



DANTE **IN** GiOCO

LETTERATURA

IN GiOCO



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

INNOCENTE, VOSTRO ONORE!

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante e game debate

Attività: innocente o colpevole? Tanti sono i protagonisti della storia antica condannati dall'implacabile Dante alle pene dell'Inferno. Ma se questi uomini e donne potessero finalmente prendere la parola e difendere il loro caso guadagnerebbero un destino migliore? Ai partecipanti il compito di cercare prove a discolora e salvare il proprio beniamino con abilità e un pizzico di eloquenza.

Obiettivi didattici: conoscere e approfondire storie e personaggi legati all'universo dantesco; stimolare le abilità logiche e argomentative; interrogarsi su questioni etiche ancora attuali.

Durata: 2 ore



DANTE'S ESCAPE

Destinatari: scuola secondaria di I grado

Tipologia: escape room didattica
(all'esterno o all'interno)

Attività: l'avventuroso viaggio all'Inferno di Dante si trasforma in un'adrenalica avventura in cui è il tempo a farla da padrona; un'ora per impossessarsi dei segreti nascosti tra quei versi immortali, tessere le proprie strategie, fare i conti con gli intricati misteri della Comedia e raggiungere la meta finale. Sicuri che tutti riuscirete ad esclamare "e quindi uscimmo a riveder le stelle"?!

Obiettivi didattici: ripercorrere in maniera ludica il viaggio dantesco; utilizzare creativamente informazioni contenute nell'Inferno di Dante; sviluppare le capacità di problem solving e di gestione del tempo.

Durata: 1 ora e 30 minuti

I PECCATI DELLA LINGUA

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: testo da vertigine quello della Comedia, 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



DANTE 2.0

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: un cortocircuito temporale rischia di mettere a repentaglio una delle storie d'amore più intense della letteratura italiana; sì, perché i nostri appassionati protagonisti - Paolo e Francesca - e il geniale poeta che ne ha cantato la storia ora vagano tra passato e presente e, a distanza di secoli, dovranno riannodare la loro inquieta vicenda a colpi di terzine e TikTok, rime e WhatsApp!

Obiettivi didattici: confrontare linguaggi e modalità comunicative del passato e del presente; legare la complessa materia dantesca all'esperienza quotidiana dei giovani; favorire un approccio personale e interattivo alla letteratura.

Durata: 2 ore

DANTE LIBERA TUTTI!

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: attività ludica itinerante / card game

Attività: volti, episodi, date, versi! Che confusione quando realtà e immaginazione, storia e letteratura si mescolano e si disperdono in tante carte da gioco. Non resta che seguire la pista dantesca per ricomporre il proprio mazzo, e rimettere al loro posto vicende e protagonisti infernali, luoghi e gironi. Pronti alla sfida? Trovato l'intruso? Sicuri di cedere proprio quella carta all'avversario?

Obiettivi didattici: conoscere e approfondire storie e personaggi legati all'universo dantesco; stimolare capacità strategiche e di ragionamento; stimolare la curiosità per poesia e letteratura.

Durata: 1 ora e 30 minuti

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





FRANCESCA FOREVER

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: visita teatrale itinerante

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.

Durata: 1 ora e 30 minuti

PER AMORE, SOLO PER AMORE

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: visita teatrale itinerante

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 forse 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.

Durata: 1 ora e 30 minuti

InSOLITO DANTE

Tre piste per esplorare l'universo dantesco da altrettanti insoliti punti di vista; tre conferenze/spettacolo animate e interattive per accedere ad una dimensione inaspettata del Poeta e/o della sua opera; tre chiavi per comprendere quanto lontano e quanto vicino Dante sia al nostro quotidiano.

Destinatari:

scuola secondaria di secondo grado e adulti

Durata: 50 minuti circa



ASTRODANTE

Attività: dalle stelle al cosmo, dalla misurazione del tempo alla geografia infernale, nella Comedia - prezioso scrigno poetico - prendono forma miti, credenze, sistemi filosofici e concezioni scientifiche del tempo; un viaggio affascinante tra astri e terra, curiosi strumenti e conquiste tecnologiche.

IN TABERNA... CON DANTE

Attività: tra vino e gioco, racconti di viaggio e pericoli, saggi e impostori... è al tavolo di una taverna che qualche volta l'uomo cala la maschera e rivela davvero se stesso: pronti allora ad incontrare il Dante viaggiatore e pellegrino? Sì, perché oltre al poeta c'è di più: un'epoca intera con le sue luci e le sue ombre.

DOLCI NOTE E AMOROSI SOSPIRI

Attività: nascosto nel rock, camuffato nel metal, invocato nel rap! Andiamo alla ricerca delle tracce dantesche che permangono nel nostro immaginario musicale e poi avventuriamoci ancora più indietro lungo un percorso appassionato e inatteso per svelare il legame tenace che unisce da sempre musica e poesia!



BOCCACCIO IN 3D

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: animazione teatrale e laboratorio creativo

Attività: gli ingredienti sembrano esserci tutti! Una quotidianità a cui sfuggire con il suo carico di guai e problemi, un ameno luogo in cui rifugiarsi, un ideale giardino che risuona di canti e si colora di fiori, nobili uomini e gentili donzelle pronte ad ingannare il tempo raccontando... Pare quasi che una delle pagine del Decameron abbia preso forma... Attenzione! Il rischio è di finirci dentro e prendere parte agli svaghi e ai racconti della leggiadra brigata!

Obiettivi didattici: restituire tridimensionalità allo studio della letteratura italiana; approfondirla conoscenza del capolavoro di Boccaccio; sperimentare diversi linguaggi espressivi; favorire una rielaborazione personale dei saperi scolastici.

Durata: 1 ora e 30 minuti

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 al concetto dell'amore cortese; stimolare un approccio personale ed emotivo al patrimonio storico-artistico.

Durata: 2 ore

Attività disponibile in inglese, francese e tedesco

DI AMORE E DI 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



Speciale Dante

A decorative laurel wreath in shades of green is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text 'Dante'.

In occasione della mostra dedicata alle opere di ispirazione dantesca di Guerrino Bardeggia, la rocca di Gradara risuona di antiche voci e immortali leggende: un'occasione unica per bambini e ragazzi per rileggere con occhi appassionati, inediti e curiosi una delle vicende più note della letteratura italiana e immergersi nell'intrigante universo di Dante.

Esperienze dantesche
al castello di Paolo e Francesca
per giovani appassionati lettori

dal 9 Gennaio
al 23 Marzo 2024

GIANGIOTTO CHI? UNA STORIA A BIVI

Una storia a tappe, una corsa contro il tempo per salvare i due innamorati dalla terribile fine che li attende, un'avventura fatta di scelte e colpi di fortuna... Chi lo ha detto che tutto debba svolgersi come è stato da sempre raccontato? Dopo avere conosciuto la versione di Dante attraverso un percorso interattivo tra immagini e parole, metteremo in cornice il nostro inedito finale.

Destinatari: scuola primaria

LE FRANCESCHE: DALLA CARTA ALLA SCENA

Due, tre, dieci, cento... ma non era una la Francesca da Polenta cantata da Dante nel Canto V dell'Inferno?! L'eroina dantesca sembra moltiplicarsi e sfuggire a ogni definizione, riflessa nelle mille letture che ne hanno dato artisti e poeti, da Dante a Bardeggia. Ripercorriamo la sua storia in cinque tappe, raccogliamo le carte che ce la svelano, giochiamo con i generi letterari e... diamole corpo con profondità e ironia.

Destinatari: scuola secondaria di I grado

HO PERSO LE PAROLE: LA VERSIONE DI PAOLO

Come si racconta quando si perdono le parole per troppo dolore o per un'emozione straripante? Si cercano altre vie di espressione, più immediate e potenti. Prestiamo allora voce, attraverso una narrazione per oggetti e immagini, al protagonista meno protagonista del poema dantesco: Paolo. Pochi gli ingredienti per dare forma alla sua versione: qualche suggestione poetica, un setting d'eccezione e ... uno smartphone.

Destinatari: scuola secondaria di II grado

Costi: Storytelling dantesco nei luoghi del mito e laboratorio: € 10 a partecipante
Durata: da 1 ora e 30 minuti a 2 ore