

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, tedesco e spagnolo

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

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



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 eppure 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

BESTIARIO DANTESCO

Destinatari: scuola primaria

Tipologia: animazione teatrale itinerante e laboratorio 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



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

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 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 sovrannati, 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.



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

Asilo nido, 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?

Durata delle attività:
1 ora e 30 minuti



PRINCIPESSE SPECIALI E CHIAVI MUSICALI

Destinatari: asilo nido e scuola dell'infanzia

Tipologia: racconto animato musicale e laboratorio

Attività: in un palazzo incantato vivono delle principesse speciali, innamorate pазze 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 a ad ascoltare e a "giocare" la musica.

IN VIAGGIO CON LA MUSICA: DIARIO DI UN TROVATORE

Destinatari: asilo nido e scuola dell'infanzia

Tipologia: racconto animato musicale e laboratorio

Attività: "Il mio nome è Manrico e sono un trovatore". Ha inizio così il diario di un musicista errante che visita luoghi lontani e favolosi, raccontando ciò che vede attraverso il suono della sua musica. I bambini avranno l'occasione di accompagnarlo in uno dei suoi appassionanti viaggi, semplicemente seguendo le note delle sue splendide melodie.

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.

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...



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 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.

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.



“Il falconiere non trascuri l’arte e l’esercizio tecnico, ma si appassioni e perseveri in essa così che, anche quando sarà diventato vecchio, non si dedichi meno a quest’arte poiché tutto procederà da quell’amore che egli avrà verso di essa”
(De arte venandi cum avibus)

Un’arte tra le più antiche e raffinate riorisce a Gradara: la falconeria. Nonostante le sue origini antichissime è nel Medioevo che questa nobile pratica si è diffusa e perfezionata divenendo simbolo di lignaggio aristocratico, fonte di prestigio e rispetto. Un percorso sulle ali della storia dunque è quello proposto a bambini e ragazzi di ogni età: si parte dalla conoscenza di aquile, falchi, nibbi, gufi e civette presso il Parco Ornitologico del Teatro dell’Aria, si sosta nell’arena per assistere alle dimostrazioni di volo dei rapaci e si finisce per perdersi tra i secoli alla scoperta degli svaghi e i piaceri nobili e cortesi nel Medioevo.

Destinatari: dalla scuola dell’infanzia agli adulti

Durata: 2 ore

In collaborazione con
Massimo Lanatà (Stupor Mundi) e Il Teatro dell’Aria.
Parco ornitologico e Centro di Falconeria





Attività didattiche
7 euro (a partecipante)

Didattica sprint
2 euro (a partecipante)

Sulle ali della storia
8 euro (a partecipante)

TARIFFE

Itinerari di mezza giornata

“Ma che bel castello!”

Percorso classico guidato Borgo + Rocca di Gradara e la storia di Paolo e Francesca

Durata: 1 ora e 20 minuti

Costo: € 3,50 a studente

“Il Medioevo e Gradara”

Percorso guidato Borgo + Rocca, comprensivo di ingresso ai Camminamenti di Ronda oppure Museo storico, con particolare riguardo per la storia, gli usi e i costumi medievali.

Durata: 1 ora e 40 minuti

Costo: € 5,00 a studente

Percorso guidato completo Borgo + Rocca, comprensivo di ingressi ai Camminamenti e Museo storico. La visita più coinvolgente, tra torri, grotte ...alla ricerca della foto misteriosa.

Durata della visita: 2 ore

Costo: € 6,00 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 al Borgo + Rocca di Gradara e abbinamento ad un'altra città d'arte:

SAN LEO, URBINO, PESARO, FANO, FOSSOMBRONE, RIMINI

Costo: € 8,00 a studente



Tutti gli itinerari sono riferiti a gruppi di almeno 30 studenti.

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 e 20 minuti

Durata del percorso libero all'Acquario: 1 ora e 30 minuti

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.

Per informazioni e prenotazioni



Pro Loco di Gradara
Tel. 0541-964115 / 823036
cell. 340 1436396
Fax 0541 823035
www.gradara.org
info@gradara.org