

UN LIBRO QUARTO

Titolo originale:
STARGAZING DOT-TO-DOT

Copyright © 2017 Quarto Publishing PLC
First published in 2017 Rotovision an imprint of The Quarto Group

Per l'Italia:
© 2017 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 - Fax 02 99762445
www.armenia.it
info@armenia.it
Direzione generale: Luca Belloni
Coordinamento editoriale: Viviana De Mitri

Tutti i diritti sono riservati.

La riproduzione, anche parziale, di testi, fotografie e disegni, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni inadempienza e trasgressione saranno perseguite ai sensi di legge.

Traduzione dall'inglese: Roberta Zuppet
Elaborazione testi a computer: Roberto di Paolo
Revisione a cura della redazione di Armenia srl
Ideato, progettato e prodotto da Quarto Publishing plc
The Old Brewery 6 Blundell Street London N7 9BH

Produced by Rotovision, an imprint of the Quarto Group
Publisher: Mark Searle
Editorial Director: Isheeta Mustafi
Commissioning Editor: Emily Angus
Junior Editor: Abbie Sharman
Layout: Wayne Blades and Ross O'Brien
Cover Concept and Design: Michelle Rowlandson

Stampato in Cina

DA STELLA A STELLA

Unisci i puntini e crea oltre 300 meravigliose costellazioni

Amy Rogstad
& Gareth Moore



Come usare questo libro

I MATERIALI

Acquistate una confezione di penne metalliche con inchiostro color argento od oro e con il pennino medio o fine, oppure di pennarelli per lavagna (hanno un marcato tratto opaco che spicca nitidamente nel cielo buio). In alternativa vanno benissimo anche un pastello o una penna a gel di colore chiaro.

PAGINA SINISTRA: LE COSTELLAZIONI REALI

In questo libro, su ciascuna pagina di sinistra troverete due o tre schemi del tipo «unisci i puntini», che rappresentano le 88 costellazioni moderne attualmente riconosciute dagli astronomi e le figure o gli oggetti mitici ad esse associati.

Ogni schema si compone di due parti:

1. La costellazione reale che appare nel cielo.
2. Le costellazioni delle figure o degli oggetti corrispondenti, profili che abbiamo creato per mostrarvi quale aspetto dovrebbero avere una volta completate.



Pagina sinistra - soluzioni a pp. 88-95

LE STELLE REALI

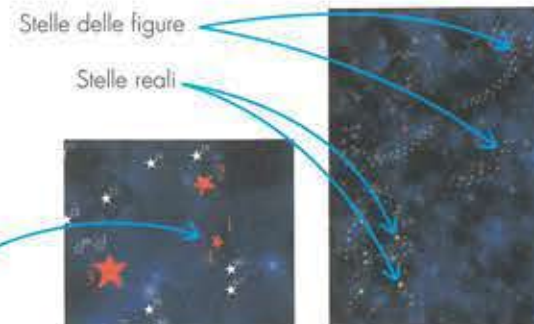
Iniziate dall'immagine della **costellazione reale**. Si tratta di schemi semplici in cui gli astri sono indicati con colori diversi per ciascuna costellazione. Le **stelle colorate** più grandi sono quelle reali che appaiono nel cielo.

In alcuni disegni compare due volte la **stessa stella**, nel qual caso le vengono assegnati due numeri (come succede con l'1 e il 4 nell'esempio).

Dopo aver completato la costellazione reale, passate alla **costellazione della figura/dell'oggetto**, composta di stelle bianche più piccole. Questi schemi rivelano ciascuno l'immagine della costellazione da cui prendono il nome: Taurus, per esempio, darà la figura di un toro e Telescopium quella di un telescopio.

Se non riuscite a continuare, potete sempre consultare le **soluzioni [pp. 88-95]**, dove troverete sia la forma completa della costellazione sia una breve storia del suo nome.

La prima e l'ultima stella di ciascun disegno sono **vuote**. Cercate quella accanto al numero 1 e continuate a unire i puntini fino all'ultima stella vuota per rivelare il profilo di una creatura o di un oggetto.



Pagina di destra - soluzioni a pp. 80-85

PAGINA DESTRA: LE COSTELLAZIONI DI FANTASIA

Nel libro, le pagine di destra propongono sei o sette **costellazioni più piccole**, presentate come creature appartenenti alla stessa categoria (marine, uccelli eccetera), collegate da numeri. Non sono costellazioni che possiamo effettivamente vedere nel cielo, bensì creazioni artistiche con cui divertirci quando scrutiamo la volta celeste di notte. Perché non provate a dare loro un nome che suoni ufficiale?

Innanzitutto unite i puntini cominciando dalla **stella vuota** accanto all'1 e finendo con l'ultima stella vuota. Fate attenzione a non confondere i numeri di schemi diversi.

Non dimenticate, se vi serve un po' di aiuto, che le soluzioni sono alle pp. 80-85. Accanto a ciascuna soluzione è indicato un numero di pagina dentro un cerchietto bianco, così potrete identificare facilmente il disegno. Cercate di non copiare, però. Questi giochi, infatti, sono una sfida a trovare le giuste corrispondenze.

FORME GEOMETRICHE IN LIBERTÀ

Quando avete finito di unire i puntini del contorno, potete usare le stelle interne per creare una **decorazione** più particolareggiata dentro la creatura. Potete aggiungere anche altri dettagli, per esempio gli occhi dell'animale o le penne sulle ali di un uccello. Nello spazio più profondo l'unico limite è la fantasia!

Il risultato finale può assomigliare a questo o, se volete, potete arricchirlo ancora di più.



LE COSTELLAZIONI NASCOSTE

Queste sono studiate per essere un tantino più **difficili**. Abbiamo inserito tre doppie pagine che contengono costellazioni nascoste. Presentano ognuna un grande schema di fantasia, circondato da varie costellazioni misteriose più piccole [soluzioni alle pp. 80, 83, 84, 86 e 87].

Vi abbiamo aiutati un pochino indicando la costellazione più grande con un **colore diverso**, ma per il resto dovrete spremervi le meningi!



