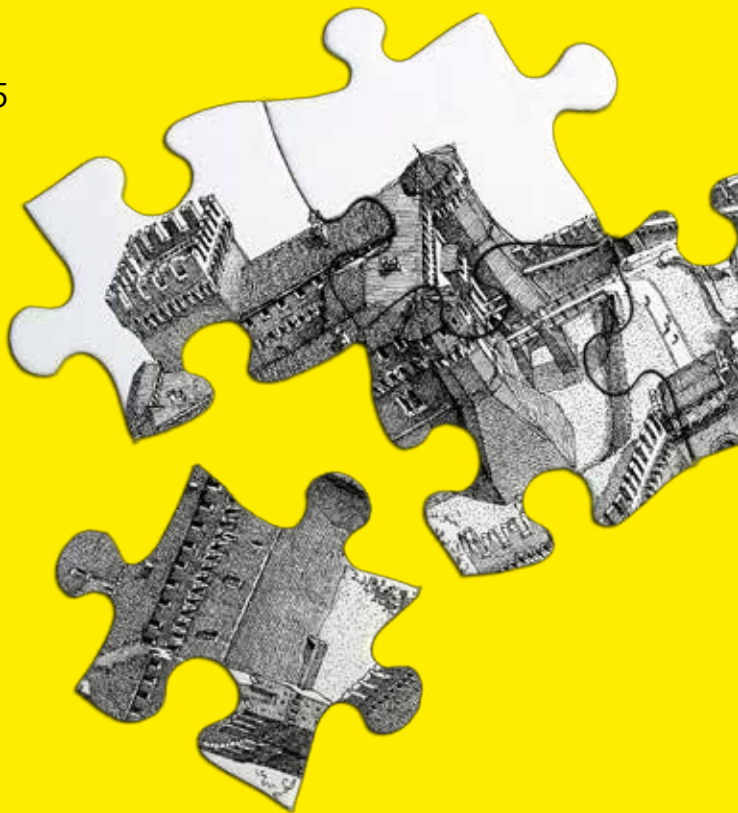


GRADARA INGIOCO

Guida alle attività
didattiche 2014/2015



GRADARA|INNOVA

GRADARA INGIOCO

Perché le antiche pietre, ancora cariche di memoria, continuano 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 attività e dai nostri laboratori didattici che, inseguendo e catturando le infinite suggestioni del luogo, intendono guidare bambini e ragazzi alla “conquista” di Gradara e del suo patrimonio.

Un viaggio nel territorio, tra arte e storia, gioco e tradizione, in cui assaporare il piacere della scoperta per potere condividere con gli altri i mille colori dello stupore e dell'emozione.

PER I PIÙ GRANDI

Attività all'aperto pag. 3

Attività in sede pag. 9

Dante, che passione pag. 10

PER I PIÙ PICCOLI

Un borgo da scoprire pag. 12

Un castello da fiaba pag. 15

PER TUTTI

Didattica sprint pag. 17

Cultura ludica pag. 18

Falconeria pag. 19

Da non perdere... pag. 21

Turismo scolastico pag. 22

Gradara Innova Edizioni

Presidente: Andrea De Crescentini

Resp. Amministrativa: Maria Elisabetta Pesci

Resp. Servizi Educativi: Sara Benvenuti

Ufficio Stampa: Francesca Volpini

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 imprevedibile 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, tedesco e spagnolo

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, condividendo vicissitudini e cambiamenti. Un libro ammantato di dicerie e leggende, tanto da portare alla pazzia un vecchio erudito locale che aveva tentato di ripercorrere 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



GIALLO AL CASTELLO

Destinatari: Il ciclo scuola primaria, 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

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

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



UN GIORNO DI ORDINARIA FOLLIA

Destinatari: scuola secondaria di primo e 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



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

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



VIAGGIO NELLA CITTÀ PROIBITA

Destinatari: scuola secondaria di II grado e adulti

Tipologia: visita teatrale itinerante

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.

Durata: 1 ora e 30 minuti circa

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

BESTIARIO DANTESCO

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: animazione teatrale itinerante e laboratorio 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



AMORI

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: laboratorio espressivo

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. A cura dell'attore Marcogiulio Magnani (Teatro dell'Asino)

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

Durata: 2 ore e 30 minuti

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



HARMONIA MUNDI. Musica e danza nella Divina Commedia

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: lettura animata e laboratorio espressivo

Attività: la Divina Commedia risuona ancora di musiche e danze, basta mettersi in ascolto per afferrare l'eco di voci e suoni lontani e scorgere tra i suoi versi l'impronta di passi perduti. Ne percorreremo i canti sulla scia di un'affascinante narrazione fino a trovarci immersi - e a sperimentare - ritmi e melodie che Dante stesso potrebbe avere udito e danzato.

Obiettivi didattici: sviluppare le proprie capacità espressive; favorire un approccio inedito e accattivante al poema dantesco; conoscere forme musicali e coreutiche del tempo; stimolare la capacità di lavorare in gruppo.

Durata: 2 ore

IL CASTELLO INCANTATO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo scuola primaria

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.

Obiettivi didattici: favorire un primo approccio ludico al patrimonio storico-architettonico; riconoscere ambienti e funzioni del castello; sviluppare la creatività e l'espressione personale; stimolare la capacità manipolativa.

Durata: 2 ore



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



CHI È QUEL DRAGO CHE SALVERÀ LA PRINCIPESSA?

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: laboratorio teatrale

Attività: principesse senza paura e cavalieri senza macchia, filtri d'amore e draghi feroci... gli ingredienti ci sono tutti: occorrono solo l'intraprendenza e la fantasia dei bambini per calarsi in un tempo e in un luogo lontani, alla ricerca del cuore ancora pulsante del folklore e delle leggende medievali. Cosa manca per iniziare l'avventura? Un abile "cantastorie" che ci insegni a raccontare con il cuore e gli occhi, la voce e il corpo.

A cura dell'attore Marcogiulio Magnani (Teatro dell'Asino)

Obiettivi didattici: offrire un primo approccio al patrimonio letterario e folklorico medievale; incentivare l'espressione individuale e il lavoro di gruppo attraverso il linguaggio teatrale; favorire la rielaborazione personale dei contenuti appresi.

Durata: 1 ora e 30 minuti

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

Asilo nido, 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, provare ...
Che aspettate ad entrare?

Durata delle attività:
1 ora e 30 minuti



PRINCESSE SPECIALI E CHIAVI MUSICALI

Destinatari: asilo nido e scuola dell'infanzia
Tipologia: racconto animato musicale e laboratorio

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 ascoltare e a "giocare" la musica.

IN VIAGGIO CON LA MUSICA: DIARIO DI UN TROVATORE

Destinatari: asilo nido e scuola dell'infanzia
Tipologia: racconto animato musicale e laboratorio

Attività: "Il mio nome è Manrico e sono un trovatore". Ha inizio così il diario di un musicista errante che visita luoghi lontani e favolosi, raccontando ciò che vede attraverso il suono della sua musica. I bambini avranno l'occasione di accompagnarlo in uno dei suoi appassionanti viaggi, semplicemente seguendo le note delle sue splendide melodie.

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.

PERMETTE UN BALLO?

Tipologia: fiabe itineranti e laboratorio di danza

Attività: tutti danzano! Le principesse nei loro splendidi castelli, i folletti del bosco attorno al grande albero, perfino gli orchi quando si credono grandi ballerini! Tra le antiche dimore e gli angoli più suggestivi del borgo ci muoveremo per inseguire storie "danzerine" piene di brio e movimento. In laboratorio: i piedi non riusciranno a stare fermi...



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!

PRINCIPI E RANOCCHI

Destinatari: scuola dell'infanzia

Tipologia: lettura animata interattiva

Attività: cosa si fa quando si incontra una principessa in difficoltà? Naturalmente le si offre il proprio aiuto, soprattutto se si scopre che in fondo è una ragazza simpatica e pasticciona! Ma attenzione! Serviranno pronte risposte e buoni consigli per toglierla dai guai e farle ritrovare il sorriso...



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.

LUDOTECA STORICA

C'è qualcosa di più affascinante che viaggiare avventurosamente tra le epoche e le civiltà del passato? Sì, farlo attraverso il gioco, lasciandosi guidare da passatempi, balocchi e tavolieri in uso migliaia o centinaia di anni fa. La pratica ludica infatti ha da sempre rivestito un'importanza fondamentale nella storia dell'uomo e proprio per questo rappresenta un'insostituibile chiave d'accesso per scoprire segreti, stili di vita, pensieri, paure e svaghi di chi ci ha preceduto. Un percorso tutto da giocare ci farà condividere i divertimenti degli antichi romani, etruschi, egizi,... fino a dar vita in laboratorio ad un gioco che sfida le leggi del tempo!

Percorso ludico
+ laboratorio: 2 ore circa

Destinatari: scuola primaria e secondaria di I grado

I percorsi possono essere attivati anche presso scuole, ludoteche, centri gioco, ... in occasione di feste, eventi e manifestazioni con condizioni e costi da concordare.

LUDOTECA INTERCULTURALE

Pronti? Si parte! Senza valigia forse ma con tutta la curiosità necessaria per incontrare bambini e adulti di paesi lontani attraverso lo strumento più universale: il gioco. Lasciamoci allora suggestionare da immagini e suoni, strumenti e passi di danza ma soprattutto giochiamo per le strade del mondo condividendo conoscenze e divertimenti, pratiche ludiche e svaghi esotici. In laboratorio, costruendo tavolieri e giochi, ogni luogo ci sembrerà a portata di mano.



*“Il falconiere non trascuri l'arte e l'esercizio tecnico, ma si appassioni e perseveri in essa così che, anche quando sarà diventato vecchio, non si dedichi meno a quest'arte poiché tutto procederà da quell'amore che egli avrà verso di essa”
(De arte venandi cum avibus)*

Un'arte tra le più antiche e raffinate rifulorisce a Gradara: la falconeria. Nonostante le sue origini antichissime è nel Medioevo che questa nobile pratica si è diffusa e perfezionata divenendo simbolo di lignaggio aristocratico, fonte di prestigio e rispetto. Un percorso sulle ali della storia dunque è quello proposto a bambini e ragazzi di ogni età: si parte dalla conoscenza di aquile, falchi, nibbi, gufi e civette presso il Parco Ornitologico del Teatro dell'Aria, si sosta nell'arena per assistere alle dimostrazioni di volo dei rapaci e si finisce per perdersi tra i secoli alla scoperta degli svaghi e i piaceri nobili e cortesi nel Medioevo.

Destinatari: dalla scuola dell'infanzia agli adulti

Durata: 2 ore

In collaborazione con
Massimo Lanatà (Stupor Mundi) e Il Teatro dell'Aria.
Parco ornitologico e Centro di Falconeria





TARIFFE

Attività didattiche
7 euro (a partecipante)

Didattica sprint
2 euro (a partecipante)

Sulle ali della storia
8 euro (a partecipante)

- Per informazioni e prenotazioni:

Gradara Innova
Via delle Mura, 4
61012 Gradara (PU)
Tel. 0541 964673
Fax 0541 823364

info@gradarainnova.com
www.gradarainnova.it

Responsabile:
Dott.ssa Sara Benvenuti

GRADART

(MARZO)

GradArt è uno straordinario contenitore di eventi ed occasioni per incontrarsi nella diversità e viaggiare creativamente tra passato e presente; residenze creative con artisti, percorsi e laboratori accessibili, spettacoli e animazioni tematiche, mostre multisensoriali coinvolgono istituti scolastici di ogni ordine e grado e centri socio - educativi alla scoperta del fecondo dialogo che intercorre tra il patrimonio storico e artistico locale e i multiformi linguaggi della contemporaneità. Un incontro reso possibile dalla volontà di lasciare cadere, attraverso l'espressione artistica, tutte le barriere fisiche e mentali.

Tutto l'anno Gradara Innova è disponibile a progettare percorsi e laboratori di conoscenza del patrimonio locale accessibili anche a gruppi di persone diversamente abili.

HISTORICAMENTE. IL GIOCO NELLA STORIA, LA STORIA IN GIOCO

(OTTOBRE)

A ottobre Gradara riscopre la sua anima ludica con un appuntamento imperdibile dedicato all'intrigante connubio tra gioco e storia, dedicato a bambini e adulti, addetti ai lavori o semplici appassionati. Mentre ogni via e angolo nascosto dell'antico borgo rivive attraverso animazioni e attività il suo più antico passato, tornei, workshop per insegnanti e formatori, laboratori, percorsi itineranti, dimostrazioni e incontri ludici ci confermano che, senza dubbio, la migliore via per imparare è giocare. E quando è la storia a mettersi in gioco? Il divertimento naturalmente raddoppia!



Itinerari di mezza giornata**“Ma che bel castello!”**

Percorso classico guidato Borgo + Rocca di Gradara e la storia di Paolo e Francesca

Durata: 1 ora e 20 minuti

Costo: € 3,50 a studente

“Il Medioevo e Gradara”

Percorso guidato Borgo + Rocca, comprensivo di ingresso ai Camminamenti di Ronda oppure Museo storico, con particolare riguardo per la storia, gli usi e i costumi medievali.

Durata: 1 ora e 40 minuti

Costo: € 5,00 a studente

Percorso guidato completo Borgo + Rocca, comprensivo di ingressi ai Camminamenti e Museo storico. La visita più coinvolgente, tra torri, grotte ...alla ricerca della foto misteriosa.

Durata della visita: 2 ore

Costo: € 6,00 a studente

Itinerari di una giornata intera**”Dal Medioevo al Rinascimento”.**

Itinerario di viaggio tra Gradara e Urbino per una visita guidata nel tempo passato, tra il periodo medievale e quello rinascimentale, di cui Gradara e Urbino sono testimonianza viva.

Costo: € 7,00 a studente

Percorso guidato tra “Borghi, Castelli e Signorie”.

Visita guidata al Borgo + Rocca di Gradara e abbinamento ad un'altra città d'arte:

SAN LEO, URBINO, PESARO, FANO, FOSSOMBRONE, RIMINI

Costo: € 7,00 a studente

**Gradara e i parchi tematici della Riviera
una giornata tra storia, arte e divertimento****Visita guidata alla Rocca di Gradara + ingresso Acquario di Cattolica Parco “Le Navi”**

Emozionante e divertente viaggio dal mare al castello di Paolo e Francesca.

Distanza tra Cattolica e Gradara: 8 km

Costo: € 13 a studente

Durata della visita guidata a Gradara: 1 ora e 20 minuti

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

Consigli utili per i gruppi scolastici

Si ricorda che la Rocca di Gradara è aperta tutti i giorni dalle 8,30 alle 18,30, solo il lunedì chiude alle 13,00. I gruppi si devono presentare con elenco di studenti e insegnanti su carta intestata della scuola. Gli insegnanti accompagnatori hanno diritto all'ingresso e alla visita gratuita.

I genitori che accompagnano pagano la guida e gli ingressi alla Rocca e ai Musei.

Prenotazione ingresso Rocca facoltativa: supplemento € 1,00 a persona.

Per informazioni e prenotazioni**Pro Loco di Gradara**

Tel. 0541-964115 / 823036

cell. 340 1436396

Fax 0541 823035

www.gradara.org

info@gradara.org



GRADARA INGIOCO

- VISITE GUIDATE
- PERCORSI TEMATICI
- ATTIVITÀ DIDATTICHE E LABORATORI
- CAMMINAMENTI DI RONDA

Gradara Innova

Via delle Mura, 4
61012 Gradara (PU)
Tel. 0541 964673
Fax 0541 823364
info@gradarainnova.com
www.gradarainnova.it

Pro Loco di Gradara

Tel. 0541-964115 / 823036
cell. 340 1436396
Fax 0541 823035
www.gradara.org
info@gradara.org

Con il patrocinio di:



COMUNE DI GRADARA



Gradara Innova aderisce
al progetto di didattica
in rete della Provincia
di Pesaro e Urbino
"Museo Sarai Tu"



Sistema provinciale
Arte contemporeana