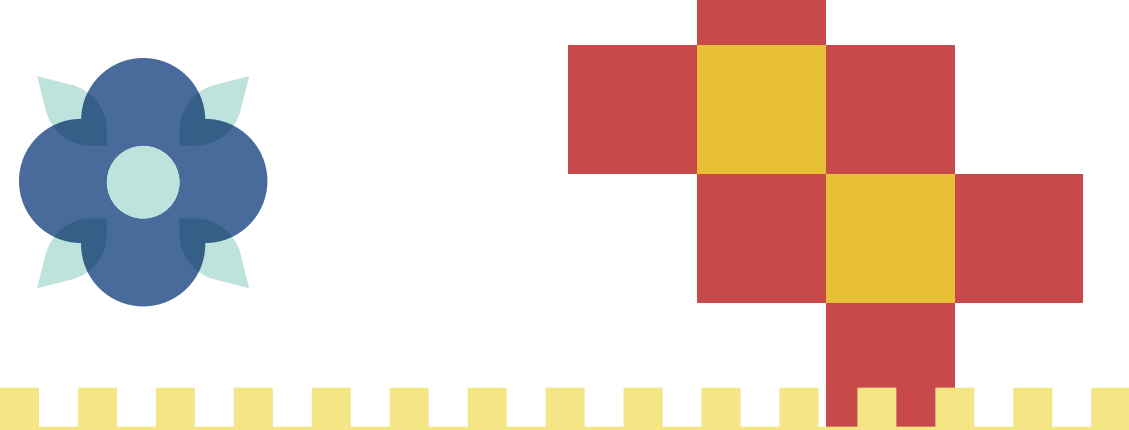
GRADARA IN GIOCO

guida alle attività didattiche

2026-2027



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.



Indice:

STORIA IN GIOCO
per i più piccoli..... 4
per i più grandi all'aperto..... 8
per i più grandi all'interno..... 18
STORIE IN GIOCO
Un castello da fiaba..... 20

DANTE IN GIOCO..... 26

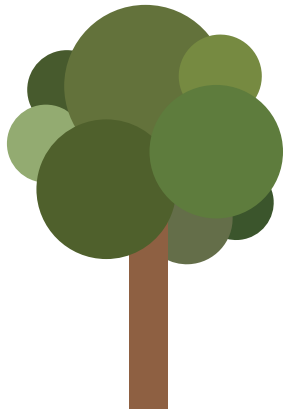
DIDASPRINT..... 32

NON SOLO MEDIOEVO..... 34

TARIFFE ATTIVITÀ..... 38

VISITE E TOUR GUIDATI..... 39

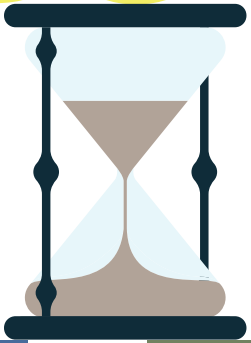
LEGENDA:
- ATTIVITÀ
- DESTINATARI
- TIPOLOGIA
- OBIETTIVI DIDATTICI
- DURATA



STORIA IN GIOCO

PER I PIÙ PICCOLI 4

PER I PIÙ GRANDI
all'aperto 8
all'interno 17



IN/CASTRO

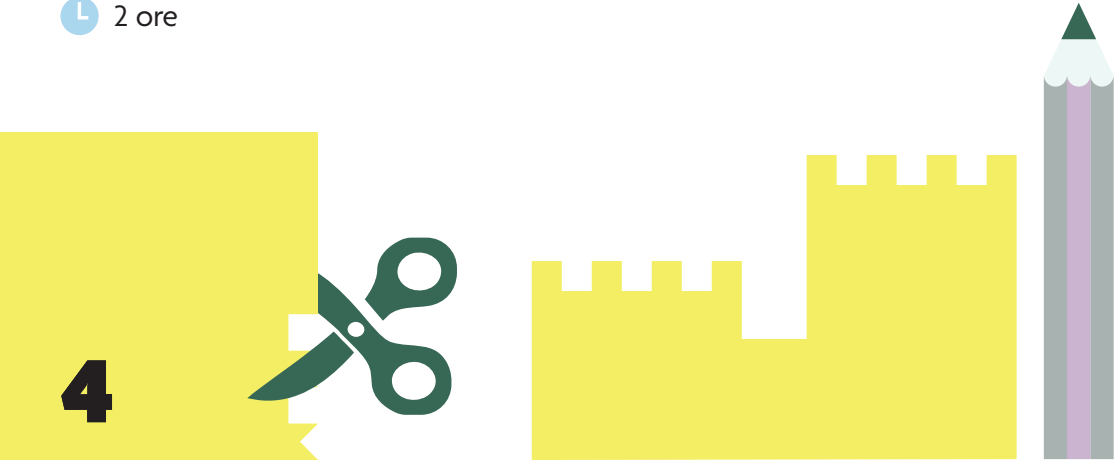
La magia di vedere rinascere sotto le proprie mani, con un pizzico di creatività, il castello di Gradara. Mura, torri, case, chiese, botteghe prendono forma a partire da comuni scatole di cartone e semplice materiale di recupero per raccontare le trasformazioni e i segreti dell'antico borgo: il risultato sarà la creazione di un vero e proprio castello gigante.

scuola dell'infanzia e I ciclo della scuola primaria

laboratorio manipolativo

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

2 ore



CORSARI

Fino alla seconda metà del Settecento Gradara è sotto la minaccia degli attacchi corsari che infestano il vicino scalo di 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...

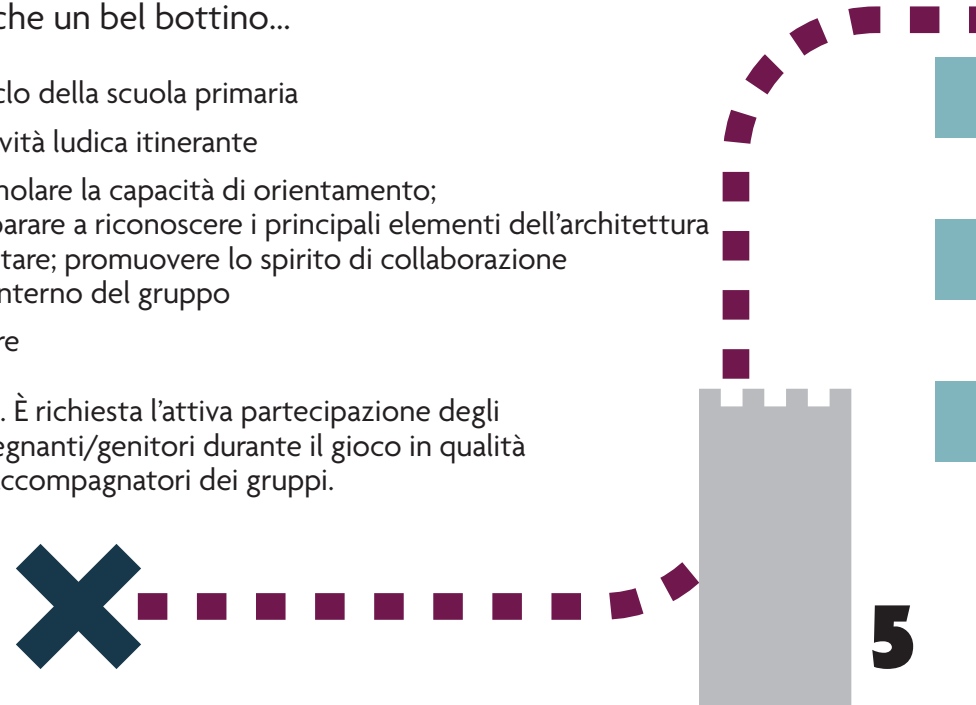
I ciclo della scuola primaria

attività ludica itinerante

stimolare la capacità di orientamento; imparare a riconoscere i principali elementi dell'architettura militare; promuovere lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo

2 ore

N.B. È richiesta l'attiva partecipazione degli insegnanti/genitori durante il gioco in qualità di accompagnatori dei gruppi.



GIOCANDO CON LA STORIA

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!

scuola primaria

visita tematica animata e laboratorio manipolativo

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

2 ore

UN GRAN FIUTO... PER LA STORIA!

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".

scuola primaria

visita tematica animata e laboratorio manipolativo

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

2 ore

ALL'ATTACCO!

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.

II ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

attività ludica itinerante

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

N.B. Attività disponibile in inglese

PROVA A PRENDERMI

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...

II ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

attività ludica itinerante

attività ludica itinerante
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

2 ore

MEDIOEVO SU MISURA

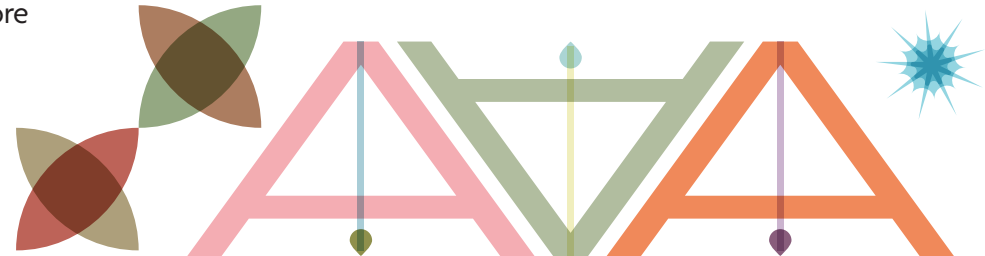
Pellegrini, farabutti, contadini, artigiani in cerca di lavoro, acrobati itineranti... Non sappiamo quale missione, speranza o destino vi conduca nella Gradara medievale e vi spinga a varcare le possenti mura del castello ma chiunque voi siate, vi ritroverete in un'altra dimensione spazio - temporale 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 potervela cavare e di raggiungere il vostro obiettivo segreto!

scuola secondaria di primo

attività ludica itinerante

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

2 ore



DE ARCHITECTURA

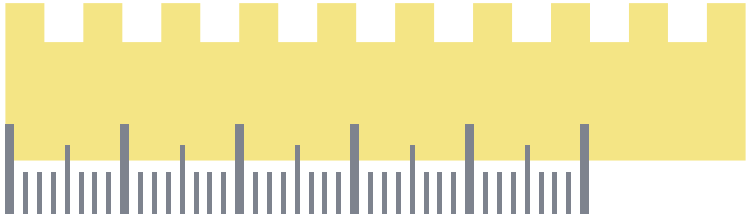
"Che bel castello! Che mura poderose! Ma come le hanno costruite? Gli uomini del Medioevo non avevano le nostre conoscenze!" "Allora non esistevano neppure gli strumenti per misurare" "Hanno fatto tutto questo senza macchine!". Smentiremo questi ed altri luoghi comuni organizzando, insieme a bambini e ragazzi, un vero e proprio cantiere medievale: le antiche tecniche di costruzione non avranno più segreti per noi!

II ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo gra

attività ludica itinerante

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

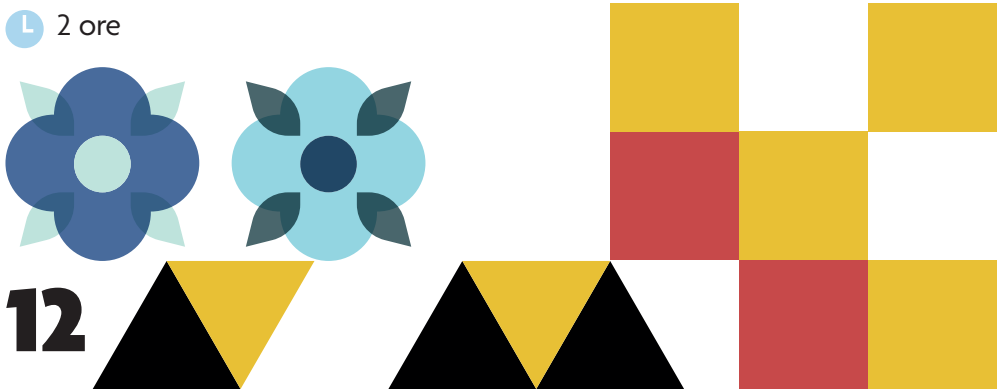
Gli stemmi parlano un linguaggio cifrato e nascondono dietro intricati simboli un mondo pieno di fascino, lotte per la supremazia, tradimenti, echi di antiche vittorie; imparare a decifrarli può rappresentare un'avventura affascinante, specie se l'esperienza è associata ad un percorso di scoperta per 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.

II ciclo scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

attività ludica itinerante e laboratorio manipolativo

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

2 ore



GLI INVESTIGATORI DEL TEMPO

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.

scuola secondaria di primo e secondo grado

attività ludica itinerante

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

2 ore



GIALLO AL CASTELLO

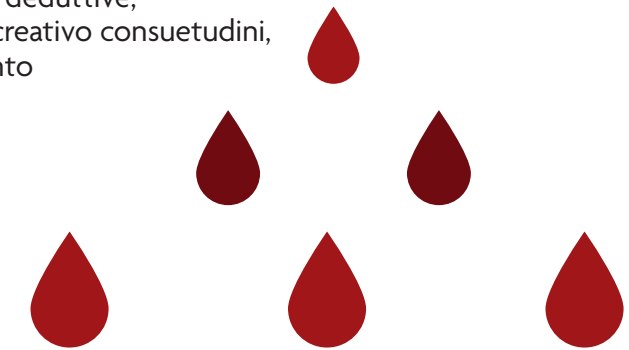
Un feroce delitto insanguina il piccolo borgo di Gradara sul finire del Trecento; tra i sospettati si riconoscono alcune delle figure più significative del mondo medievale.
Sarà attraverso i loro sguardi e i loro racconti che i ragazzi conosceranno alcuni aspetti della vita quotidiana del tempo e si metteranno sulle tracce del pericoloso assassino.

scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

animazione teatrale e attività ludica itinerante

conoscere le principali testimonianze architettoniche di Gradara; affinare le capacità logico - deduttive; scoprire in modo ludico e creativo consuetudini, leggi e tradizioni del Trecento

2 ore



CACCIA AL LADRO

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.

scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

attività ludica itinerante

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

2 ore



IN FUGA DAL TEMPO

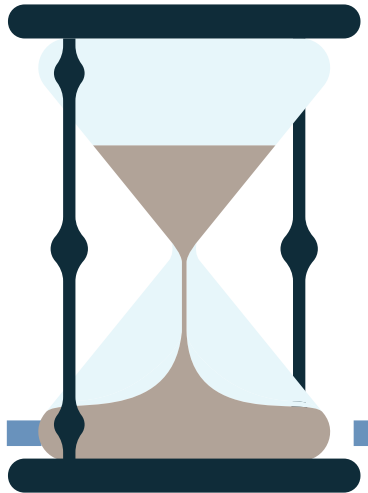
Faccia a faccia con un “sopravvissuto”; sì, perché il tempo cancella la memoria e dissolve i ricordi ma le passioni restano. Il nostro misterioso personaggio è tornato dal passato per testimoniarlo: spetterà ai partecipanti scoprire la sua identità, i suoi legami con Gradara e ricostruire i contorni della sua travagliata vicenda.

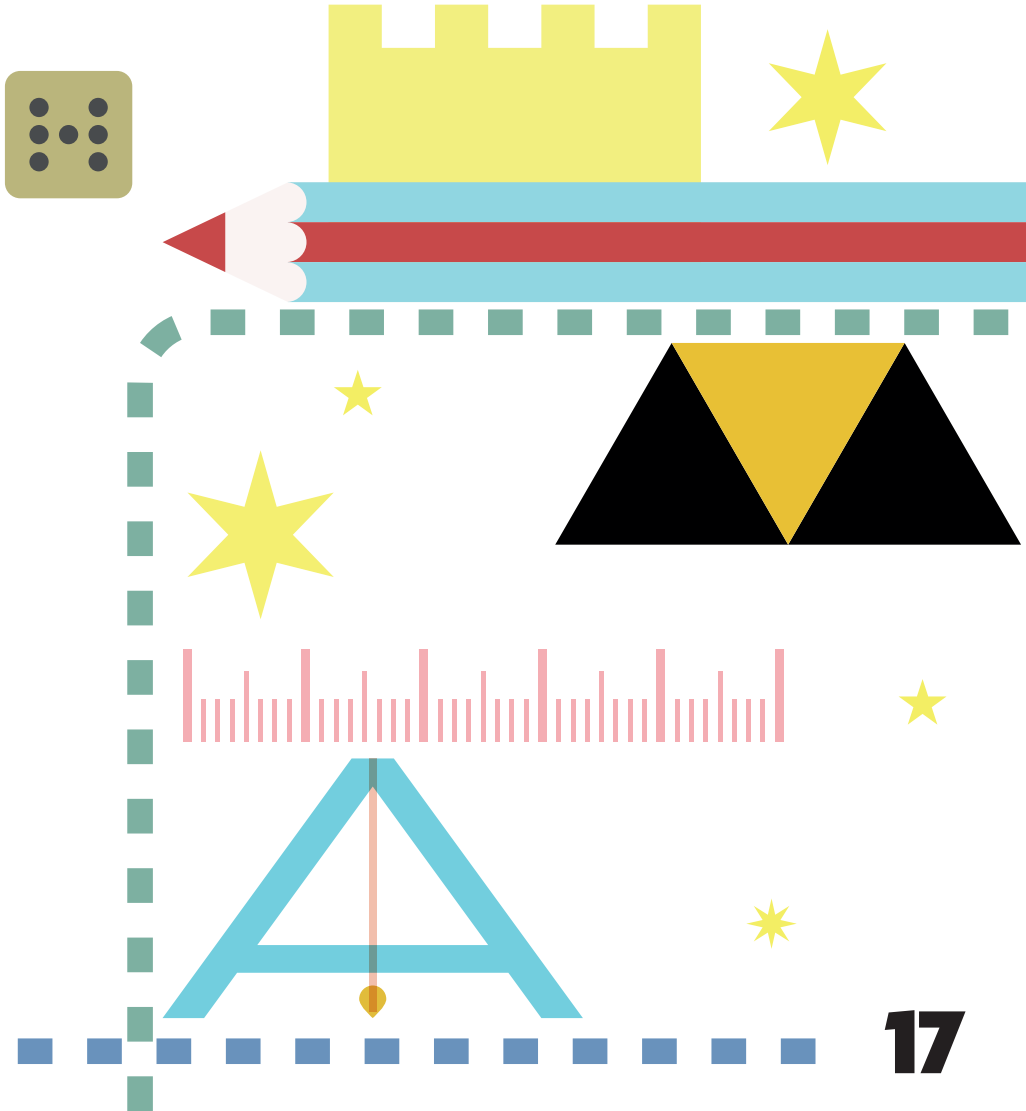
scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

attività ludica itinerante

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

2 ore





IL SEGRETO

Un vecchio scrigno 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.

scuola secondaria di primo grado

mistery game

conoscere, attraverso l'espediente 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

1 ora e 30 minuti

GLI ULTIMI SARANNO GLI ULTIMI: CONTROSTORIA DI GRADARA

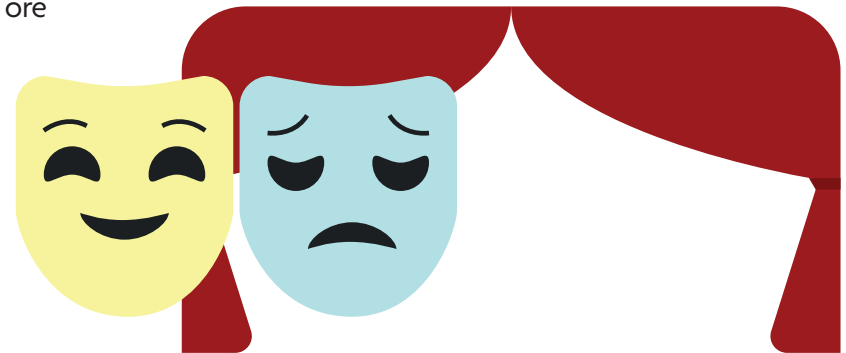
Un mosaico di identità in cerca di autore, frammenti scomposti e dispersi in attesa di essere riordinati;
questo è quel che rimane di tanti anonimi Gradaresi che hanno animato la vita del luogo nel corso dei secoli:
non i grandi nomi ricordati dai manuali di storia ma uomini e donne comuni dei quali faremo rivivere con il vostro aiuto, gioie e passioni, paure e abbandoni.

scuola secondaria di primo e secondo grado

animazione teatrale e attività ludica

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

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?



5 SENSI PER 1 CASTELLO

Percorso narrativo e multisensoriale

Gustose microstorie, miniaffabulazioni, spunti laboratoriali guidano i più piccoli alla scoperta degli ambienti e delle diverse figure che animano la vita del castello, luogo del sogno e della meraviglia: immergendosi in suoni, profumi, forme e colori, tappa dopo tappa, prende vita un'avventura in cui ci si mette in gioco con tutti i sensi, condividendo con i compagni sorrisi e nuove esperienze.

nido d'infanzia

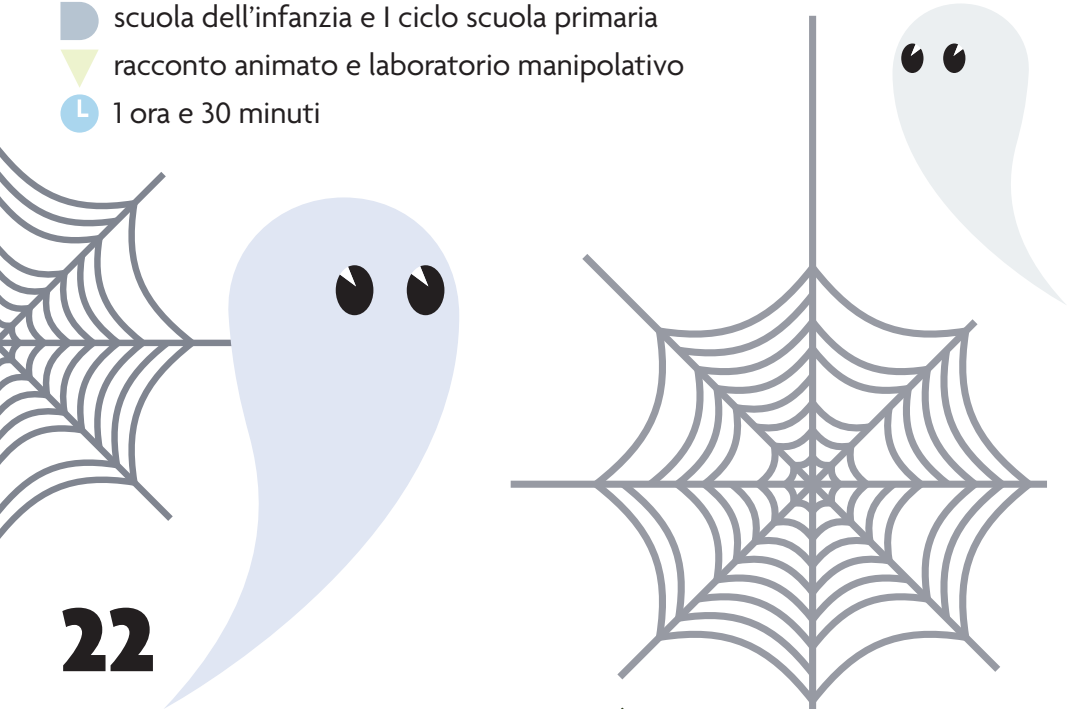
percorso narrativo e multisensoriale

1 ora e 30 minuti

IL CASTELLO INCANTATO

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 i luoghi significativi di un castello medievale.

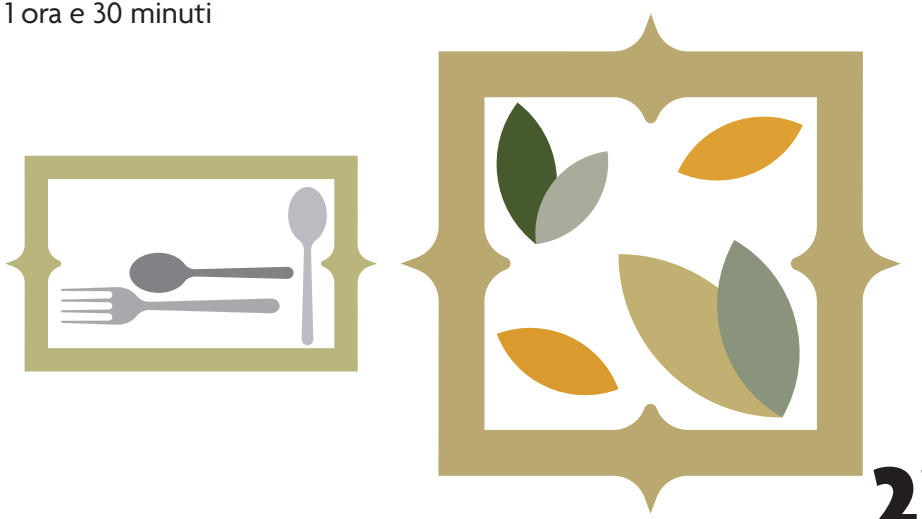
scuola dell'infanzia e I ciclo scuola primaria
racconto animato e laboratorio manipolativo
1 ora e 30 minuti



LA MAGIA IN TASCA

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.

scuola dell'infanzia e I ciclo scuola primaria
fiabe itineranti e laboratorio
1 ora e 30 minuti



GIRINGIRO TRA TORRI E MURA

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

scuola dell'infanzia e I ciclo scuola primaria

fiabe itineranti e laboratorio

1 ora e 30 minuti



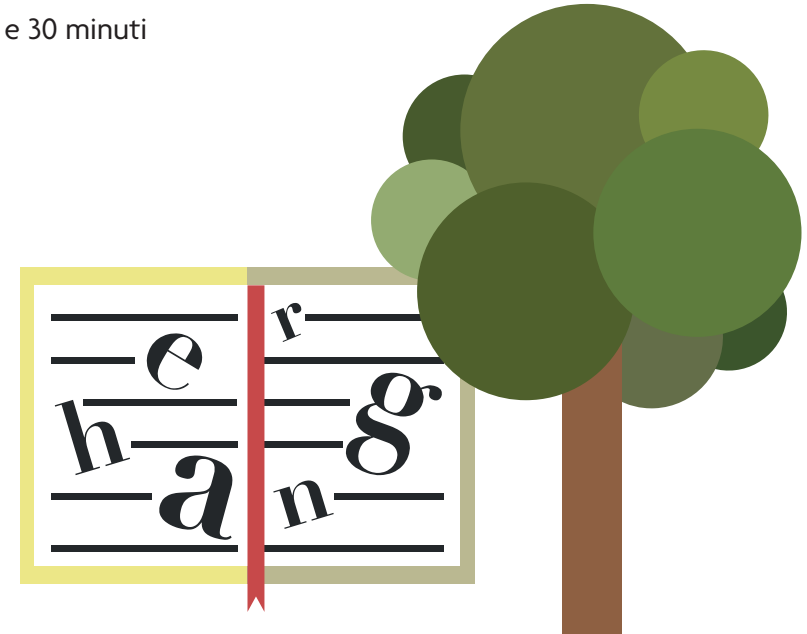
NEL REGNO DEI RACCONTI

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, una nuova 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 scuola primaria

fiaba animata e laboratorio

1 ora e 30 minuti



DANTE IN GIOCO

BESTIARIO DANTESCO

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".

scuola primaria

laboratorio teatrale e manipolativo

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.

2 ore



DANTE'S ESCAPE

L'avventuroso viaggio all'Inferno di Dante si trasforma in un'adrenalinica 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"?!

scuola secondaria di I grado

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

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

1 ora e 30 minuti

Per l'attività è necessario l'uso del cellulare (uno per squadra)





I PECCATI DELLA LINGUA

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.

scuola secondaria di primo grado

attività ludica itinerante

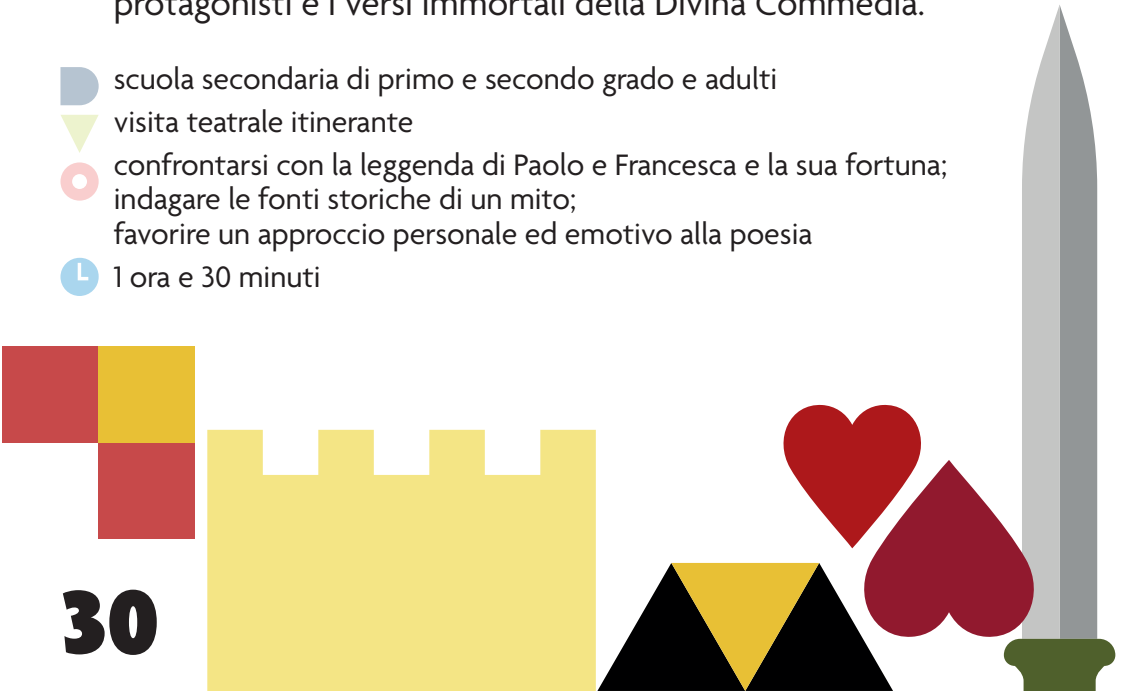
approfondire la conoscenza dell'opera dantesca;
sperimentare le possibilità espressive della lingua italiana;
sviluppare il senso di autonomia e indipendenza;
stimolare la capacità di orientamento

2 ore

PER AMORE, SOLO PER AMORE

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.

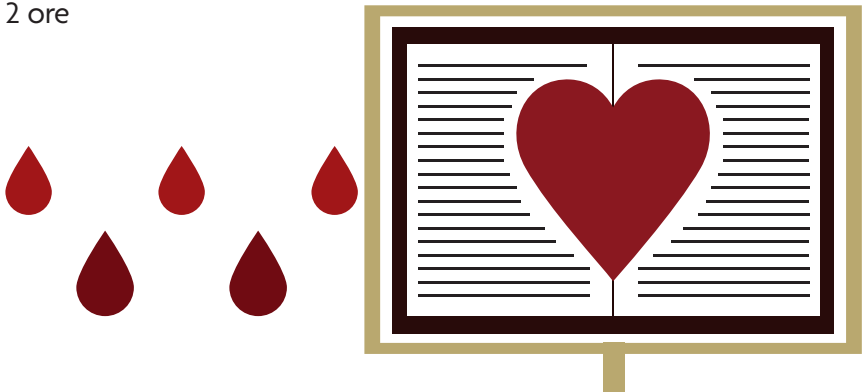
- scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti
- visita teatrale itinerante
- confrontarsi con la leggenda di Paolo e Francesca e la sua fortuna; indagare le fonti storiche di un mito; favorire un approccio personale ed emotivo alla poesia
- 1 ora e 30 minuti



L'ARTE DELL'AMORE NEL MEDIOEVO

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?

- scuola secondaria di primo grado
- attività ludica itinerante
- 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
- 2 ore



DIDASPRINT

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

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...

scuola dell'infanzia
lettura animata interattiva



S.O.S. CAVALIERE IN PERICOLO!

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.

scuola primaria
ludoverifica con lettura animata



FACCIA A FACCIA CON LA STORIA

Varcare un luogo storico significa prepararsi ai più strani incontri! Chi ci accoglierà in questa miniavventura tra i secoli? Una cuoca indaffarata? Un armigero impegnato nella perlustrazione delle mura oppure il signore del luogo in persona. Unica regola: tenere gli occhi ben aperti!

scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado
accoglienza animata



NON SOLO MEDIOEVO

Il Medioevo e le suggestioni dantesche non esauriscono di certo i tesori di Gradara: l'offerta didattica dell'antico castello abbraccia la contemporaneità, l'arte, la musica, la natura... Un'occasione preziosa per esplorare tutte le risorse di un territorio straordinario.

ALLA SCOPERTA DEL MARV

Il Museo d'Arte di Palazzo Rubini spalanca le sue porte per accogliere bambini e ragazzi: al via una ricca proposta di percorsi tematici e attività didattiche per scoprire insieme le sorprendenti mostre in programma (www.marvgradara.com)

GRADARA NEL NOVECENTO: LA ROCCA DELLO ZANVETTORI

Le ricerche più recenti hanno dischiuso preziose informazioni sulla storia di Gradara nel corso del Novecento, restituendo centralità alle figure di Umberto Zanvettori (1868-1928) e dell'amata moglie. Nuove attività invitano a conoscere il più recente passato del castello e i suoi affascinanti protagonisti.

ALLA SCOPERTA DELLA MUSICA ANTICA

Un patrimonio sonoro poco conosciuto ma tutt'altro che dimenticato! La musica antica continua a regalarci profonde emozioni; le attività proposte invitano ad avvicinarsi a questo mondo incantato con il cuore, con il corpo e con la mente.

UN PAESAGGIO, MILLE COLORI

Il CEA, Centro di Educazione Ambientale Selve di Gradara si occupa, fin dalle origini, di divulgazione e valorizzazione dei beni ambientali, indagando tramite il paesaggio il legame tra uomo e natura.
Attraverso laboratori e attività i partecipanti avranno modo di vivere e approfondire questo fecondo rapporto.

NON SOLO WARGAME

Lo straordinario diorama di Gradara, che si restituisce il volto dell'antico borgo nel XV secolo, al servizio della didattica: nuove attività di approfondimento e scoperta ci conducono ad immergerci in un secolo sospeso tra Medioevo e Rinascimento.



TARIFFE ATTIVITÀ

Attività didattiche

"**Gradara in gioco**": € 9 (a partecipante)

Didasprint: € 3 (a partecipante)

Offerta speciale

n.2 attività didattiche a scelta

"**Gradara in gioco**": € 15 a partecipante



VISITE E TOUR GUIDATI

Itinerari di mezza giornata

MA CHE BEL CASTELLO!

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

Durata: 50 minuti

Costo: € 7 a studente

IL MEDIOEVO A GRADARA

Percorso guidato alla Rocca e al Museo storico e visita libera al Camminamento di Ronda

Durata: 1 ora e 30 minuti circa

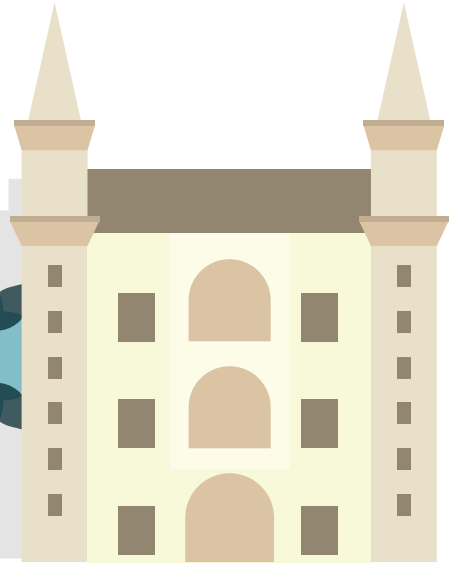
Costo: € 15 a studente

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: € 14 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, Pesaro, Fano, Fossombrone, Rimini

Costo: € 14 a studente

GRADARA E I PARCHI TEMATICI DELLA RIVIERA

VISITA ALLA ROCCA + 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: € 15 a studente
Durata della visita guidata a Gradara: 1 ora
Durata del percorso libero all'Acquario: 1 ora e 30 minuti

GRADARA: PICCOLO MONDO ANTICO

CAMMINAMENTI DI RONDA

Un'opportunità unica per godere di Gradara e del suo straordinario paesaggio dall'alto, ripercorrendo - tra cielo e merli – il perimetro murario dell'antico castello, alla stregua di un antico armigero intento al suo giro di perlustrazione.

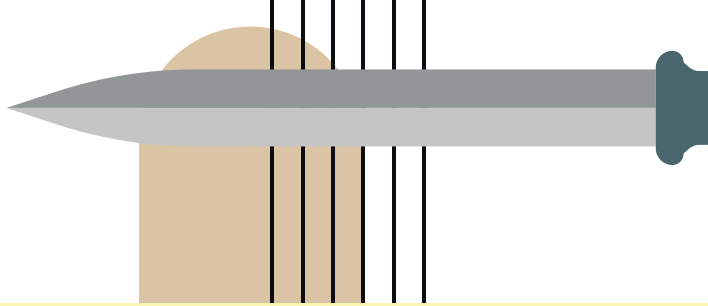
Costo: € 3 (a partecipante)

TEATRO DELL'ARIA

L'antica arte della falconeria rivive nel Teatro dell'Aria; è possibile scegliere tra la visita ai rapaci e le spettacolari dimostrazioni di volo, approfittando anche del biglietto combinato e scontato con le altre attrazioni di Gradara.

Costo: visita libera
€ 5 (a partecipante)





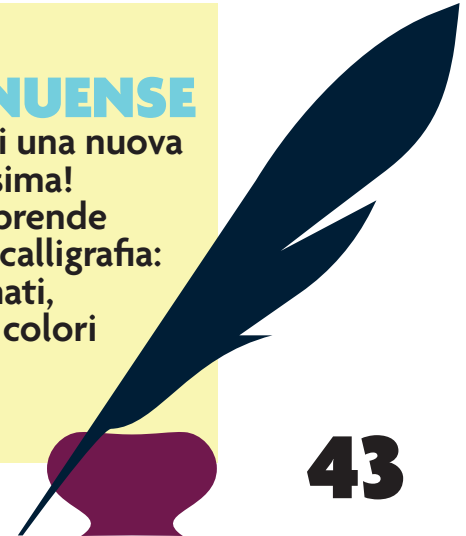
MUSEO STORICO

Un piccolo scrigno che custodisce le tracce della storia più intima di Gradara, tra leggenda, suggestioni medievali, testimonianze della civiltà contadina e antiche grotte.

Costo: € 3 (a partecipante)

SCRITTO A MANO SCRIPTORIUM AMANUENSE

Il borgo di Gradara si arricchisce di una nuova attività artigianale... anzi, antichissima! Nel laboratorio dell'amanuense riprende vita e corpo la preziosa arte della calligrafia: tra saperi dimenticati e gesti raffinati, misteriosi strumenti e incantevoli colori il maestro Stefano Gelao coltiva un illustre passato con intatta passione.



PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

Gradara Innova

0541 964673

didattica@gradarainnova.com

www.gradara.org

Responsabile: **Dott.ssa Sara Benvenuti**