

GRADARA IN GIOCO

GRADARA, TUTTA UN'ALTRA STORIA Attività all'aperto

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

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

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

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: Il ciclo scuola primaria, 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

UN GIORNO DI ORDINARIA FOLLIA

Destinatari: scuola secondaria di primo e 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

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

Attività in sede

GLI ULTIMI SARANNO GLI ULTIMI. Controstoria 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

DANTE, CHE PASSIONE! A tu per tu con la poesia...

SCENE DALL'INFERNO

Destinatari: scuola secondaria di primo grado

Tipologia: laboratorio espressivo

Attività: tanti differenti punti di vista per leggere in modo originale l'opera dantesca; diversi linguaggi artistici attraverso i quali esplorare il Canto V: un percorso inatteso - dall'espressione corporea alla rielaborazione plastica - che metterà a disposizione dei partecipanti mezzi inconsueti per dialogare con la poesia.

Obiettivi didattici: stimolare la creatività e la fantasia; sperimentare nuovi linguaggi; imparare a mettersi in gioco; rileggere il Canto V in maniera inedita.

Durata: 2 ore

AMORI

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado e adulti

Tipologia: laboratorio espressivo

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

A cura dell'attore Marcogiulio Magnani (Teatro dell'Asino)

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

Durata: 2 ore e 30 minuti

I 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

HARMONIA MUNDI. Musica e danza nella Divina Commedia

Destinatari: scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: lettura animata e laboratorio espressivo

Attività: la Divina Commedia risuona ancora di musiche e danze, basta mettersi in ascolto per afferrare l'eco di voci e suoni lontani e scorgere tra i suoi versi l'impronta di passi perduti. Ne percorreremo i canti sulla scia di un'affascinante narrazione fino a trovarci immersi - e a sperimentare - ritmi e melodie che Dante stesso potrebbe avere udito e danzato.

Obiettivi didattici: sviluppare le proprie capacità espressive; favorire un approccio inedito e accattivante al poema dantesco; conoscere forme musicali e coreutiche del tempo; stimolare la capacità di lavorare in gruppo.

Durata: 2 ore

GRADARA, UN BORGO DA SCOPRIRE

IL CASTELLO INCANTATO

Destinatari: scuola dell'infanzia e I ciclo scuola primaria

Tipologia: racconto animato e laboratorio manipolativo

Attività: quante avventure si possono vivere in un castello, soprattutto se un gruppo di terribili fantasmacci ha deciso di stabilirvisi! Il percorso proposto prende avvio da un racconto animato per arrivare alla realizzazione di un grande libro *pop-up* da portare in classe, nel quale si possono ripercorrere gli ambienti significativi di un castello medievale.

Obiettivi didattici: favorire un primo approccio ludico al patrimonio storico -architettonico; riconoscere ambienti e funzioni del castello; sviluppare la creatività e l'espressione personale; stimolare la capacità manipolativa.

Durata: 2 ore

IN/CASTRO

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

Tipologia: laboratorio manipolativo

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

Obiettivi didattici: favorire un primo approccio ludico al patrimonio storico- architettonico; rielaborare le informazioni apprese nel corso della visita guidata; stimolare la creatività e la fantasia; sviluppare la capacità manipolativa; promuovere l'attività di riciclo.

Durata: 2 ore

CORSARI

Destinatari: I ciclo della scuola primaria

Tipologia: attività ludica itinerante

Attività: fino alla seconda metà del Settecento Gradara è sotto la minaccia degli attacchi corsari che infestano il vicino scalo della Vallugola con il loro carico di guai, avventure e tesori. Sarà compito dei bambini organizzare la difesa del castello, perlustrando palmo a palmo il borgo fortificato: bisogna fare il 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

ATTI E MISFATTI. La versione di Paolo

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: racconto animato e laboratorio teatrale

Attività: tutti vogliono raccontare la tragica storia che ha reso celebre Gradara! Parla la bella Francesca, il marito beffato, la serve impicciona... che confusione! E lui, Paolo, non ha nulla da dire? Saranno i bambini a restituirgli finalmente la parola permettendogli di riportare la sua versione dei fatti, non prima di avere ritrovato, tra vecchie pagine ingiallite dal tempo, i frammenti della sua indimenticabile storia.

Obiettivi didattici: offrire un primo approccio all'uso delle fonti storiche; introdurre le fonti letterarie e storiche della leggenda di Paolo e Francesca; favorire l'espressione individuale e il lavoro di gruppo attraverso il linguaggio teatrale.

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

GRADARA, UN CASTELLO DA FIABA

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, provare ... Che aspettate ad entrare?

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

Destinatari: fiaba itinerante e laboratorio

Attività: dicono che Giringiro viva nascosto tra le mura di Gradara da centinaia e centinaia di anni e conosca storie incredibili: grazie a lui conosceremo le leggende fantastiche che popolano l'immaginario medievale. Non ci resta che seguirlo nel suo curioso pellegrinare... 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: crederemo racconti morbidi come zucchero filato o duri come sassi, caldi come il sole o freddi da gelare.

I CASTELLI INVISIBILI

Tipologia: fiaba animata e laboratorio

Attività: i castelli "visibili", come quello di Gradara, sono fatti di pesanti pietre e portano sulle loro possenti spalle i secoli passati. Ma quelli "invisibili" chi ce li può raccontare? Solo un vero viaggiatore che, sulle orme di Calvino, abbia percorso terre lontane con sguardo curioso, trattenendo il ricordo di immagini lucenti come sogni. In laboratorio: i castelli "invisibili" prendono forma e colore!

STORIE SULLE NOTE

Tipologia: fiaba animata e laboratorio

Attività: cosa può nascondere un vecchio baule abbandonato nella stanza più segreta del castello? Forse storie così leggere e impalpabili da danzare sulle note o altre così avventurose e ribelli da scatenare un sonoro concerto. Quando la musica racconta ... emozioni e colpi di scena sono assicurati. In laboratorio: ogni strumento ci detta i suoi colori per costruire fiabe "al cubo".

PERMETTE UN BALLO?

Tipologia: fiabe itineranti e laboratorio di danza

Attività: tutti danzano! Le principesse nei loro splendidi castelli, i folletti del bosco attorno al grande albero, perfino gli orchi quando si credono grandi ballerini! Tra le antiche dimore e gli angoli più suggestivi del borgo ci muoveremo per inseguire storie "danzerine" piene di brio e movimento.

In laboratorio: i piedi non riusciranno a stare fermi...

Durata delle attività: 1 ora e 30 minuti

DI DATTICA SPRINT

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...

Durata: 30 minuti circa

IL BRIVIDO DELLA STORIA

Destinatari: scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado

Tipologia: ludoverifica con lettura animata

Attività: catturati dagli intrighi della rocca, dai trabocchetti disseminati lungo il percorso, non sarà facile per i partecipanti, valenti cavalieri, guadagnare la via d'uscita armati solo del proprio coraggio. Riuscirà solo chi avrà fatto tesoro delle parole della sua guida e avrà dimostrato di sapere rubare con lo sguardo ogni dettaglio.

Durata: 30 minuti circa

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 ritessere i fili del racconto interrotto perché la passione tra Paolo e Francesca non vada perduta.

Durata: 30 minuti circa