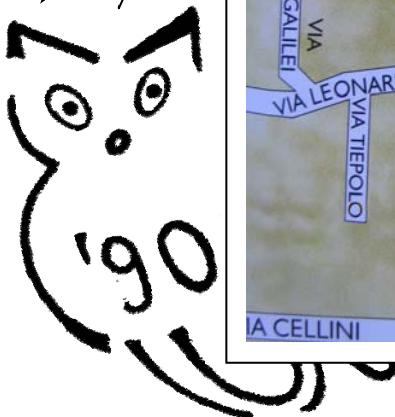
Sei pronto a partire per la tua spedizione alla ricerca del tesoro dimenticato ? Eccoti il

## 2° ITINERARIO

**Partenza** : semaforo di Caslino al Piano

**Arrivo** : torretta degli alpini

Pronti.. VIA!



**ITINERARIO 2 - TAPPA unica** Parti dal semaforo di Caslino al Piano e imbocca la via Leonardo da Vinci; fai pochi passi e gira subito a destra per la Via Botticelli, prosegui diritto finché non vedrai alla tua sinistra la torre degli Alpini.



Sulla torre sono state realizzate due opere che rappresentano due animali ai quali gli alpini sono molto legati: gira verso sinistra, intorno alla torre e scopri quali sono.

- La prima opera che incontri raffigura un uccello rapace che è il simbolo del corpo degli Alpini e compare nell'effige sui loro cappelli che sono anche decorati con una penna di questo uccello. Questo animale è simbolo di forza e coraggio e una antica leggenda narra che fosse l'unico animale che poteva fissare il sole senza abbassare gli occhi. E' inoltre considerato un animale sacro e superiore per forza.



1) Di quale uccello si tratta ? .....

2) Prima di continuare il tuo giro intorno alla torre annerisci nel disegno a fianco gli spazi con i puntini neri e scopri l'animale nascosto. Nato dall'incrocio tra un asino con una cavalla portava le munizioni, i viveri, il Cappellano, la posta e il ferito.

Amico prezioso e insostituibile dei soldati in montagna è il .....

3) Ora cerca il quadro e guardalo attentamente : cosa ha disegnato il pittore in basso a destra ?

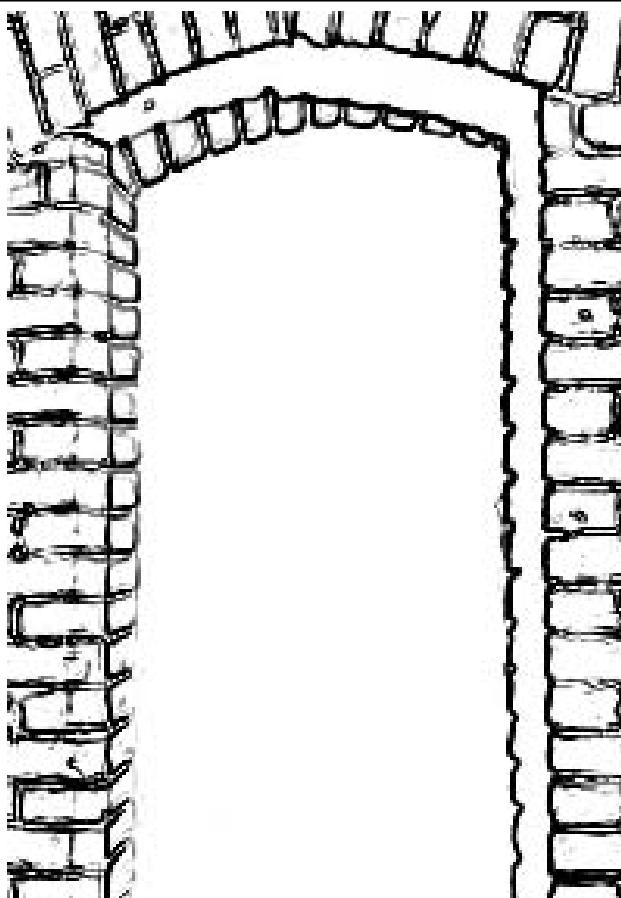
.....

Ora se concludi il giro della torre vedrai che c'è ancora uno spazio che non è stato dipinto.

Immagina di essere tu il pittore: quale animale ti viene in mente se pensi alla montagna ? Disegnalo qui sotto.

Il pittore Vendramin ha dipinto il mulo come se fosse dentro la torre e lui ne vedesse solo una parte attraverso la finestra.

Fai anche tu così e immagina il tuo animale più grande dello spazio che hai a disposizione.



Fabrizio Vendramin insegna nella Piccola Accademia di pittura di Cadorago. Se vuoi vedere altri quadri di animali dipinti da lui puoi ammirarli nell'atrio della Scuola Primaria di Caslino

L'animale che hai disegnato è un

.....

.....

## PUNTEGGIO:

1 punto per ogni risposta esatta, 5 punti se hai completato il disegno da annerire, 10 punti se hai disegnato il tuo quadro.

Scrivi qui quanti punti hai fatto \_\_\_\_\_



## 2° ITINERARIO

**da 0 a 3 punti** : Le torri non sono il tuo forte ! Prova a cambiare percorso: avrai risultati migliori.

**da 4 a 8 punti** : La torre è stata conquistata ora riparti per un'altra impresa.

**da 9 a 18 punti** : Complimenti: sarai nominato alpino onorario! Mostra la tua bravura con un altro percorso.

Sei pronto a partire per la tua spedizione alla ricerca del tesoro dimenticato ? Via con il

## 3° ITINERARIO

**Partenza** : Municipio di Cadorago

**Arrivo** : Via Volta

Pronti.. via!



## ITINERARIO 3 TAPPA n.1

Inizia il percorso davanti al portone di ingresso del Comune



Ora gira intorno all'edificio finché non trovi il grande quadro di cui questo a fianco è un particolare.

**TITOLO:** "Il pensiero del giocatore"

**ARTISTA:** Istituto Statale d'Arte "Fausto Melotti"

Lomazzo **FOTO:** particolare

- 1) Quest'opera suddivisa in 11 pannelli si ispira ad un gioco da tavolo nel quale due eserciti si affrontano su una scacchiera. Qual è questo gioco? .....
- 2) Sulla scacchiera alcune pedine raffigurano un cavallo per rappresentare i reparti di cavalleria; quanti cavalli vedi nel quadro? .....
- 3) Ai quattro angoli della scacchiera si mettono quattro torri così come spesso si trovano nei castelli. In quale riquadro di quest'opera sono rappresentate? .....
- 4) Quando un pezzo di questo gioco termina la sua mossa su una casella occupata da un pezzo dell'avversario si dice che lo "mangia"; ci sono nel quadro degli oggetti che ti servono a mangiare, quali sono? .....
- 5) La pedina è il pezzo meno importante di questo gioco, quando viene mangiata da un altro pezzo la si deve togliere dalla scacchiera: quale riquadro dell'opera ricorda questo momento della partita? .....
- 6) In questo gioco la partita termina quando un re non puo' più muoversi senza "essere mangiato". Il vincitore fa allora cadere il re avversario, che ha perso, sulla scacchiera: questa mossa è lo "scacco matto". Tu come la disegneresti ? Fai un disegno qui sotto

**PUNTEGGIO :** Controlla le soluzioni:

1 punto per ogni risposta giusta, 5 per il disegno.

Scrivi qui il punteggio che hai fatto :

\_\_\_\_\_

## ITINERARIO 3 - TAPPA n.2

proseguì nel parcheggio del Comune, attraversalo e cerca il quadro dell'angelo raffigurato qui sotto.

TITOLO: Messaggero della pace AUTORE: Valerio Pilon



Trova 6 differenze tra il quadro  
vero e quello qui sopra riportato:

1).....

2).....

3).....

4).....

5).....

6).....

Il titolo di questo quadro è  
"Messaggero della pace".

Scrivi qui quattro elementi che vedi nel  
quadro e che ricordano la pace:

1).....

2).....

3).....

4).....

PUNTEGGIO : Controlla le soluzioni e calcola 1 punto per ogni differenza  
trovata più 1 punto per ogni risposta giusta.

Scrivi qui i punti che hai fatto : \_\_\_\_\_

NUOVA TAPPA: raggiungi la via Volta e prosegui la sinistra fino al n.9

## ITINERARIO 3 - TAPPA n.3

Via Volta n. 9

TITOLO: San Martino

AUTORE: Simonetta .....

M	A	N	T	E	L	L	O
C	A	Z	Z	A	R	O	C
A	L	C	A	A	D	O	C
V	B	S	P	A	D	A	H
A	E	E	R	A	M	I	I
L	R	L	R	P	I	N	O
L	O	L	O	C	C	O	Z
O	I	A	S	R	U	O	T

Cerca nello schema le parole indicate che possono essere scritte dall'alto in bassa , da destra a sinistra e da sinistra a destra :

MANTELLO - SELLA -  
ALBERO - CODA - TOURS -  
CAVALLO - ZOCCOLO -  
RAMI - OCCHIO - SELLA -  
SPADA - CORAZZA -  
CAVALLO

Riporta le lettere rimaste e trova il cognome dell'autrice

San Martino è patrono di Cadorago. La tradizione racconta che quando Martino era un militare, incontrò un mendicante seminudo. D'impulso tagliò in due il suo mantello e lo condivise con il mendicante. Quella notte sognò che Gesù si recava da lui e gli restituiva la metà del mantello. Quando si risvegliò scoprì che il suo mantello era integro. Il sogno ebbe un tale impatto su Martino, che egli si fece battezzare e divenne cristiano, lasciò poi l'esercito e in seguito divenne monaco. Infine fu chiamato a fare il Vescovo dai cittadini della città francese di 1) \_\_\_\_\_ ( scopri qual è cercando il suo nome che appare nel quadro dopo quello di San Martino)



Cerca nel quadro le risposte:

- 2) In che giorno e mese cade la festa di San Martino?
- 3) In che anni è vissuto San Martino
- 4) In quale angolo compare la firma dell'artista
- 5) L'albero ed il cavallo cosa hanno in comune?
- 6) San Martino fu nella sua vita monaco, soldato e vescovo. Com'è raffigurato nel quadro?

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni risposta esatta più 4 se hai risolto gioco.

Tot. punti \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 3 - TAPPA n.4

Prosegui lungo la Via Volta e attraversa la strada sulle prime strisce pedonali che trovi e continua fino a che non vedrai un quadro in bianco e nero. AUTORE: Tullio Ficcarelli

TITOLO: Giocando



1) Qual è il personaggio rappresentato nel quadro? Controlla se hai indovinato risolvendo questo rebus

1 parola, 9 lettere



2) Osserva le diverse ombre trova le differenze tra loro e guardando il quadro scegli quella del burattino del quadro. L'ombra giusta è:



3) Quale elemento del viso ci permette di riconoscere il personaggio?

---

4) Il protagonista prima di diventare un bambino era un burattino: cosa nel disegno ce lo fa capire?

---

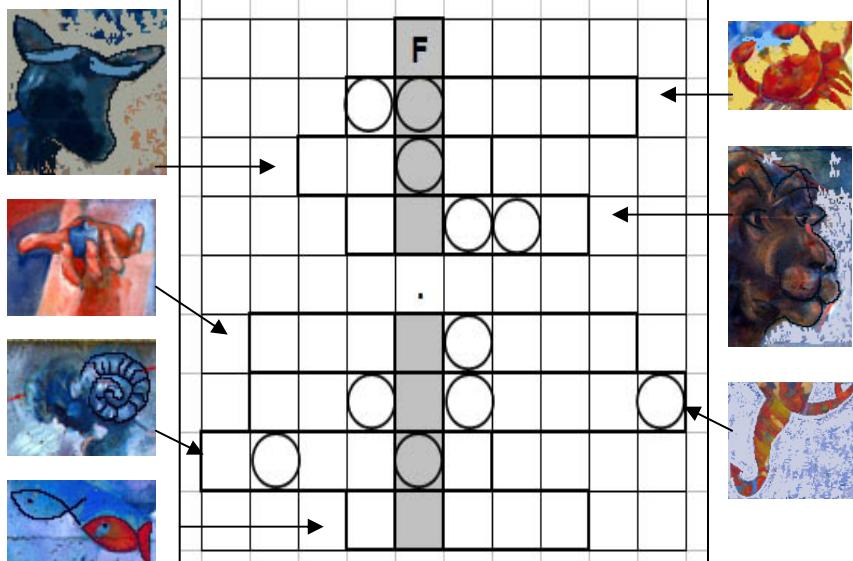
5) Osserva il quadro: secondo te il corpo del burattino sembra tagliato da un pezzo di legno o sembra quello di un bambino? \_\_\_\_\_

PUNTEGGIO: controlla i risultati poi calcola 2 punti per il rebus, 1 per ogni risposta esatta, 5 se hai indovinato l'ombra esatta. Tot. punti \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 3 - TAPPA 5

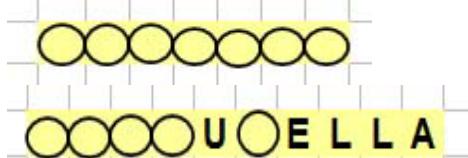
Prosegui lungo la Via Volta e attraversa la strada sulle prime strisce davanti alla scuola pedonali che trovi e continua fino a che non vedrai un quadro in bianco e nero.

AUTORE: Scuola \_\_\_\_\_ TITOLO: Zodiaco-universo  
Osserva attentamente i particolari dei quadri riportati a fianco del cruciverba e scrivi nelle caselle i segni zodiacali a cui si riferiscono



Nelle caselle grigie troverai il nome della Scuola di pittura i cui allievi hanno realizzato questi quadri.

Riporta ora in ordine le lettere che appaiono nei cerchi: troverai il nome del paese dove la scuola ha sede.



PUNTEGGIO: 1 punto per ogni nome esatto nel gioco, 3 punti se hai il nome della scuola ed del paese. Punti \_\_\_\_\_

### Segni zodiacali

♈ Ariete	♉ Toro
♊ Gemelli	♋ Cancro
♌ Leone	♍ Vergine
♎ Bilancia	♏ Scorpione
♐ Sagittario	♑ Capricorno
♒ Acquario	♓ Pesci

Ora se guardi il quadro tutto a destra che si intitola Universo potrai trovare nascosti nel cielo i simboli dei segni zodiacali: prova a cercarli!

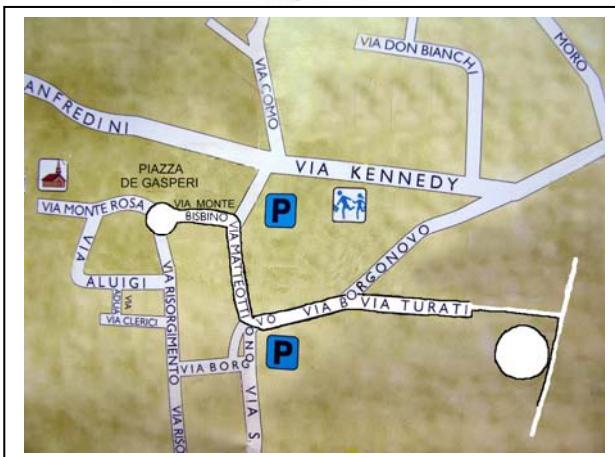


### 3° ITINERARIO

da 0 a 10 punti : Ahi Ahi! Dovrai scavare ancora un po' per trovare il tuo tesoro!

11 a 35 punti : Bravo, hai bene interpretato gli indizi. Continua la caccia ed il tuo tesoro si arricchirà.

da 35 a 50 punti : Eccellente sei proprio un vero cacciatore di tesori!



Sei pronto per una passeggiata a Bulgorello che si concluderà con una bella gita in campagna... alla ricerca del tesoro dimenticato ? Eccoti il

### 4° ITINERARIO

**Partenza:** Piazza De Gasperi (dove c'è la farmacia)

**Arrivo:** Cappella del Gesio

Pronti.. via!

## **ITINERARIO n.4 TAPPA 1** Inizia il percorso in Piazza De Gasperi



1) Scegli quale percorso devi fare per arrivare fino alla piazza in centro al labirinto. Lungo il percorso raccogli le lettere che incontrerai e scopri il titolo dell'opera di Saltarelli

2) Guarda sulla destra della piazza il grande quadro che ci racconta come era questa stessa piazza in passato. Ora rispondi (Vero o Falso):

Per la festa sono state appese delle bandierine

V F

Sul balcone della casa non c'è nessuno

v F

Nella piazza sembra che ci sia un gran movimento

V F

**PUNTEGGIO :** 7 punti se hai risolto il labirinto, 1 punto per ogni risposta esatta. **Segna qui i punti fatti:**

## ITINERARIO n. 4 TAPPA 2

Prosegui ora lungo la via Bisbino in direzione del Parco, poco distante vedrai su un grande muro questa opera.

Cio' che vedi sul muro ti sembrerà un po' diverso da quello qui raffigurato. In effetti il quadro dipinto da Simonetta Carpini nel 1993 ha perso molti dei suoi colori. 1) Quali sono le cause secondo te? (scegli due risposte):

- A) pioggia      B) lampi
- C) luce del sole    D) hanno lavato il muro
- E) hanno cercato di cancellarlo

2) Quale colore secondo te è scomparso? \_\_\_\_\_

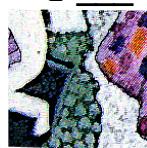
3) Il titolo dell'opera è "Il tombolo" quante donne lavorano al tombolo creando pizzi? \_\_\_\_\_

4) Mentre le donne lavorano i bambini giocano. Uno si è nascosto. Dov'è? \_\_\_\_\_

5) Ora osserva bene il quadro e scrivi accanto ad ogni numero la lettera che indica il posto che ha il tassello nel quadro.



1 \_\_\_\_\_



2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_



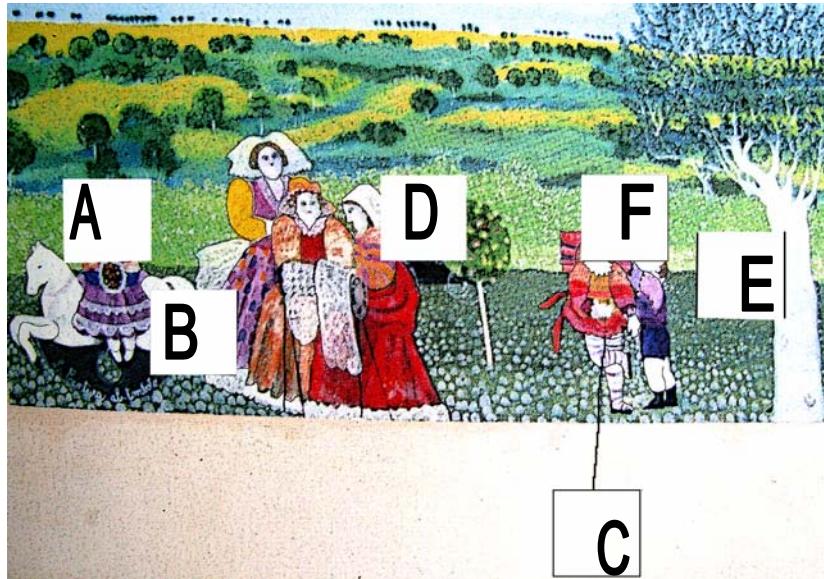
4 \_\_\_\_\_



5 \_\_\_\_\_



6 \_\_\_\_\_



PUNTEGGIO: 1 punto per ogni risposta esatta più 1 punto per ogni tassello abbinato al posto giusto.

Punti guadagnati \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 4 - TAPPA n.3

Prosegui la tua caccia: raggiungi la via Turati e prosegui lungo il sentiero fin quando si immette su di uno perpendicolare. Allora gira a destra e poco più avanti troverai la cappella.

Le prime notizie della Cappella del "Gesio" risalgono addirittura a circa 420 anni fa. Con il passare del tempo la cappella si era molto rovinata ma una volta che è stata ristrutturata dalla A.S.B. di Bulgorello il pittore Gaetano D'Auria si è offerto di decorarla internamente. Il pittore come tema della decorazione si è rifatto alla dedica originaria della cappella ai Santi Giacomo e Filippo.



Filippo viene nominato nei Vangeli in occasione del miracolo della moltiplicazione dei pani e dei pesci.

1) Dove all'interno della cappella sono raffigurati i pani e i pesci?

Dalle lettere di Giacomo traspare invece un grande amore per la natura e per questo il pittore ha dipinto la natura con molti dettagli

2) Scopri 9 animali/animaletti raffigurati nei tre quadri

---

---

---

Agli stessi santi è dedicata anche la Chiesa parrocchiale di Bulgorello

3) Dove, nei quadri, è stata dipinta la Chiesa?

Nel prato puoi riconoscere tre fiori molto noti:

4) il \_\_\_\_\_ rosso

5) la \_\_\_\_\_ bianca

6) il fiore viola (un po' scolorito)

se non ne conosci il nome segui le frecce e congiungi la mano con il pennello

---

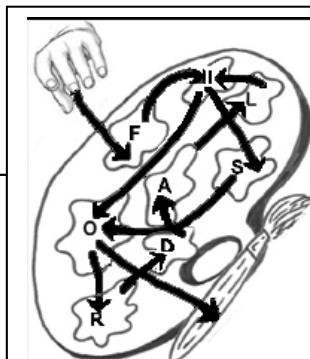
PUNTEGGIO : Controlla le soluzioni:

1 punto per le risposte 1, 3, 4, 5

4 punti per la risposta 2.

2 punti per la risposta 6

Calcola quanti punti hai fatto \_\_\_\_\_



## 4° ITINERARIO

**da 0 a 9 :** in campagna ti sei distratto... prova sui percorsi di città.

**da 10 a 20 :** Hai dimostrato le tue abilità procedi con il prossimo itinerario: altre sorprese ti aspettano.

**da 20 a 30 :** Wow! Sei un grande archeologo: hai trovato il tesoro di Bulgorello.



Sei pronto per il prossimo percorso proprio al centro del paese? Eccoti il

## 5° ITINERARIO

**Partenza :** angolo Via Giovanni XXIII-Via Garibaldi

**Arrivo :** Largo Clerici

Il percorso prevede di passare attraverso il giardino di Villa Triste; se fosse chiuso, per trovare i quadri nel giusto ordine passate da Piazza Zampiero

Pronti.. via!

## ITINERARIO 5 - TAPPA n.1

Sei al punto di partenza: alza gli occhi e guarda la grande opera sul muro all'angolo.

AUTORI: Vendramin,



Quest'opera non è solo un quadro ma una meridiana cioè un orologio che ha però alcune caratteristiche particolari.

- 1) Il ferro che sporge dalla bocca del sole con la sua ombra indica le ore e si chiama come un "grosso gnomo" cioè \_\_\_\_\_
- 2) La meridiana funziona solo quando c'è il \_\_\_\_\_
- 3) Le ore sono indicate con i numeri romani che corrispondono ai numeri arabi che siamo soliti usare in questo modo (completa l'elenco):  
1= I ; 2= II ; 3= \_\_\_\_\_ ; 4= IV ; 5= V ; 6= VI ; 7= \_\_\_\_\_ ; 8= \_\_\_\_\_  
9= IX ; 10= X ; 11= XI ; 12= \_\_\_\_\_
- 4) Se nei numeri romani M=1000 che data è indicata in fondo al nastro a sinistra dove è scritto MMIX : \_\_\_\_\_
- 5) Non tutte le ore sono indicate ma solo quelle che vanno dalle \_\_\_\_\_ del mattino alle \_\_\_\_\_ di sera
- 6) Perché secondo te? \_\_\_\_\_
- 7) In un giorno molto nuvoloso puoi leggere le ore sulla meridiana? \_\_\_\_\_
- 8) La meridiana è decorata agli angoli da quattro motivi che rappresentano le 4 \_\_\_\_\_
- 9) Quale stagione è rappresentata nell'angolo in alto a sinistra \_\_\_\_\_?
- 10) E in basso a destra \_\_\_\_\_?

PUNTEGGIO: Controlla le risposte in fondo al libro e somma 1 punto per ogni risposta esatta.

Punti guadagnati \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 5 - TAPPA n.2

Avviatevi in direzione del centro del paese e troverai subito quest'opera.

AURORE: Ernesto Colombo TITOLO "Composizione"



Osserva questo particolare del quadro: sembra che il pittore abbia disegnato un animale fantastico, quasi un incrocio tra due animali reali...

1) Nel riquadro bianco disegna l'animale fantastico che avresti inserito tu nella composizione.

2) Osserva l'animale di destra: se lo guardi di sfuggita ti sembra un animale reale ma se lo osservi bene non lo è. Perché? \_\_\_\_\_

3) Anche in un altro particolare del quadro il pittore ha riunito in un unico elemento due elementi distinti che si usano solitamente per indicare nei disegni scientifici se un essere vivente è maschio o femmina. Questi sono i

due elementi ♂ ♀ Dove nel quadro sono riuniti insieme? \_\_\_\_\_

4) Le tre figure umane ricordano con le loro braccia tre figure geometriche quali? \_\_\_\_\_

5) Nelle figure umane sono stati inseriti alcuni elementi: a quali parti del corpo si riferiscono? \_\_\_\_\_

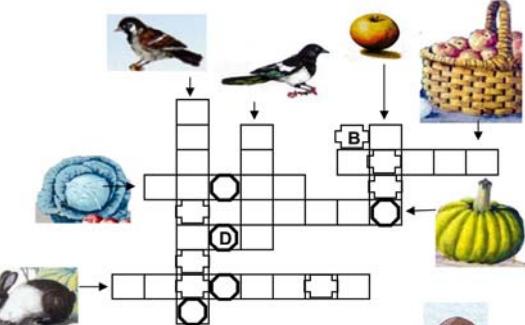
Riesci ad immaginare cosa possono significare?

PUNTEGGIO: per il disegno 6 punti, 1 punto per ogni risposta esatta.

Punti guadagnati \_\_\_\_\_

**ITINERARIO 5 - TAPPA n.3** Se il cancello di Villa Triste è aperto attraversalo altrimenti passa da Piazza Zampiero e fermati al n. 40 di via Mamelì. Alza gli occhi sopra l'insegna del negozio di elettrodomestici e cerca il quadro dello stesso autore di quelli riportati qui sotto a destra.

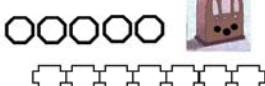
1) Completa lo schema con i nomi delle figure che si ritrovano nel quadro e scopri il nome dell'oggetto che si trova nel quadro sulla destra e che ti serve a completare il titolo che è "L'uccellino della \_\_\_\_\_"  
Dallo stesso schema ricava il cognome del pittore



l'oggetto a destra è una vecchia

l'autore del quadro è

ENZO



2) Secondo te quale stagione si può collegare al quadro? \_\_\_\_\_  
(pensa alle mele, alla verza, alla zucca... ad halloween)

3) Il pittore ha dipinto moltissime opere nelle quali compaiono animali domestici o da cortile, uccelli di diversi tipi oltre a frutta e verdura tipiche della stagione invernale.

Quali altri soggetti potresti trovare nei suoi quadri? A) un elefante B) un gallo C) un'anatra D) un fenicottero F) un grappolo d'uva G) una pesca.

4) Nei suoi quadri compare spesso la gazza che nella mitologia germanica era la messaggera degli dei ed anche l'uccello della dea della morte e per tale ragione era creduta uccello porta \_\_\_\_\_.  
Nel medioevo, veniva considerata uccello delle streghe.

**PUNTEGGIO:**per il gioco 5 punti + 1 punto per ogni risposta esatta.

Punti guadagnati \_\_\_\_\_

**ITINERARIO 5 - TAPPA n.4** Ora fai pochi passi in avanti e sulla stessa parete troverai questo grande dipinto al n. 44 di Via Mameli.  
AUTORE: Sandro Bardelli TITOLO: No more wars

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

14 15 14 – 16 9 21 - 7 21 5 18 18 5



**PUNTEGGIO:** 3 punti per il gioco, 1 punto per ogni risposta esatta

Punti quadagnati \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 5 TAPPA n.5

Ora prosegui lungo il marciapiede finché su un muro del supermercato di imbatterai in un gatto!

AUTORE: \_\_\_\_\_ TITOLO: \_\_\_\_\_



TITOLO: Il vento

In quasi tutte le opere di questo pittore il grande protagonista è il vento, lo spostamento d'aria e dunque il movimento. Anche in questo quadro tutto si muove ad eccezione del muro di fondo e del tavolo.

1) Osserva il quadro e conta fino a 5 poi, senza più guardarlo, cerca di ricordare cosa cade dal tavolo?

(5 oggetti)

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| A: un limone      | B: un piatto    |
| C: una banana     | D: una tovaglia |
| E: una pannocchia | F: un coperchio |
| G: un cestino     | H: un coltello  |



Fai attraversare al gatto il ruscello avanti e indietro per raccogliere i tre pesci.

Il gatto non può saltare due volte sullo stesso sasso.

Comincia saltando sul sasso con la lettera "A".

Ad ogni attraversamento raccogli le lettere ed otterrai:

il nome del pittore

— — — — —

il cognome

— — — — —

l'anno in cui ha dipinto il quadro

— — — —

PUNTEGGIO: per il gioco 5 punti più 1 punto per ogni oggetto che hai ricordato esattamente .

Punti guadagnati \_\_\_\_\_

## ITINERARIO 5 - TAPPA n.6

sarai davanti al tuo ultimo quadro.

AUTORE: \_\_\_\_\_

Due soli passi in avanti e

TITOLO: "senza titolo"



1) Trova nel dipinto 8 differenze rispetto al quadro reale.

2) Cerca dipinti nel quadro cognome e nome del pittore

— — —  
— — — — — — —

I dipinti magici di questo artista raffiguravano sempre una donna accompagnata da animali sacri della tradizione celtica. I Celti erano una popolazione dell'Europa centrale che raggiunse il suo massimo splendore 300-400 anni prima della nascita di Gesù. Negli antichi racconti della mitologia i cigni sono simbolo di saggezza, amore sincero, fedeltà nella coppia.

Il cigno era ritenuto un messaggero degli dei, possessore di poteri magici legati alla musica e al canto. Oltre al cigno nel quadro originale compaiono altri simboli magici: le stelle, la luna e il cerchio.

3) Nel quadro luna e stelle si trovano

4) Il cerchio è invece composto dalle figure dei due \_\_\_\_\_

5) La donna porta in testa un foulard che ricorda qualche altra cosa che appare nel quadro, cosa?  
\_\_\_\_\_

PUNTEGGIO: per il gioco 6 punti più 1 punto per ogni risposta esatta .

Punti guadagnati \_\_\_\_\_



## ITINERARIO 5

**da 0 a 19** Devi perfezionare la tua tecnica: parti per un'altra avventura

**da 21 a 45** Sei in gamba ma non ti fermare qui: riparti per un'altra caccia

**da 45 a 60** Sento il tintinnio delle monete d'oro fra le tue mani!

Non dimenticare: una volta completati 2 itinerari puoi passare alla sede dell'Associazione e venire in possesso del tuo **TESORO !!!**

**L'Associazione dei Genitori del Comune di Cadorago ringrazia:**

- il Sig. Verga Vincenzo per l'impegno messo in questi venti anni nella creazione, nell'ampliamento, nella conservazione del patrimonio di Murarte che arricchisce in modo unico il nostro paese;

- la prof.ssa Maria Cristina Magnaghi che con i suoi commenti ai quadri ci ha insegnato a guardare queste opere con occhio nuovo;

- Enrica Ghidelli che ci ha aiutato a realizzare i laboratori del sabato e con il suo entusiasmo ci ha contagiato;

- la Dirigente e le insegnanti delle Scuole primarie dell'Istituto Comprensivo di Cadorago con le quali abbiamo lavorato in sinergia;

- la dott.ssa Monica Pellin, Presidente della Commissione Biblioteca, per la sua disponibilità in occasione del Concorso di Pittura;

- la Croce Azzurra, la Protezione Civile e la Proloco di Cadorago per l'aiuto nell'organizzazione degli eventi;

- tutti coloro che in Associazione hanno reso possibile con il loro impegno la realizzazione di "Murarte Junior";

- il Comune di Cadorago, la Regione Lombardia e la Fondazione Cariplo per aver finanziato il progetto e quest'ultima in particolare per aver permesso la stampa di questo opuscolo;

- i genitori che accompagneranno i loro figli "alla scoperta del tesoro dimenticato" nel nostro bellissimo territorio e tutti i bambini e ragazzi, che sono stati i veri protagonisti di questo progetto!

## SOLUZIONI 1° ITINERARIO

**TAPPA 1** : 1)4navi 3aerei 2bici 1auto 1razzo 1treno 1mongolfiera  
2)2000 3)un arciere 4)in alto a sinistra 5)rossa 6)sì sopra il  
computer 7)verde, blu, rosso, giallo 8) 3, 9) 7, 10) no

**TAPPA 2** : 1) 4 ali , 2) 2ali , 3) 20anni , 4) 13 , 5) 20 .

**TAPPA 3** : 1) sole 2) freccetta 3) legno 4) filo 5) coperta - SCOLA

**TAPPA 4** : 1) falso 2) vero 3) falso 4) falso 5) falso 6) vero

**TAPPA 5** : 1) vanni saltarelli 2) giochi d'acqua 3) rovescia un secchio  
d'acqua 4) si ripara la testa dall'acqua 5) 2

## SOLUZIONI 2° ITINERARIO

**TAPPA UNICA** 1) aquila 2) mulo 3) una corda

## SOLUZIONI 3° ITINERARIO

### TAPPA 1

1) scacchi 2) a sinistra del giocatore:due in alto uno in basso in tutto tre 3) nei  
due riquadri più a destra 4) ci sono i denti di due forchette a destra del  
giocatore nel riquadro in basso 5) a destra del giocatore il quadro in mezzo

### TAPPA 2

1)- la colomba ha 4 ali bianche - il ramo di ulivo ha 2 fiori - non c'è più la scritta  
sulla destra - un angelo suona il flauto invece della tromba - l'angelo ha un ala  
rosa in più - l'angelo ha i capelli biondi

2) - ramo d'ulivo - colomba - angelo - arcobaleno

### TAPPA 3

M	A	N	T	E	L	L	O
C	A	Z	Z	A	R	O	C
A	L	C	A	A	D	O	C
V	B	S	P	A	D	A	H
A	E	E	R	A	M	I	I
L	R	L	R	P	I	N	O
L	O	L	O	C	C	O	Z
O	I	A	S	R	U	O	T

### TAPPA 5

F						
C	A	N	C	R	O	
T	O	R				
L	E	O	N	E		
X						
B	I	L	A	N	C	I
S	O	C	R	P	O	N
A	R	I	E	T	E	
P	E	S	C	I		

CARONNO PERTUSELLA

Carpini 1) Tours (Francia) 2)11-11 3) 315-397 4) in basso a destra 5) sono  
decorati con disegni e colori simili 6) soldato

### TAPPA 4

1) PINO - O + OCCHIO = PINOCCHIO

2) l'ombra giusta è la D(A=senza fili,B=piede diverso C=braccio e spalla E=naso)

3) Il naso 4) i fili 5) sembra più una figura umana che un pezzo di legno  
intagliato (guarda i muscoli delle braccia, i polpacci, la curva del sedere)



## SOLUZIONI 4° ITINERARIO

### TAPPA 1 : 1)BULGORELLO ... IN PIAZZA

**TAPPA 2 :** 1) A pioggia, C

luce del sole 2) il rosso 3) due donne 4) dietro il tronco  
5) 1F-2E-3C-4B-5D-6A

**TAPPA 3 :** 1) nei cesti che hanno gli angeli 2) lepre, fagiano, farfalla, ape, uccello, gruppo di rondini, formiche, grillo, pesci 3) nel quadro di sinistra, a sinistra dell'angelo 4) il papavero 5) la margherita 6) il fiordaliso

## SOLUZIONI 5° ITINERARIO

**TAPPA 1:** 1) gnomone 2) il sole 3) 3=III , 7=VII , 8=VIII 12=XII  
4)  $1000+1000+(-1+10)=2009$ ; 5) dalle 7 (VII) alle 4 (IV) 6) perché non ci sarebbe l'ombra o l'ombra non indicherebbe l'ora giusta 7) NO 8) stagioni 9) autunno 10) estate

**TAPPA 2:** 2) ha 7 gambe 3) tra la fig. su fondo rosso e quella con il cuore 4) un quadrato, un triangolo, un cerchio 5) occhio, cuore,

**TAPPA 3:** 1) RADIO, BELLINI 2) autunno

3) puoi trovare B: un gallo, C: un'anatra, F: uva 4) sfortuna

**TAPPA 4:** 1) NON PIU' GUERRE 2) B 3) B

4) A 5) scheletro 6) morte 7) guerra

**TAPPA 5:** 1) A-limone, D-tovaglia, E-

pannoccchia, F-coperchio, G-cestino 2) Alberto Venditti 1993

**TAPPA 6:** 1) una coda in più nel cigno azzurro, cigno rosa con 2 occhi, orecchini in più, il cigno con la cresta ha i bargigli sotto il becco, un pezzo di cielo in più nel fondo, collana, una luna in più, il becco aperto. 2) Ele Pauletti 3) nell'angolo in alto a sinistra 4) corpi e collo dei cigni 5) le piume dei cigni

