



I VIDEOGIOCHI VANNO AL MUSEO CON NINTENDO LABO

Con il motto “monta, gioca, scopri”, al via il tour che porta una nuova esperienza interattiva nei musei italiani, con imperdibili laboratori creativi dedicati a genitori e figli.

Perché l'apprendimento passa anche dal divertimento.

La prossima tappa al Post, il Museo della scienza di Perugia.

Milano, giugno 2018 – Giocare è una cosa seria: è il metodo migliore per imparare e apprendere, soprattutto per i più piccoli. In un Paese come l'Italia, in cui il **57%** della popolazione si definisce videogiocatrice¹, la potenzialità educativa del medium videoludico può arrivare a toccare ben **17 milioni** di persone. Ed è per questo che **Nintendo**, leader mondiale nella creazione e nello sviluppo di intrattenimento interattivo, da sempre attenta ai risvolti formativi dei suoi prodotti, ha deciso di fare il suo ingresso ufficiale nei musei italiani con **Nintendo Labo**, una nuova linea di **esperienze interattive** basata sul gioco e sulla scoperta. Da **Milano** a **Roma**, passando per **Genova**, **Perugia** e **Napoli**: saranno ben **5 i musei** dove adulti e bambini potranno divertirsi a più non posso partecipando a **workshop** e **laboratori** che, unendo l'utile al dilettevole e mixando l'analogico al digitale, elimineranno il gap tecnologico tra genitori e figli, coinvolgendo la famiglia al completo.

Prosegue con l'iniziativa il **Post** di **Perugia**: durante il Campus Estivo **dall'11 giugno al 9 settembre**, i più piccini scopriranno l'innovativo **Nintendo Labo** con un approccio del tutto inedito. Per imparare, divertendosi! I bambini potranno **trasformare dei semplici fogli di cartone in creazioni interattive** chiamate **Toy-Con**, progettate per funzionare con la console **Nintendo Switch** e i controller **Joy-Con**. Che sia un **pianoforte** a 13 tasti perfettamente funzionante o il manubrio di una **motocicletta**, un **robot**, una **casa** o una **canna da pesca**, come per magia, il bello sarà vederli animati su schermo e scoprire tutti i segreti che stanno dietro la tecnologia rivoluzionaria che permette tutto ciò. Pane per i nativi digitali!

Monta, gioca e scopri: ecco il leitmotiv dei workshop **Nintendo Labo**. Un filo conduttore che permetterà a tutti di seguire le varie fasi creative, partecipando attivamente a ognuna di esse. In primis si **monta**, assemblando i fogli di cartone e personalizzando con fantasia ed estro la propria creazione. Dopo di che, si **gioca**, vivendo l'emozione unica di vedere una macchinina di cartone prender vita e animarsi, pilotandola a destra e sinistra grazie all'incredibile interazione con la console **Nintendo Switch**. Per finire, con il **Garage Toy-Con**, si **scopre** come creare da zero il proprio giocattolo di cartone personalizzato o riprogrammarne uno già esistente: **l'unico limite è la fantasia**. Grazie a un'interfaccia semplificata in cui è possibile selezionare fattori di causa ed effetto, **chiunque può imparare le basi della programmazione**, anche i più piccoli. Ed è così che **educazione e gioco diventano un tutt'uno!**

Dopo il **Post**, il **Museo della scienza di Perugia**, sarà la volta della **Città dei bambini e dei ragazzi di Genova**: qui **dal 13 giugno al 14 settembre** potranno partecipare tutti i bambini tra i 6 e i 10 anni iscritti ai campus estivi. La **Città della Scienza di Napoli**, invece, ha già avviato una serie di weekend di laboratori dedicati alle famiglie che termineranno il **24 giugno**. Anche **Explora**, il **Museo dei bambini di Roma**, e il **MUDEC**, il **Museo delle Culture di Milano**, ospiteranno i workshop **Nintendo Labo** durante i loro Campus Estivi che inizieranno **l'11 giugno** e termineranno rispettivamente il **14** e il **9 settembre**.

¹ Dati [Aesvi](#), aprile 2018

Nintendo Co., Ltd di Kyoto, è il leader mondiale indiscusso nella creazione e nello sviluppo di intrattenimento interattivo. Ad oggi Nintendo produce e commercializza hardware e software per la sua console da casa Nintendo Switch™ e per la famiglia di console portatili Nintendo 3DS™. Dal 1983, anno di lancio del Nintendo Entertainment System™ Nintendo ha venduto più di 4,5 miliardi di videogiochi e più di 710 milioni di unità hardware in tutto il mondo, tra cui Nintendo Switch™ e console della famiglia Nintendo 3DS, che includono New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL™ e Nintendo 2DS, così come le console Nintendo DS™, Nintendo DSi™, Nintendo DSi XL™, Game Boy™, Game Boy Advance, Super NES™, Nintendo 64™, Nintendo GameCube™, Wii™ e Wii U™. Nintendo ha inoltre creato indiscusse icone come Mario™, Donkey Kong™, Metroid™, Zelda™ e Pokémon™, diventati ormai nomi conosciuti da tutti i fan dei videogiochi. La filiale italiana, con sede a Vimercate (Milano), è attiva dall'inizio del 2002. La filiale europea, Nintendo of Europe, con sede in Francoforte sul Meno (Germania) è attiva, invece, dal 1990 e funge da quartier generale per le operazioni Nintendo in Europa.