



## Un borgo da scoprire

### 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 conquistano 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





ph. M. Paganini - Bolognina

## 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 1° 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



## Un castello da fiaba

**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?**

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

**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:** fiabe itineranti 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.

