

# GRADARA INGIOCO

Guida alle attività didattiche 2018/2019



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.

## 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

Visite teatrali itineranti pag. 10

Dante, che passione pag. 12

## PER I PIÙ PICCOLI

Un borgo da scoprire pag. 16

Un castello da fiaba pag. 19

## PER TUTTI

Didattica sprint pag. 15

Musicali incanti pag. 20

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

## 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

**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 primo e secondo 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.

## FRANCESCA FOREVER

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

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

## PER AMORE, SOLO PER AMORE

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

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



## 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

## PECCATI DELLA LINGUA

**Destinatari:** scuola secondaria di primo grado

**Tipologia:** attività ludica itinerante

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

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

**Durata:** 2 ore

## L'ARTE DELL'AMORE NEL MEDIOEVO

**Destinatari:** scuola secondaria di primo grado

**Tipologia:** attività ludica itinerante

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

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

**Durata:** 2 ore

Attività disponibile in inglese, francese e tedesco.

## FRANCESCA È IL MIO NOME

**Destinatari:** scuola secondaria di primo grado

**Tipologia:** laboratorio di movimento espressivo

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

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

**Durata:** 1 ora e 30 minuti



## DI AMORE E FOLLIA

**Destinatari:** scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

**Tipologia:** laboratorio teatrale

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

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

**Durata:** 2 ore

## VERSI imMORTALI

**Destinatari:** scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

**Tipologia:** animazione teatrale e attività ludica itinerante

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

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

**Durata:** 2 ore

## 30 MINUTI PER...

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

Buona fortuna!

## 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 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

## PRINCIPESSE 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 pazzes 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 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!





# Nella selva oscura...

...SOSPESI TRA STORIA E NATURA

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





## 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 sporcizia 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 primo 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 riconcorrono 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 inoltriamo 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.





### 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 testimonianza viva.

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

**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.**

**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.

**TEATRO DELL'ARIA**

Parco di educazione ambientale completamente dedicato all'antica arte della falconeria

Visita con spettacolo € 6,50 a studente

**NELLE SELVE DI GRADARA**

Passeggiata nel bosco con guida naturalistica € 5 a studente

**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. 10 foto Michele Balducci

p. 25 foto di Nazzareno Balducci



## TARIFFE

### Attività didattiche

8 euro (a partecipante)

### Didattica sprint

2 euro (a partecipante)

### Musicali incanti

10 euro (a partecipante)

---

## SERVIZI AGGIUNTIVI SU PRENOTAZIONE

- 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)

### **Offerta speciale!**

**n. 2 attività didattiche a scelta**

**12 euro a partecipante**

(ad esclusione di Musicali incanti)

---

Per informazioni  
e prenotazioni:

---

### **Gradara Innova**

Via delle Mura, 4  
61012 Gradara (PU)

Tel. 0541 964673

Cel. 331 1520659

Fax 0541 823364

info@gradarainnova.com

www.gradarainnova.it

### **Responsabile:**

**Dott.ssa Sara Benvenuti**



## VIENI A SCOPRIRE GRADARA, PORTA DI INGRESSO DELLE MARCHE



[www.europa.marche.it](http://www.europa.marche.it)

Con il patrocinio di:



Comune di Gradara



Pagina Facebook:  
**gradaraingico**

Condividi la tua esperienza  
a Gradara con la scuola

**#gradaraingico**

**#gradaraingita**

**Gradara Innova**

Via delle Mura, 4  
61012 Gradara (PU)

Tel. 0541 964673

Fax 0541 823364

[info@gradarainnova.com](mailto:info@gradarainnova.com)

[www.gradarainnova.it](http://www.gradarainnova.it)