

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

solleticare 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



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.



ALL'ATTACCO!

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

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: siamo nel 1442 e Gradara è in pericolo. Ammirata e temuta nel contempo per il suo imprendibile castello, ora è minacciata dalle mire dei potenti vicini che attendono un solo passo falso per sferrare l'attacco...

Saranno proprio i ragazzi ad individuare tutti i punti deboli del sistema difensivo attraverso un percorso di scoperta dell'architettura militare del borgo.

Obiettivi didattici: rielaborare i contenuti appresi nel corso della visita guidata; imparare a riconoscere funzioni e caratteristiche delle strutture architettoniche; stimolare la capacità di osservazione e di orientamento.

Durata: 2 ore

Attività disponibile in inglese, francese e tedesco.

PROVA A PRENDERMI

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

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: uno scaltro fuggiasco si nasconde tra le fitte pieghe del tempo, celato dalle evoluzioni architettoniche e urbanistiche che hanno visto protagonista il piccolo borgo di Gradara nel corso dei secoli. Provate a prenderlo, inseguendolo lungo vicoli, piazze e scorci ma non dimenticate che questi potrebbero aver mutato con gli anni il loro antico volto...

Obiettivi didattici: imparare a leggere e utilizzare le fonti iconografiche; conoscere lo sviluppo architettonico e urbanistico di Gradara; stimolare la capacità di osservazione e orientamento; incentivare lo spirito di indipendenza e collaborazione.

Durata: 2 ore



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





BESTIARIO DANTESCO

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: laboratorio teatrale e manipolativo

Attività: bestiali guardiani, strani esseri celesti, feroci creature terrene, infernali mostri sotterranei: il capolavoro dantesco è talmente denso e popolato da generare visioni da incubo e paesaggi mozzafiato. Li percorreremo come in un sogno, ma ad occhi bene aperti, in un viaggio che ci porterà a calarci nel suggestivo immaginario medievale fino a dare vita ad un personalissimo "bestiario".

Obiettivi didattici: introdurre in maniera accattivante e creativa l'Inferno dantesco; decifrare la realtà simbolica nascosta dietro creature fantastiche e animali della Divina Commedia; stimolare la curiosità verso l'espressione poetica e letteraria.

Durata: 2 ore

POET IN LOVE!

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: animazione teatrale itinerante e laboratorio poetico/manipolativo

Attività: cosa sarà mai successo al serio Dante che se ne va a passeggio con aria contenta e la testa tra le nuvole? Per le vie di Gradara si sussurra che il grande poeta sia innamorato e non riesca più a pensare e a scrivere d'altro! Sarà lui stesso a raccontarci i suoi grattacapi amorosi e a guidarci tra personaggi e vicende che hanno attraversato il suo immaginario poetico. In laboratorio i suoi versi più dolci e suggestivi prenderanno magicamente forma...

Obiettivi didattici: avvicinarsi in maniera ludica ai temi danteschi; sperimentare nuove modalità espressive; dare forma al proprio personale universo poetico.

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

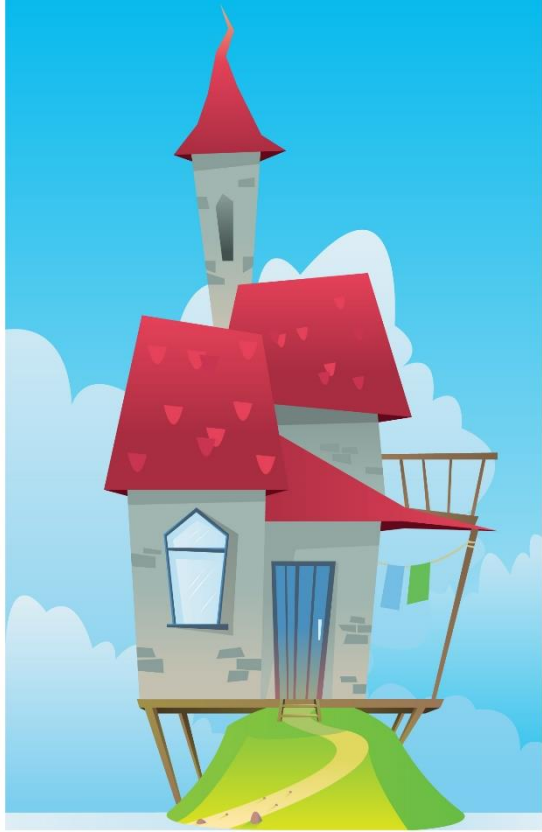
Attività: catturati dagli intrighi della rocca, dai trabocchetti disseminati lungo il percorso, non sarà facile per i partecipanti, valenti cavalieri, guadagnare la via d'uscita armati solo del proprio coraggio. Riuscirà solo chi avrà fatto tesoro delle parole della sua guida e avrà dimostrato di sapere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



IN/CASTRO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Tipologia: laboratorio manipolativo

Attività: la magia di vedere rinascere sotto le proprie mani, con un pizzico di creatività, il castello di Gradara. Mura, torri, case, chiese, botteghe prendono forma a partire da comuni scatole di cartone e semplice materiale di recupero per raccontare le trasformazioni e i segreti dell'antico borgo: il risultato sarà la creazione di un vero e proprio castello gigante.

Obiettivi didattici: favorire un primo approccio ludico al patrimonio storico-architettonico; rielaborare le informazioni apprese nel corso della visita guidata; stimolare la creatività e la fantasia; sviluppare la capacità manipolativa; promuovere l'attività di riciclo.

Durata: 2 ore

CORSARI

Destinatari: I ciclo della scuola primaria

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: fino alla seconda metà del Settecento Gradara è sotto la minaccia degli attacchi corsari che infestano il vicino scalo della Vallugola con il loro carico di guai, avventure e tesori. Sarà compito dei bambini organizzare la difesa del castello, perlustrando palmo a palmo il borgo fortificato: bisogna fare in fretta però, il pericolo è nell'aria! E chissà che alla fine non si conquisti anche un bel bottino...

N.B. È richiesta l'attiva partecipazione degli insegnanti/genitori durante il gioco in qualità di accompagnatori dei gruppi.

Obiettivi didattici: stimolare la capacità di orientamento; imparare a riconoscere i principali elementi dell'architettura militare; promuovere lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo.

Durata: 2 ore

UN GRAN FIUTO... PER LA STORIA!

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: visita tematica animata e laboratorio manipolativo

Attività: odori inconfondibili, puzze nauseabonde, profumi sopraffini, misteriose fragranze... la storia è fatta anche di innumerevoli sensazioni olfattive, le stesse che ci porteranno ad esplorare il borgo di Gradara - e la sua storia - con il naso! Cosa potremo cogliere? Miriadi di informazioni sulle abitudini igieniche dei nostri antenati, sul loro modo di vivere, di lavarsi, di adornarsi, ... ma anche una speciale mappa sensoriale dell'antico castello, pronta a svelare attività, abitudini e tradizioni ormai perdute... In laboratorio il gioco degli odori continua con la costruzione di una speciale guida "olfattiva".

Obiettivi didattici: favorire un approccio multisensoriale al patrimonio storico e artistico di Gradara; conoscere le principali fasi di sviluppo del borgo; avvicinarsi in maniera ludica a vari aspetti della vita quotidiana delle epoche passate.

Durata: 2 ore

GIOCANDO CON LA STORIA

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: visita tematica animata e laboratorio manipolativo

Attività: un coinvolgente tuffo nella storia per scoprire la vita di bambini e bambine nel Medioevo. Come vivevano? Come si divertivano? Cosa studiavano? Una visita tutta da giocare per le vie del borgo permetterà di conoscere e sperimentare giochi e svaghi del tempo, fino a ricreare in laboratorio un proprio giocattolo d'epoca!

Obiettivi didattici: scoprire aspetti meno noti della civiltà medievale; sviluppare la capacità manuale; stimolare un confronto tra passato e presente; indagare la vita quotidiana medievale a partire dalle tracce materiali e dalle fonti iconografiche.

Durata: 2 ore

IL FIORE E LA SPADA

Il perfetto cavaliere tra Medioevo e Rinascimento

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: quali doti fanno di un uomo un perfetto cavaliere? Coraggio e prontezza per distinguersi in battaglia, astuzia e intelligenza per districarsi nei giochi di potere, perfette maniere e cortesia per suscitare l'ammirazione della gente di palazzo, onore e lealtà per servire al meglio il proprio signore. Lungo e complesso è il percorso di formazione del cavaliere tra Medioevo e Rinascimento: i bambini lo percorreranno affrontandone prove e ostacoli.

N.B. È richiesta l'attiva partecipazione degli insegnanti/genitori durante il gioco in qualità di accompagnatori dei gruppi per i bambini del I ciclo.

Obiettivi didattici: affinare lo spirito di orientamento; affrontare e sviluppare alcuni temi relativi al mondo cavalleresco; introdurre l'utilizzo delle fonti storiche; stimolare la riflessione sul passato.

Durata: 2 ore

LOST IN HISTORY

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: visita tematica animata e laboratorio manipolativo

Attività: cosa può succedere ad un bambino quando si perde tra i secoli? Di fare pazzi incontri e sorprendenti scoperte naturalmente! Prima di tornare al presente, attraverso un percorso animato che tocca gli angoli più nascosti di Gradara, i bambini si caleranno nei panni e nella vita dei loro coetanei di altre epoche: un viaggio curioso lungo la linea del tempo, dalla preistoria all'età romana, dal Medioevo all'Ottocento per capire come i più piccoli giocavano, vestivano, studiavano, mangiavano... nel passato. Di tappa in tappa non mancheremo di osservare oggetti curiosi e strani balocchi che riplasmeremo in laboratorio per conservare traccia dell'avventura vissuta!

Obiettivi didattici: confrontare attivamente passato e presente; conoscere aspetti poco noti della vita quotidiana nei secoli passati; percepire la dimensione temporale attraverso oggetti e situazioni; misurarsi con la storia a partire dalla propria soggettiva esperienza.

Durata: 2 ore



Scuola dell'infanzia e I
ciclo scuola primaria
Il castello è da sempre un
meraviglioso contenitore
di storie: il nostro ci
regala fiabe di tutti i gusti
e colori per crescere,
scoprire, confrontare e
provare... Cosa aspettate
ad entrare?

Durata:
1 ora e 30 minuti

IL CASTELLO INCANTATO

Tipologia: racconto animato e laboratorio manipolativo

Attività: quante avventure si possono vivere in un castello, soprattutto se un gruppo di terribili fantasmacci ha deciso di stabilirvisi! Il percorso proposto prende avvio da un racconto animato per arrivare alla realizzazione di un grande libro pop-up da portare in classe, nel quale si possono ripercorrere gli ambienti significativi di un castello medievale.

LA MAGIA IN TASCA

Tipologia: fiabe itineranti e laboratorio

Attività: un favoloso percorso itinerante tra vicoli e torri guiderà piccoli e grandi alla scoperta della magia nascosta nella vita di ogni giorno; a guidarci gli oggetti incantati protagonisti di fiabe e racconti che per la prima volta prendono la parola per tessere incantesimi e inganni. In laboratorio: il libro c'è ma non si vede! Daremo forma alle nostre pagine più segrete.

GIRINGIRO TRA TORRI E MURA

Tipologia: fiaba itinerante e laboratorio

Attività: dicono che Giringiro viva nascosto tra le mura di Gradara da centinaia e centinaia di anni e racconti storie incredibili: grazie a lui conosceremo le leggende fantastiche che popolano l'immaginario medievale. Non ci resta che seguirlo nel suo curioso peregrinare... In laboratorio: il nostro castello si popola di strane creature della notte e del giorno.

NEL REGNO DEI RACCONTI

Tipologia: fiaba animata e laboratorio

Attività: nel Regno dei Racconti si seminano lettere e fioriscono parole, che invadono alberi, prati, sentieri. Una frase tira l'altra e se ti viene donata una storia, un'altra ne devi lasciare! In laboratorio: creeremo racconti morbidi come zucchero filato o duri come sassi, caldi come il sole o freddi da gelare.



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

PRINCIPESSA SPECIALI E CHIAVI MUSICALI

Destinatari: scuola dell'infanzia e
I ciclo della scuola primaria

Tipologia: percorso ludico animato; giochi d'ascolto, di
ritmo e di movimento; narrazione e piccolo laboratorio
manipolativo

Attività: in un palazzo incantato vivono delle
principesse speciali, innamorate pazze della ..."Musica!"
Trascorrono il loro tempo a cantare, danzare e tessere
bellissime fiabe ricamate con suoni e melodie.
Incontrarle non sarà semplice: bisognerà trovare la
chiave giusta per avventurarsi nel loro magico mondo
sonoro. Per fortuna i bambini avranno una guida
speciale che insegnerà loro a ad ascoltare e a "giocare"
la musica.

LA MUSICA È SERVITA!

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

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

Attività: c'è molto fermento a Palazzo Rubini Vesin! Si attende l'arrivo di un ospite importante, pare addirittura che si tratti del sovrano di un grande regno, a giudicare dalle regali corone appoggiate sulla tavola... ma chi sarà? In ogni caso bisogna essere pronti ad accoglierlo nel miglior modo possibile, chiunque esso sia. I bambini ovviamente daranno una mano a preparare il banchetto e a servire cibi degni d'un re senza dimenticare l'ingrediente più importante: la musica! L'esperienza si conclude in laboratorio con la preparazione di una appetitosa torta ... da ascoltare.

... E LA VOLPE USCÌ DAL MALPERTUGIO Fiabe animalesche dal Medioevo

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Tipologia: percorso interattivo animato con giochi d'ascolto e di ritmo e laboratorio manipolativo

Attività: dalla tradizione orale medievale riaffiorano storie splendide di saggezza e di umorismo che hanno per protagonisti animali del bosco e da cortile: la volpe Renard, il lupo Ysengrin, il gallo Chanteclaire e molte altre creature che incarnano perfettamente virtù ma soprattutto difetti del genere umano. Un racconto animato con interventi musicali conduce i bambini in questo mondo leggendario lontano nel tempo ma sempre vivacemente attuale.

In laboratorio? Continuano le sorprese "bestiali"!

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**

IL PRINCIPE LINDO E SIR SUDICINO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Attività: Sir Sudicino prospera nel suo regno colmo di rifiuti maleodoranti e immondizia nauseabonda. Solo facendosi aiutare dai bambini il principe Lindo riuscirà rimetterlo al suo posto, ristabilendo ordine e pulizia e salvando il bosco da sporczia e distruzione: sarà il regnante in persona, come ringraziamento per l'aiuto prestato, ad invitare i più piccoli a seguirlo in una piacevole passeggiata tra gli alberi, alla scoperta dei mille segreti della natura.

Come fissare bene le regole e i giusti comportamenti che i partecipanti hanno scoperto? Creando in laboratorio, con l'aiuto di tutti, un grande gioco del bosco, a partire proprio dai preziosi doni che l'ambiente ci offre.

ALL'OMBRA DEL GRANDE ALBERO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Attività: alberi reali e alberi fantastici, alberi stregati e alberi narrati, alberi d'artista e alberi improbabili... il percorso nel bosco diventa pretesto per giocare con le creature reali e immaginarie che lo abitano, per perdersi in viottoli fatti di sassi, erbe e parole. Da un racconto "verde e frondoso" partirà la nostra magica avventura che si svilupperà seguendo i sussurri e i bisbigli di querce, tigli, tassi...

Fatto tesoro di quanto avremo appreso nel corso della nostra animata passeggiata, daremo vita in laboratorio ad un micro bosco "d'artista".

DI RAMO IN RAMO, DI VERSO IN VERSO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Attività: un piccolo sentiero ci conduce nel cuore del bosco dove risuonano le voci delicate e insolite di strane creature che con i loro leggendari racconti sono pronte a svelarci la poesia nascosta tra foglie e radici, cortecce e bacche. Ascoltiamo il canto degli alberi, le filastrocche del vento, le chiacchiere dei grandi tronchi, le rime del sole tra le fronde e meravigliamoci di quel che ci circonda, osservando i piccoli segreti del bosco con sguardo limpido e curioso. In laboratorio le parole si rincorrono e saltellano di ramo in ramo...

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
www.gradara.org



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
www.gradara.org

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