

GRADARA INGIOCO

Guida alle attività didattiche 2016/2017



GRADARA|INNOVA

GRADARA INGIOCO

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 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.

Gradara Innova Edizioni

Presidente: Andrea De Crescentini

Resp. Amministrativa: Maria Elisabetta Pesci

Resp. Servizi Educativi: Sara Benvenuti

Ufficio Stampa: Francesca Volpini

PER I PIÙ GRANDI

Attività all'aperto pag. 3

Attività in sede pag. 9

Dante, che passione pag. 12

PER I PIÙ PICCOLI

Un borgo da scoprire pag. 14

Un castello da fiaba pag. 17

Musicali incanti pag. 18

PER TUTTI

Didattica sprint pag. 20

Falconeria pag. 21

Nel bosco di Paolo e Francesca pag. 22

Turismo scolastico pag. 25



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

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

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



VITE PARALLELE: FEDERICO E SIGISMONDO

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

Tipologia: narrazione e laboratorio teatrale

Attività: intrighi, battaglie, tradimenti, amori... A tu per tu con due dei più affascinanti signori del Rinascimento, Sigismondo Malatesta - del quale nel 2017 si celebrano i 600 anni dalla nascita - e Federico da Montefeltro. Acerrimi nemici che si sono fronteggiati per tutta la loro esistenza, divisi da opposti temperamenti e interessi politici, ma anche uomini colti e raffinati uniti dall'amore per l'arte e la bellezza. Sulle tavole del palcoscenico rivivono le "vite parallele" dei due condottieri grazie ad un'abile narrazione e alla potenza del teatro.
A cura dell'attore Marcogiulio Magnani.

Obiettivi didattici: conoscere da una differente prospettiva la storia del Rinascimento; misurarsi in prima persona con i dubbi e le ombre della ricostruzione storica; scoprire una delle pagine più significative del passato di Gradara; sperimentare nuove tecniche teatrali.

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



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:
1 ora 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.

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.

5X1. 5 SENSI PER 1 MISTERO

Attività: 5 sensi solleticati, 5 testimoni dimenticati, 1 personaggio nascosto - eppure così importante per la storia di Gradara - che non vuole svelare la sua identità: da questo mistero parte un percorso teatrale giocato per le vie del borgo che permetterà ai partecipanti di immergersi nella raffinata atmosfera del Quattrocento, a tu per tu con alcuni protagonisti del tempo. Chi sarà mai il nostro anonimo interlocutore? Cosa sono pronti a svelarci i testimoni incontrati? Solamente chi presterà attenzione ai propri sensi e a segni e simboli del potere riuscirà a rispondere!

Obiettivi didattici: valorizzare il linguaggio dell'araldica e le testimonianze storiche "minori" disseminate nel borgo; conoscere alcuni protagonisti del Rinascimento; solleticare le capacità di ragionamento e deduzione.

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 storica; indagare le fonti storiche di un mito; favorire un approccio personale ed emotivo alla poesia.



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

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

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

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

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

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

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.

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.



Scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

Preziose sale, affascinanti dame,
oggetti magici... cosa manca per
rendere completo l'incanto di
un invito al castello? La musica
naturalmente! Soprattutto se si
intreccia, per il piacere dei più piccoli,
con storie favolose tutte da vivere!

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

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.

PERMETTE UN BALLO?

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...

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

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 Chanteclair e molti 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”!

LA MUSICA È SERVITA!

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.

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.

SULLE ALI DELLA STORIA: LA FALCONERIA A GRADARA

*“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 rifiorisce 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**





NELLA SELVA OSCURA...

Percorsi di educazione ambientale
nel Bosco di Paolo e Francesca in
collaborazione con Hystrix s.r.l.

All'ombra della suggestiva rocca malatestiana si è sviluppato nei secoli un patrimonio naturalistico di grande ricchezza e varietà arborea, del quale gli uomini hanno usufruito - fin dall'antichità - per difesa o legnatico, per pascere o raccogliere i frutti, per cacciare o per sostegno idrogeologico. Il Bosco di Paolo e Francesca, così battezzato in onore dei due famosi amanti, è visitabile attraverso un sentiero di circa 1 km, facilmente percorribile in ogni stagione.



Società di Ricerca - Progettazione -
Consulenza Naturalistica ed Ambientale

IL BOSCO ATTRAVERSO MITI, LEGGENDE E REALTÀ

Destinatari: scuola primaria

Tematica: conoscere il “Bosco di Paolo e Francesca”, la flora e la fauna che lo abitano e i bizzarri personaggi che lo popolano nelle fiabe e nelle leggende.

Obiettivi: far conoscere le principali piante e le loro caratteristiche attraverso il racconti di fiabe e leggende ad esse collegate. Imparare il contatto con la Natura, l'osservazione e la manipolazione delle risorse ecosostenibili, per sviluppare il concetto di utilizzo delle materie organiche naturali per realizzare piccole opere artistiche.

Attività: percorso all'aperto (2 ore) e laboratorio manipolativo (30 minuti) “Autoritratto al naturale”

ECOSISTEMA BOSCO

Destinatari: scuola primaria e secondaria I e II grado

Tematica: alla scoperta del bosco di “Paolo e Francesca” come un vero naturalista farebbe, studiando le piante, gli animali, la formazione e l'evoluzione nella storia e nel paesaggio.

Obiettivi: conoscere le principali specie vegetali presenti nel bosco e nel perimetro della Rocca di Gradara trasmettendo nozioni base di botanica - strutturate per fasce di età - finalizzate alla conoscenza delle terminologie biologiche, delle caratteristiche strutturali del bosco e della fisiologia dei vegetali. Conoscere cosa è un ecosistema e un paesaggio mostrando le differenze dei panorami e degli ambienti presenti nei dintorni del borgo di Gradara. Conoscere gli usi delle piante nella tradizione popolare e ai giorni nostri, sensibilizzando lo studente alle tematiche ambientali inerenti il rispetto della Natura, la gestione sostenibile, la tutela e valorizzazione del paesaggio, la multifunzionalità del bosco e la qualificazione delle risorse rinnovabili. Percorso multisensoriale per vedere, toccare, annusare e raccogliere le piante più note e meno note presenti allo scopo di costruire un piccolo diario del naturalista.

Attività: percorso ad anello nel bosco di Gradara e attorno alla Rocca con momenti di osservazione e disegno (2 ore)



GLI UCCELLI DEL BOSCO

Destinatari: scuola primaria e secondaria di I e II grado

Tematica: Per conoscere e imparare ad ascoltare i canti e riconoscere i piumaggi dei principali uccelli che popolano i boschetti e i campi di Gradara.

Obiettivi: imparare a riconoscere le principali specie di uccelli presenti nella fascia basso collinare pesarese, le loro caratteristiche fenologiche e etologiche e il loro ruolo negli ecosistemi. Imparare a conoscere il canto e i richiami e le principali tecniche di bird-watching per avvicinare i ragazzi al mondo della ricerca naturalistica. Passeggiata con ausilio di binocoli e registrazioni per richiami.

Attività: lezione introduttiva (30 minuti) e percorso all'aperto (2 ore).

ERBE AROMATICHE DEI MONACI

Destinatari: scuola primaria e secondaria di I e II grado

Tematica: Ora et labora è stato il motto che per secoli ha fatto dei monaci benedettini, i grandi conservatori delle conoscenze erboristiche del passato, approfondendo e sviluppando la farmacia delle erbe e le tecniche di giardinaggio per le specie aromatiche.

Obiettivi: realizzare un percorso multisensoriale per conoscere le principali erbe mediterranee autoctone che venivano coltivate negli hortum dei monasteri, apprezzandone le virtù, le proprietà e gli usi magici e tradizionali.

Attività: laboratorio visivo-olfattivo in aula e preparazione del sacchetto "portafortuna" da portare a casa (1 ora e 30 minuti).





Itinerari di mezza giornata

“Ma che bel castello!”

Percorso guidato classico alla rocca e la storia di Paolo e Francesca

Durata: 1 ora circa

Costo: € 4 a studente

“Il Medioevo e Gradara”

Percorso guidato alla Rocca e visita ai Camminamenti di Ronda o al Museo storico. La visita più coinvolgente tra torri, grotte e leggende.

Durata: 1 ora e 20 minuti circa

Costo: € 6,00 a studente

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

Durata della visita: 2 ore

Costo: € 7,00 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 testimonianze vive.

Costo: € 8,00 a studente

Percorso guidato tra “Borghi, Castelli e Signorie”.

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

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

Costo: € 8,00 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

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

Tutte le tariffe guida sono riferite a gruppi di minimo 25 massimo 40 partecipanti (insegnanti compresi). L'ingresso alla Rocca non è consentito a gruppi superiori alle 40 unità; per gruppi superiori alle 40 unità si prevede la suddivisione in due sottogruppi, ciascuno accompagnato da una propria guida.

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.

Non è possibile introdurre all'interno della rocca zaini e borse: si consiglia pertanto di lasciare gli stessi sul pullman.

Credits:

pp. 4, 6, 22 foto di Marco Della Pasqua

p. 25 foto di Nazzareno Balducci



TARIFFE

Attività didattiche

7 euro (a partecipante)

Didattica sprint

2 euro (a partecipante)

Sulle ali della storia

8 euro (a partecipante)

Musicali incanti

10 euro (a partecipante)

SERVIZI AGGIUNTIVI

- **Deposito e custodia zaini**
30 euro a gruppo (max 50 pax)
- **Locale con uso servizi igienici per consumare in luogo coperto il pranzo al sacco**
1 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

GRADARA INGIOCO

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



Pagina Facebook:
gradaraingioco

Condividi la tua esperienza a Gradara con la scuola
#gradaraingioco #gradaraingita

Gradara Innova

Via delle Mura, 4

61012 Gradara (PU)

Tel. 0541 964673

Fax 0541 823364

info@gradarainnova.com

www.gradarainnova.it

Con il patrocinio di:



COMUNE DI GRADARA