



## 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

## 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

## 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 poterla 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

## 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

## 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.

**Durata:** 2 ore

## APOCALYPSIS

**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



## 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 nel Rinascimento; scoprire in maniera interattiva la vita e 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. Controistoria 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