

# A GRADARA IN GITA SCOLASTICA

Guida alle attività didattiche per gruppi scolastici 2018/2019



## INFO SULLA ROCCA DI GRADARA

- ❖ Ai gruppi scolastici è richiesto di presentarsi con l'elenco degli alunni e degli insegnanti su carta intestata della scuola
- ❖ I gruppi entrano in ordine di arrivo. Prenotazione facoltativa dell'ingresso prioritario con un supplemento di € 1,00 a persona (inclusi insegnanti)
- ❖ Nella Rocca possono entrare gruppi composti da massimo 40 persone alla volta, gruppi superiori sono divisi
- ❖ L'accesso alla Rocca è consentito senza zaini e borsoni, al momento la Rocca non dispone di depositi custoditi per gruppi
- ❖ Orari di apertura della Rocca di Gradara: il lunedì dalle 8.30 alle 13.00 (lunedì pomeriggio chiuso) – dal martedì alla domenica dalle 8.30 alle 18.30 orario continuato – chiuso 25 dicembre e 1 gennaio
- ❖ Le tariffe delle visite guidate sono riferite a gruppi di min 25 / max 40 partecipanti (insegnanti compresi).

## DEPOSITO ZAINI

Il deposito zaini e borsoni è gratuito per coloro che prenotano la visita guidata presso la Pro Loco di Gradara.

Il deposito sarà effettuato presso le nostre strutture.

La richiesta del deposito va fatta al momento della prenotazione della visita guidata.

Deposito zaini e borsoni (per chi non ha la visita guidata con la Pro loco) € 30,00 con prenotazione obbligatoria

## MANGIARE A GRADARA

- ❖ A Gradara abbiamo 18 ottimi punti ristoro tra ristoranti, stuzzicherie, piadinerie, osterie e bar, convenzionate con menù per scolaresche e gruppi .
- ❖ Ci sono due giardini dove è possibile pranzare al sacco: il Giardino degli Ulivi ed il Parco del Monte delle Bugie
- ❖ In caso di necessità abbiamo la possibilità di prenotare spazi al coperto alla quota di € 1,00 a persona

# VISITE GUIDATE

## PERCHÉ UNA VISITA GUIDATA

“ Dimmi e io dimentico;  
mostrami e io ricordo;  
coinvolgimi e io imparo. ”

*Benjamin Franklin*

Grazie alle nostre visite guidate **vivrai un'esperienza unica dove la guida dà voce e forma alla Storia** ed alle vicende del Castello in un percorso che si snoda tra Arte, Storia e Letteratura.

## ITINERARI CUCITI SU MISURA

Ogni itinerario è cucito su misura in base alle esigenze della classe: può, di volta in volta, essere più orientato verso la parte artistica, storica o dantesca di Gradara a seconda delle vostre richieste.

## SOLO GUIDE AUTORIZZATE DEL TERRITORIO!

Conoscere e vivere un territorio per saperlo raccontare: affinché la vostra visita sia **un'esperienza didattica piacevole, utile e completa** lavoriamo con guide autorizzate del territorio che conoscono bene la Storia, ma anche le peculiarità di Gradara perché ci lavorano con continuità

Destinatari: itinerari guidati adatti ad ogni scuola di ordine e grado



Foto di Nazareno Balducci ©

## ITINERARI MEZZA GIORNATA

### “MA CHE BEL CASTELLO!”

#### Attività:

Percorso guidato classico in un itinerario che si svolge all'interno della Rocca. Scoprirete, di stanza in stanza, le vicende storiche legate al Medioevo ed alla vita delle Signorie che hanno caratterizzato la vita del Castello fino alla stanza di Francesca dove potrete rivivere la passione e la morte di questa sfortunata coppia, non senza qualche sorpresa inaspettata!

#### Obiettivi didattici:

scoprire in modo divertente le **consuetudini e gli stili di vita in epoca medievale**

penetrare mentalità e credenze di un'altra epoca

solleticare un approccio curioso alla Storia

conoscere **la storia del territorio**

rendere tangibile e diretto **quanto studiato a scuola**

**Durata:** 1 ora circa

**Quota:** € 4 a studente



## ITINERARI MEZZA GIORNATA

“IL MEDIOEVO E GRADARA” 1 ❖ ROCCA + CAMMINAMENTI DI RONDA O MUSEO STORICO

### Attività:

Percorso guidato all'interno della Rocca alla scoperta delle vicende storiche legate alla vita del Castello.

Il percorso prosegue e si arricchisce

con la passeggiata panoramica sui Camminamenti di Ronda al fine di avere una panoramica sul territorio e sulla posizione di Gradara in un contesto geografico/storico

oppure

con l'ingresso al Museo Storico in un percorso curioso sulla storia di Gradara nei secoli, attraverso ricostruzioni filologiche sulla vita e le curiosità medievali, gli strumenti di tortura, le ami, vita di civiltà contadina e le grotte medievali.

### Obiettivi didattici:

conoscere le principali testimonianze architettoniche di Gradara

collocare Gradara in un contesto storico/geografico

scoprire in modo divertente le consuetudini e gli stili di vita in epoca medievale

sollecitare un approccio curioso alla Storia

conoscere la storia del territorio

rendere tangibile e diretto quanto studiato a scuola

**Durata:** 1 ora e 20 minuti circa

**Quota:** € 6,00 a studente

comprende: visita guidata alla Rocca+ingresso ai Camminamenti di Ronda o al Museo Storico

## ITINERARI MEZZA GIORNATA

**"IL MEDIOEVO E GRADARA"** 2 ❖ ROCCA + CAMMINAMENTI + MUSEO STORICO

Percorso guidato alla Rocca, comprensivo di ingresso ai Camminamenti di Ronda e Museo storico,

### Attività:

Il percorso ha inizio con l'itinerario guidato all'interno della Rocca alla scoperta delle vicende storiche legate alla vita del Castello con particolare riguardo per la storia, gli usi e i costumi medievali.

Prosegue con la passeggiata sui Camminamenti di Ronda al fine di collocare Gradara in un contesto geografico/storico rispetto alle Rocche ed alle Signorie circostanti.

L'itinerario finisce al Museo Storico in un percorso curioso sulla storia di Gradara nei secoli, attraverso ricostruzioni filologiche sulla vita e le curiosità medievali, gli strumenti di tortura, le ami, vita di civiltà contadina e le grotte medievali.

Il percorso potrebbe essere invertito a seconda delle esigenze didattiche e contestuali alla visita

### Obiettivi didattici:

conoscere **le principali testimonianze architettoniche** di Gradara

collocare Gradara in un contesto storico/geografico

scoprire in modo divertente le consuetudini e gli stili di vita in epoca medievale

avvicinarsi in maniera nuova alle curiosità della vita quotidiana in un contesto medievale

conoscere la storia del territorio

arricchire con testimonianze dirette quanto studiato a scuola

**Durata:** 2 ore

**Quota:** € 7,00 a studente

comprende: visita guidata alla Rocca+ingresso ai Camminamenti di Ronda+ ingresso o al Museo Storico

**Proloco Gradara** tel.0541 964115 | cell. 340 1436396 | [info@gradara.org](mailto:info@gradara.org)



Foto Ezio Dellosta ©

## ITINERARI INTERA GIORNATA

### "DAL MEDIOEVO AL RINASCIMENTO"

#### *Gradara + Urbino*

**Attività:** Itinerario di viaggio tra la Rocca di Gradara ed il Palazzo Ducale Urbino per una visita guidata nel tempo passato, tra il periodo medievale e quello rinascimentale, di cui Gradara e Urbino sono testimonianza viva.

Distanza tra Gradara ed Urbino: 37 Km / 45 min.

#### **Obiettivi didattici:**

rendere dirette e tangibili le differenze tra Medioevo e Rinascimento

nelle consuetudini di vita

nell'architettura

nella concezione dell'arte e nel suo utilizzo

collocare Gradara ed Urbino in un contesto storico/geografico

**Quota:** € 8,00 a studente

**Comprende:** visita guidata alla Rocca di Gradara, visita guidata al Palazzo Ducale di Urbino

**Facoltativo:** ingresso prioritario «saltacoda» alla Rocca di Gradara € 1,00 a persona ed al Palazzo Ducale di Urbino € 1,00 a persona

(consigliato nel periodo marzo/aprile/maggio)





## ITINERARI INTERA GIORNATA

### TRA "BORGHI, CASTELLI E SIGNORIE"

*Gradara + altra città d'Arte (San Leo, Urbino, Pesaro, Fano, Fossombrone, Rimini)*

**Attività:** Visita guidata alla Rocca di Gradara e abbinamento ad un'altra città d'arte

#### **Obiettivi didattici:**

collocare Gradara in un contesto storico/geografico di riferimento nel territorio circostante  
evidenziare le differenze di vita nei vari contesti storici  
evidenziare le caratteristiche storiche ed architettoniche nei periodi di riferimento  
avvicinarsi in maniera viva e diretta alla storia

**Quota:** € 8,00 a studente

Comprende: visita guidata alla Rocca di Gradara + visita guidata in una delle città d'Arte citate.

Gli ingressi sono da verificarsi di volta in volta.





### ROCCA DI GRADARA + ACQUARIO DI CATTOLICA PARCO "LE NAVI"

Dal Mare al Castello, un viaggio alla scoperta di nuovi mondi inaspettati

Distanza tra Cattolica e Gradara: 8 km / 15 min.

Quota: € 13 a studente

Comprende:

ingresso percorso libero all'Acquario

+visita guidata alla Rocca di Gradara

Durata della visita guidata a Gradara: 1 ora

Durata del percorso libero all'Acquario: 1 ora e 30 minuti.



### ROCCA DI GRADARA + ITALIA IN MINIATURA

Dal grande al piccolo, tante storie da scoprire in un tu per tu con un'Italia mai vista con un percorso tra i principali monumenti del nostro Bel Paese fino alla scoperta della storia del Castello di Gradara

Distanza tra Cattolica e Gradara: 33 km / 40 min.

Quota: € 13 a studente

Durata della visita guidata a Gradara: 1 ora



### ROCCA DI GRADARA + PARCO OLTREMARE

Un percorso didattico dove la Storia e la cultura si fondono con il rispetto e l'amore per l'ambiente. Dal Castello alla Laguna dei Delfini più grande d'Europa, dal medioevo alla Natura con gli spettacoli dei delfini ed il volo dei rapaci.

Distanza tra Cattolica e Riccione: 33 km / 40 min.

Quota: € 16,50 a studente

Durata della visita guidata a Gradara: 1 ora

# LABORATORI DIDATTICI

## PERCHÉ UN LABORATORIO DIDATTICO

Perché le antiche pietre, ancora cariche di memoria, continuino a raccontare le loro incredibili storie...  
Perché la realtà, adeguatamente sollecitata, ceda il passo alla fantasia e alla creatività... Perché conoscere può essere il più bello dei giochi...

Queste alcune delle possibili ragioni per lasciarsi coinvolgere dalle nostre visite guidate, attività e laboratori didattici che, inseguendo e catturando le infinite suggestioni del luogo, intendono guidare bambini e ragazzi alla "conquista" di Gradara e del suo patrimonio.



## GRADARA E IL LIBRO GALEOTTO

Destinatari: Il ciclo della scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: *"galeotto fu il libro e chi lo scrisse..."* (Inf. V) un libro così misterioso da essere ormai leggendario, un libro che ha il potere di fare innamorare, un libro che ha silenziosamente attraversato la storia di Gradara, condividendone vicissitudini e cambiamenti. Un libro ammantato di dicerie e leggende, tanto da portare alla pazzia un vecchio erudito locale che aveva tentato di ripercorrerne le tracce. Non è abbastanza per cominciare la caccia?

Obiettivi didattici: percepire lo sviluppo cronologico; collegare storia locale e universale; imparare a distinguere e utilizzare le fonti storiche; collegare il passaggio del tempo ai mutamenti architettonici e urbanistici; sollecitare confronti tra passato e presente.

Durata: 2 ore

## DE ARCHITECTURA

Destinatari: Il ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: *"Che bel castello! Che mura poderose! Ma come le hanno costruite? Gli uomini del Medioevo non avevano le nostre conoscenze!"* *"Allora non esistevano neppure gli strumenti per misurare!"* *"Hanno fatto tutto questo senza macchine!"*. Smentiremo questi ed altri luoghi comuni organizzando, insieme a bambini e ragazzi, un vero e proprio cantiere medievale: le antiche tecniche di costruzione non avranno più segreti per noi!

Obiettivi didattici: conoscere aspetti meno noti della civiltà medievale; familiarizzare con tecniche e modalità di costruzione del passato; smentire alcuni luoghi comuni; favorire un attivo confronto tra passato e presente; indagare le strutture medievali di Gradara.

Durata: 2 ore

## UNA FORESTA DI SIMBOLI

Destinatari: Il ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante e laboratorio manipolativo

Attività: gli stemmi parlano un linguaggio cifrato e nascondono dietro intricati simboli un mondo pieno di fascino, lotte per la supremazia, tradimenti, echi di antiche vittorie; imparare a decifrarli può rappresentare un'avventura affascinante, specie se l'esperienza è associata ad un percorso di scoperta per il borgo, sull'onda di un misterioso messaggio inciso col sangue sulla torre principale, e alla creazione di uno scudo decorato con la propria personale insegna araldica.

Obiettivi didattici: valorizzare le conoscenze apprese nel corso della visita guidata; avvicinare i ragazzi al mondo dell'araldica; decifrare la realtà simbolica; stimolare la creatività e la capacità manuale.

Durata: 2 ore

## GIALLO AL CASTELLO

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: animazione teatrale e attività ludica itinerante

Attività: un feroce delitto insanguina il piccolo borgo di Gradara sul finire del Trecento; tra i sospettati si riconoscono alcune delle figure più significative del mondo medievale. Sarà attraverso i loro sguardi e i loro racconti che i ragazzi conosceranno alcuni aspetti della vita quotidiana del tempo e si metteranno sulle tracce del pericoloso assassino.

Obiettivi didattici: conoscere le principali testimonianze architettoniche di Gradara; affinare le capacità logico - deduttive; scoprire in modo ludico e creativo consuetudini, leggi e tradizioni del Trecento.

Durata: 2 ore

## CACCIA AL LADRO

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: *Anno Domini 1338*. Un prezioso calice è stato misteriosamente sottratto dalla Rocca di Gradara. Il furto mette in agitazione tutti gli abitanti del borgo: tra sospetti, tradimenti, menzogne e colpi di scena prende vita un'animata caccia al ladro per le vie del borgo, in cui fino all'ultimo istante i ragazzi possono trasformarsi da inseguiti in inseguitori, da perseguiti in persecutori.

Obiettivi didattici: conoscere la vita quotidiana in epoca medievale attraverso alcuni dei suoi protagonisti; affinare le capacità logico - deduttive; scoprire in modo ludico e creativo consuetudini, leggi e tradizioni del Trecento; ricostruire il volto perduto della Gradara medievale.

Durata: 2 ore



## IN FUGA DAL TEMPO

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: faccia a faccia con un "sopravvissuto"; sì, perché il tempo cancella la memoria e dissolve i ricordi ma le passioni restano. Il nostro misterioso personaggio è tornato dal passato per testimoniare: spetterà ai partecipanti scoprire la sua identità, i suoi legami con Gradara e ricostruire i contorni della sua travagliata vicenda.

Obiettivi didattici: saggiare limiti e possibilità della ricerca storica; affinare le capacità logico - deduttive; mettere alla prova il livello di autonomia e indipendenza; stimolare la capacità di lavorare in gruppo.

Durata: 2 ore

## FUOCO FATUO

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: chi è Camilla e perché sta rischiando la vita? Si è davvero macchiata delle colpe che i suoi compaesani le imputano o è vittima innocente di un equilibrio cittadino fragile, esposto a innumerevoli pericoli e minacciato da pregiudizi e credenze diffuse? Nella prima età moderna, sullo sfondo di una Gradara poco conosciuta, si sviluppa una caccia alle streghe assai rischiosa, che esporrà i partecipanti alla scelta più difficile: complici o accusatori?

Obiettivi didattici: scoprire l'inedito aspetto di Gradara durante l'età moderna; misurarsi con l'utilizzo di fonti storiche; incoraggiare processi di ragionamento e deduzione; penetrare mentalità e credenze di un'altra epoca; tracciare collegamenti e confronti tra passato e presente.

Durata: 2 ore

## GLI INVESTIGATORI DEL TEMPO

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: nel 1463 la potentissima Rocca di Gradara, dopo soli sei giorni di resistenza, cede ed è conquistata dal Duca Federico da Montefeltro. Un episodio ancora oggi oscuro, che potrebbe nascondere una realtà inquietante, almeno questo lascerebbe pensare uno strano testamento ritrovato per caso in un fondo d'archivio... L'intervento dei ragazzi, coinvolti in una vera e propria indagine per le vie del borgo, saprà forse ristabilire la verità e restituire l'onore dovuto all'antico castello.

Obiettivi didattici: sperimentare metodi e procedimenti della ricerca storica; imparare ad utilizzare le fonti storiche (archivistiche, iconografiche, monumentali); riconoscere luoghi ed evidenze architettoniche significative di Gradara; potenziare la capacità di osservazione e deduzione.

Durata: 2 ore

## UN GIORNO DI ORDINARIA FOLLIA

Destinatari: scuola secondaria di secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: gentili signori, siete sicuri di essere in grado di sopravvivere ad un'intera giornata nella Gradara medievale? Varcate le antiche mura, come viaggiatori o pellegrini di altri tempi, dovrete destreggiarvi tra pericoli da evitare, decisioni da prendere, problemi da affrontare. Spetterà a ciascuno di voi costruire il proprio destino mettendo in campo intelligenza e perspicacia.

Obiettivi didattici: "sperimentare" in prima persona alcuni aspetti della vita quotidiana medievale; tracciare un attivo confronto tra passato e presente; ricostruire il volto perduto della Gradara medievale; stimolare la capacità di lavorare in gruppo.

Durata: 2 ore

## MEDIOEVO SU MISURA

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: pellegrini, farabutti, contadini, artigiani in cerca di lavoro, acrobati itineranti... Non sappiamo quale missione, speranza o destino vi conduca nella Gradara medievale e vi spinga a varcare le possenti mura del castello ma chiunque voi siate, vi ritroverete in un'altra dimensione spazio - temporale con la necessità di seguire un diverso calendario, scandire il passare delle stagioni, orientarvi nelle ore del giorno e della notte, misurare il tragitto percorso o le giornate di viaggio, destreggiarvi tra piedi, braccia e passi. Solo imparando ad utilizzare strumenti e pratiche del tempo sarete sicuri di potervela cavare e di raggiungere il vostro obiettivo segreto!

Obiettivi didattici: apprendere i sistemi di misurazione di spazio e tempo in epoca medievale; percepire l'importanza delle conquiste scientifiche e tecnologiche; mettere alla prova le capacità di orientamento; stimolare un attivo confronto tra passato e presente.

Durata: 2 ore

## APOCALYPISIS

Destinatari: scuola secondaria di secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: sono frutto della malvagità umana o di un oscuro disegno superiore le sciagure e i crimini che si stanno scatenando da qualche tempo entro le solide mura della Gradara medievale? Forse sconosciute si agitano all'ombra dell'antico castello lasciando dietro di sé scie di sangue e paura: nessuno può dirsi al sicuro, nemmeno i partecipanti, chiamati a risolvere enigmi e misteri per restituire la pace al piccolo borgo un tempo così prospero e pacifico, a loro volta minacciati ed esposti al pericolo. Solo riuscirà a salvarsi chi saprà leggere i segni, oltre le apparenze...

Obiettivi didattici: immergersi nell'immaginario dell'età di mezzo; scoprire la dimensione simbolica del mondo medievale; rileggere il patrimonio storico e artistico locale in maniera originale e creativa; stimolare la capacità di ragionamento e la partecipazione individuale.

Durata: 2 ore



## L'ULTIMA LUNA DI GRADARA

Destinatari: scuola secondaria di secondo grado e adulti

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: l'invincibile "Lupo di Rimini", il temuto e ammirato condottiero Sigismondo Pandolfo Malatesta, è stato colpito duramente; piegato nel 1460 dalla scomunica papale che ha liberato i suoi sudditi dal giuramento di fedeltà, ingiuriato l'anno seguente dal processo diffamatorio che Pio II ha istituito contro di lui, circondato dai nemici di sempre pronti a cogliere ogni segno di debolezza, il potente Signore cerca una tregua e si rifugia nel fedele castello di Gradara. Ma nulla è come sembra: una congiura sta per consumarsi all'ombra delle antiche mura... Chi riuscirà a sventare il complotto e a salvare la vita di Sigismondo?

Obiettivi didattici: "ricostruire" la fisionomia di Gradara del XV secolo; approfondire la figura storica di Sigismondo Pandolfo Malatesta e le tensioni politiche e territoriali della sua epoca; affinare le capacità di ragionamento e deduzione.

## IL SEGRETO

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: gioco di strategia

Attività: un vecchio baule impolverato ancora sotto chiave, un inquietante segreto custodito con cura attraverso i secoli, piste da scegliere ed enigmi del passato da risolvere: questi gli ingredienti della vicenda nella quale i ragazzi sono chiamati a districarsi. Il tempo concesso per riportare alla luce la verità è agli sgoccioli e solo pochi temerari arriveranno ad aprire quella misteriosa cassa, coloro che meglio sapranno muoversi tra le insidie e le conoscenze del Quattrocento.

Obiettivi didattici: conoscere, attraverso l'espedito ludico, vari aspetti della vita di corte del Rinascimento; scoprire in maniera interattiva la vita ed il mito di Sigismondo Pandolfo Malatesta; stimolare la capacità di ragionamento e lo spirito di gruppo.

Durata: 1 ora e 30 minuti

## GLI ULTIMI SARANNO GLI ULTIMI. Controstoria dei Gradaresi

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: animazione teatrale e attività ludica

Attività: un mosaico di identità in cerca di autore, frammenti scomposti e dispersi in attesa di essere riordinati; questo è quel che rimane di tanti anonimi Gradaresi che hanno animato la vita del luogo nel corso dei secoli: non i grandi nomi ricordati dai manuali di storia ma uomini e donne comuni dei quali faremo rivivere con il vostro aiuto, gioie e passioni, paure e abbandoni.

Obiettivi didattici: imparare a riconoscere e utilizzare le fonti storiche; recuperare frammenti di vita quotidiana locale nei secoli passati; stimolare la capacità di deduzione e ragionamento; riuscire a mettersi in gioco, individualmente e come gruppo.

Durata: 2 ore

## VOLTA LA CARTA

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: animazione teatrale ludica

Attività: volta la carta e... trova la storia, anzi le storie! Quando si mescola bene il mazzo di tarocchi, non si sa mai cosa la sorte riserva ai giocatori: il Folle, gli Innamorati, l'Eremita e i loro compagni non vedono l'ora di entrare in scena per narrare e incrociare le loro vicende che ci parlano di un tempo e una Gradara ormai lontani.

Obiettivi didattici: favorire un approccio ludico alla conoscenza storica; esercitare la capacità critica e di riflessione; stimolare lo spirito di collaborazione; conoscere la storia del territorio.

Durata: 1 ora e 30 minuti



**Alla scoperta della storia di Gradara  
attraverso percorsi animati e  
interattivi che si snodano tra gli  
angoli più suggestivi del borgo.**

Destinatari:  
scuola secondaria di I e II grado e adulti

Durata:  
1ora e 30 minuti circa

## VIAGGIO NELLA CITTÀ PROIBITA

Attività: basta calarsi tra i suggestivi scorci del borgo, percorrere viette ed angoli nascosti per fare incontri del tutto imprevisi. Il lato oscuro di Gradara riaffiora da un lontano passato per sorprenderci ancora una volta; giocatori d'azzardo, donne di dubbia fama, ostesse scaltre e pronte a tutto...: una visita animata e teatrale ci conduce a scoprire il lato proibito dell'antica cittadella in età moderna, attraverso l'incontro con alcuni comuni protagonisti del tempo, così come emergono dalle carte e dai documenti d'archivio. Un patrimonio invisibile di storie e luoghi perduti che si sovrappone e si confonde con l'attuale fisionomia del centro storico.

Obiettivi didattici: indagare il volto di Gradara in età moderna; tracciare un confronto diretto tra passato e presente, in particolare riguardo al tema del divieto e della proibizione; rendere tangibile e diretto il confronto con le fonti d'archivio.



Foto di L.Mattioli

## NON È UN GIOCO DA RAGAZZI

Attività: l'insopprimibile bisogno umano di giocare, ad ogni età, ci conduce a rileggere la storia secolare di Gradara dal Medioevo all'Ottocento attraverso uno sguardo inedito e irriverente. Un viaggio tra angoli riposti, stanze segrete e viette dimenticate grazie al quale apprendere, dalla viva voce dei protagonisti del tempo, tutto quel che ruota attorno al gioco e alle sue più varie espressioni: dalle buone maniere al corteggiamento, dalla smania di potere al vizio, dai piaceri del corpo a quelli della mente.

Obiettivi didattici: indagare il passato di Gradara da un punto di vista originale e insolito; conoscere giochi e manifestazioni ludiche nei secoli; approfondire la conoscenza delle fonti storiche locali.

## FRANCESCA FOREVER

Attività: un percorso intrigante e sorprendente alla scoperta di Francesca d Rimini, l'eroina dantesca che ha affascinato nei secoli schiere di pittori, musicisti, scultori, poeti, compositori, registi... Un'immersione nel mito che questa indimenticabile figura femminile ha generato: da simbolo di lussuria a emblema di libertà individuale ed emancipazione, passando per visioni romantiche e capricci cinematografici. Dopo secoli, Francesca sarà ancora capace di emozionarci e sorprenderci?

Obiettivi didattici: leggere il mito di Francesca da molteplici punti di vista; conoscere opere meno note della letteratura italiana; favorire una capacità di lettura interdisciplinare.

## PER AMORE, SOLO PER AMORE

Attività: nulla il passare del tempo ha sottratto ad una delle storie d'amore più celebri della letteratura italiana, la passione sbocciata tra Paolo e Francesca, immortalata da Dante nel Canto V dell'Inferno, che ebbe probabilmente le mura di Gradara come suggestiva cornice. Attorno alla vicenda storica e leggendaria dei due amanti ruota il percorso teatrale proposto, un viaggio emozionale che insegue - tra vicoli e palazzi - la memoria dei protagonisti e i versi immortali della Divina Commedia.

Obiettivi didattici: confrontarsi con la leggenda di Paolo e Francesca e la sua fortuna; indagare le fonti storiche di un mito; favorire un approccio personale ed emotivo alla poesia.

## PECCATI DELLA LINGUA

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: testo da vertigine quello della Commedia, capace di trascinarci lungo percorsi di senso sempre più profondi. Quando il borgo si trasforma nel labirintico Canto V è facile smarrirsi, attratti dai seducenti usi della lingua, dai tranelli letterari e da strani personaggi che intralciano il cammino.

Obiettivi didattici: approfondire la conoscenza dell'opera dantesca; sperimentare le possibilità espressive della lingua italiana; sviluppare il senso di autonomia e indipendenza; stimolare la capacità di orientamento.

Durata: 2 ore

## L'ARTE DELL'AMORE NEL MEDIOEVO

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: quanto può essere tortuosa la via per raggiungere il cuore dell'amato o dell'amata? Solo riuscirà a scoprirlo chi si calerà completamente nei panni di una dama o di un cavaliere medievale e superando prove, fatiche e contrattempi percorrerà, passo dopo passo, tutte le tappe del cammino meritando così la sospirata corona d'Amore. Pronti ad accettare una sfida che vi farà viaggiare tra arte e letteratura, storia e poesia, palpiti e sospiri?

Obiettivi didattici: affrontare un ambito meno noto degli studi medievali; conoscere l'orizzonte di pensiero che fa da sfondo alla vicenda di Paolo e Francesca e alla concezione dell'amore cortese; stimolare un approccio personale ed emotivo al patrimonio storico-artistico.

Durata: 2 ore

Attività disponibile in inglese, francese e tedesco

## FRANCESCA È IL MIO NOME

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: laboratorio di movimento espressivo

Attività: un incontro particolare e imprevisto con l'eroina immortalata da Dante nel suo Inferno, Francesca da Rimini, in cui viene chiesto ai partecipanti di abbandonare ben presto la certezza delle parole per affidarsi all'espressione corporea, alla ricerca di una lettura personale della dolorosa vicenda narrata dalla protagonista del Canto V. Danza e movimento diventano così gli strumenti per esplorare dei versi che risuonano di tenerezza e paura, nostalgia e ferocia.

Obiettivi didattici: ampliare le proprie capacità espressive; sperimentare nuovi linguaggi; avvicinarsi in maniera inconsueta all'opera di Dante e al Canto V in particolare.

Durata: 1 ora e 30 minuti



## DI AMORE E FOLLIA

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: laboratorio teatrale

Attività: il Medioevo e le mille forme dell'amore, sempre in bilico tra sogno e realtà, anima e corpo, desiderio e possesso. Storie di amanti - da Paolo e Francesca ad Abelardo ed Eloisa fino a Ginevra e Lancillotto - che emergono dalle carte consunte dal tempo per illuminare un filo tenace di emozioni che lega passato e presente, storia e letteratura: antiche passioni per sguardi contemporanei.

Obiettivi didattici: conoscere un aspetto del Medioevo privato; sondare la continuità/discontinuità tra passato e presente; imparare a mettersi in gioco.

Durata: 2 ore

## VERSI IMMORTALI

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: animazione teatrale e attività ludica itinerante

Attività: un dotto studioso di Dante, una valigia piena di carte e di segreti, vecchi rancori e giovani bugie, una morte improvvisa e inquietante... quella che si preannunciava come una tranquilla conferenza dedicata a Gradara e al celebre Canto V si trasforma improvvisamente nella scena di un delitto: nessuno potrà tirarsene fuori e gli stessi uditori si trasformeranno in men che non si dica da innocui testimoni in attenti investigatori. La chiave del mistero? Ancora una volta in quei versi (im)mortali, belli da morire...

Obiettivi didattici: scoprire l'attualità del testo dantesco; approfondire la conoscenza del Canto V; raffinare le capacità di deduzione e ragionamento.

Durata: 2 ore



## 30 MINUTI PER...

gustarsi ogni istante del soggiorno a Gradara, arricchire o preparare la visita al castello, mettersi alla prova con acume e divertimento.

Buona fortuna!

### IL BRIVIDO DELLA STORIA

Destinatari: scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: ludoverifica con lettura animata

Attività: catturati dagli intrighi della rocca, dai trabocchetti disseminati lungo il percorso, non sarà facile per i partecipanti, valenti cavalieri, guadagnare la via d'uscita armati solo del proprio coraggio. Riuscirà solo chi avrà fatto tesoro delle parole della sua guida e avrà dimostrato di sapere rubare con lo sguardo ogni dettaglio.

### OCCHIO A QUEI DUE! SULLE ORME DI PAOLO E FRANCESCA

Destinatari: scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: preparazione ludica alla visita con lettura animata

Attività: una storia d'amore è alimentata anche dalla magia dei luoghi e la rocca di Gradara ha dato vita al più romantico degli incontri. Ora l'incanto rischia di essere spezzato: spetterà ai partecipanti riallacciare i fili del racconto interrotto perché la passione tra Paolo e Francesca non vada perduta.



## Dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di II grado e agli adulti

Nel corso delle diverse attività è previsto l'intervento di  
musica dal vivo

Come rendere completo l'incanto  
di un invito al castello?  
Affidandosi alla musica,  
naturalmente! Uno straordinario  
strumento di espressione e di  
scoperta, che si intreccia con  
storie favolose tutte da vivere per  
i più piccoli e con il piacere di  
muoversi per i più grandi.

Tipologia: accoglienza animata con musica dal vivo; giochi  
d'ascolto, di ritmo e movimento; narrazione e piccolo  
laboratorio manipolativo.

Durata: 2 ore



## DANZANDO TRA I SECOLI

Destinatari: Il ciclo della scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti.

Tipologia: introduzione animata con musica dal vivo e laboratorio di danza

Attività: basta chiudere gli occhi e porsi in ascolto! Frammenti di note, lievi rumori di passi sembrano riecheggiare negli antichi saloni delle dimore storiche di Gradara. Si accordano gli strumenti e si dà inizio alle danze, da sempre lo svago per eccellenza di dame e cavalieri. Cosa aspettiamo? Immergiamoci nel passato recuperandone regole di etichette, antiche movenze e coreografie che credevamo perdute: danziamo tra i secoli!

*Storia e natura, tradizione e ambiente, paesaggio e territorio: Gradara svela il suo cuore verde, mettendo a nudo il proprio patrimonio storico e naturalistico, attraverso escursioni e laboratori che vedono protagonista il Bosco di Paolo e Francesca. Il bosco si estende all'ombra della suggestiva rocca malatestiana ed è visitabile attraverso un sentiero di circa 1 km, percorribile in ogni stagione.*

*Tipologia: ogni proposta comprende introduzione animata o teatrale, passeggiata naturalistica nel bosco e laboratorio manipolativo*

*Obiettivi didattici generali: conoscere flora e fauna delle selve di Gradara; imparare a rispettare la natura; scoprire l'utilizzo che nel corso degli anni è stato fatto delle risorse ambientali.*

*Durata: 2 ore circa*

*Nella Selva oscura...*  
**SOSPESI  
TRA STORIA E NATURA**



## LA STORIA TI FA BELLA

**Destinatari:** Il ciclo della scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

**Attività:** ma cosa si sono messi in testa? E sulla faccia? Le Signore (e i Signori) di Gradara riemergono dal più lontano passato per spifferare a noi contemporanei i loro prodigiosi (e a volte dannosi) segreti di bellezza! Unguenti, pozioni, medicinali, polveri e infusi... sperimentati da nobiluomini e nobildonne per apparire più affascinanti, giovani e in forma. Dopo avere carpito le loro più intime confessioni cercheremo nel folto del bosco gli ingredienti delle preziose ricette e in laboratorio non guarderemo più i loro immobili ritratti con gli stessi occhi!

## DIABOLICA FEMINA

**Destinatari:** Il ciclo della scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

**Attività:** guaritrice o strega? La figura della donna che cura mettendo a disposizione di tutti la sua conoscenza dei rimedi naturali si è sempre posta – soprattutto tra Medioevo ed età moderna – in una posizione fragile e ambigua, al limite tra medicina e superstizione, santità e stregoneria, attrazione e sospetto. Dopo avere sperimentato attraverso un racconto animato le insidie dell'epoca, ci inoltreremo nel bosco per scoprire le reali virtù medicamentose di alberi e piante, sfruttate da secoli per curare o lenire un gran numero di malanni, e poi approderemo in laboratorio per fissare in uno "stregonario" credenze e superstizioni della zona.





## QUOTA VISITA AL CASTELLO + LABORATORI DIDATTICI

**Attività didattiche**  
€ 13 a partecipante

**Musicali incanti**  
€ 15 a partecipante

**Didattica sprint**  
€ 6 a partecipante

---

**Nota:** i laboratori didattici sono per minimo 35 partecipanti

Per informazioni  
e prenotazioni:

### Proloco Gradara

P.zza V Novembre, 1  
61012 Gradara (PU)  
Tel. 0541 964115  
Cell. 340 1436396  
[info@gradara.org](mailto:info@gradara.org)  
[www.gradara.org](http://www.gradara.org)




## SCUOLA SECONDARIA

### 1° GRADO

All'attacco! .....	p. 11
Prova a prendermi .....	p. 11
Gradara e il Libro Galeotto .....	p. 12
De Architectura .....	p. 12
Una foresta di simboli .....	p. 13
Caccia al Ladro .....	p. 13
In fuga dal tempo .....	p. 14
Fuoco fatuo .....	p. 14
Gli investigatori del tempo .....	p. 15
Medioevo su Misura .....	p. 15
Il segreto .....	p. 17
Gli ultimi saranno gli ultimi .....	p. 17
Volta la carta .....	p. 17
Viaggio nella città proibita .....	p. 18
Non è un gioco da ragazzi .....	p. 19
Francesca Forever .....	p. 19
Per Amore, solo per Amore .....	p. 19
Peccati della lingua .....	p. 21
L'arte dell'amore nel Medioevo .....	p. 21
Francesca è il mio nome .....	p. 21
Di Amore e Follia .....	p. 22
Versi immortali .....	p. 22
Il brivido della Storia .....	p. 23
Occhio a quei due! .....	p. 23
Danzando tra i secoli .....	p. 29
La storia ti fa bella .....	p. 32
Diabolica femina .....	p. 32

### 2° GRADO

Una foresta di simboli .....	p. 13
Caccia al Ladro .....	p. 13
In fuga dal tempo .....	p. 14
Fuoco fatuo .....	p. 14
Gli investigatori del tempo .....	p. 15
Un giorno di ordinaria follia .....	p. 15
L'ultima luna di Gradara .....	p. 16
Apocalypse .....	p. 16
Gli ultimi saranno gli ultimi .....	p. 17
Volta la carta .....	p. 17
Viaggio nella città proibita .....	p. 18
Non è un gioco da ragazzi .....	p. 19
Francesca Forever .....	p. 19
Per Amore, solo per Amore .....	p. 19
Di Amore e Follia .....	p. 22
Versi immortali .....	p. 22
Il brivido della Storia .....	p. 23
Occhio a quei due! .....	p. 23
Danzando tra i secoli .....	p. 29





# A GRADARA IN GITA SCOLASTICA



Pagina Facebook:  
[@ProlocoGradara](#)

## Proloco Gradara

P.zza V Novembre, 1  
61012 Gradara (PU)

Tel. 0541 964115  
Cell. 340 1436396

[info@gradara.org](mailto:info@gradara.org)  
[www.gradara.org](http://www.gradara.org)

Condividi sui Social la tua  
esperienza a Gradara con  
l'hashtag  
**#prolocogradara**