

CHARTA PER LA SCUOLA

name:

address/mail:



VISITE GUIDATE TRA CITTÀ, PIAZZE E MUSEI

PER SCUOLA INFANZIA,
PRIMARIA E SECONDARIA
di 1° grado

con Cecilia Avanzini e Vittoria Chizzini

La durata oraria dei percorsi varia a seconda dell'itinerario prescelto.
Laddove previsto i costi di biglietteria sono a carico della scuola.

MANTOVA A TESTA IN SU

Un percorso che guarda alle torri, alle cupole, alle finestre, ai tetti alle facciate delle case e dei Palazzi. Visita della città alla ricerca delle tracce del passato di Mantova e sperimentazione di “caccia all’orientamento”.

ANIMALI DOMESTICI, ESOTICI, FANTASTICI E DOVE TROVARLI

Nei palazzi dei Gonzaga sulle orme dei cavalli, alla ricerca di cani e gatti che condividevano la vita e gli affetti dei signori, per scoprire cammelli, scimmie, leoni, elefanti, delfini, balene, orsi, tigri, cigni, serpenti ed unicorni, per stupirci e divertirci.

NANI, GIGANTI E GIOCHI DI CORTE

Piccoli protagonisti di quadri e affreschi di pittori famosi, i Nani di Corte entrano nella storia dei Grandi signori del Rinascimento e nelle fiabe di tradizione. I racconti dei Cavalieri di Re Artù , Biancaneve dei fratelli Grimm, i Nani di Mantova di Gianni Rodari, danno ai bambini la possibilità di ricostruire e confrontare attraverso le loro esperienze personali, l’idea del divertimento e del gioco presso una corte rinascimentale portandoli a valutare il concetto del “diverso “nel contesto e nelle gerarchie sociali dell’epoca.

LE “FOLE” RACCONTATE...

Fa ancora paura il Babau? Fanno ancora ridere le avventure di Sandrone e Fagiolino? Dov’è finita la Zucca Maravella? Che cosa ci fa un cocodrillo in una chiesa? Testimonianze scritte e orali, storie, leggende e tradizioni dei paesi mantovani.

UNA COLONNA SONORA PER I GIORNI DEL PRINCIPE

Non si può immaginare la vita quotidiana di una nobile Corte senza una colonna sonora. In Palazzi resi spogli dalla Storia, in cui mobili, abiti, gioielli, fruscii di sete e di velluti si possono solo evocare attraverso quadri, affreschi e immaginazione, le canzoni e le danze del Rinascimento riempiono gli spazi

vuoti, avvicinano il tempo e aprono la mente alla fantasia.

TANTE CITTÀ IN UNA

Servirebbe una macchina del tempo per riscoprire le tante città nascoste sotto i nostri piedi. Questa macchina è l'Archeologia che ci permette di individuare e capire le caratteristiche del mondo antico in tutti i suoi aspetti quotidiani.

CIVILTÀ NATE SULL'ACQUA

Le raccolte preziose, di oggetti e testimonianze mediorientali, frutto del collezionismo antico, raccontano la nascita ed il progredire delle civiltà Mesopotamica ed Egizia. I manufatti consentono di decifrare vita quotidiana, religione, riti funerari, mitologia e magia e rappresentano l'incontro ideale con immagini e storie delle antiche civiltà.

DAME, CAVALIERI E MOSTRI

Lo splendore delle armature, il clangore delle spade, i colori dei cimieri, la potenza delle lance e l'impeto dei cavalli: il torneo è davvero lo spettacolo della guerra. Scopriamo nella vita di un cavaliere, le atmosfere, i rituali, gli amori cortesi e i mostri da affrontare e sterminare.

IL PRINCIPE BAMBINO: L'EDUCAZIONE A CORTE

I bambini e il loro vissuto quotidiano: abitudini, ruoli, giochi, abiti, i rapporti con i genitori e i maestri attraverso le notizie che emergono dalla lettura dei documenti d'archivio e l'analisi di quadri e affreschi. Quando la danza e la musica erano codici di comportamento e parte integrante dell'educazione infantile.

IL MITO CHE SPIEGA IL MONDO

L'incredibile mondo degli dei antichi, le prodigiose imprese dei grandi eroi e i terribili mostri che attraversano le loro vite. Scopriamo chi sono, come vivono e di quali superpoteri sono dotati.

LA CITTÀ E IL FIUME

Una passeggiata sulle rive dei laghi di Mantova per riconoscere la particolare struttura di una città nata sull'acqua, scoprire (...con un po' di fortuna...) la presenza di animali che hanno fatto delle sponde del fiume Mincio la loro dimora, ascoltare storie e leggende delle piante e godersi il cammino all'ombra dei grandi pioppi.

IL RINASCIMENTO A MANTOVA: PALAZZO TE

Nella villa di Federico II Gonzaga, capolavoro di Giulio Romano, l'allievo più illustre di Raffaello, per svelare il suo ingegno innovativo, nell'architettura, nelle decorazioni e negli affreschi. Un percorso negli ambienti più celebri: la Sala dei Cavalli dove si possono ammirare i ritratti dei destrieri gonzagheschi, la Sala di Amore e Psiche dedicata al trionfo di Amore e la spettacolare Sala dei Giganti risonante del monito di Federico II contro i suoi nemici.

UN PALAZZO IN FORMA DI CITTÀ

Il Palazzo Ducale di Mantova, la grande "Reggia", è simbolo del potere e della grandezza gonzaghesca. Attraverso le molteplici e maestose sale per cogliere il senso della storia e della strategia di 400 anni di governo e cercare, fra le pieghe della storia, le vicende personali e private di donne e uomini che lì hanno vissuto.

LA STREGONERIA

- chi è la strega nella tradizione popolare e come agiva
- la stregoneria a Mantova (leggende ed episodi legati a questa figura)
- la strega nel mito, nella fiaba e nella letteratura moderna (ad es. Harry Potter)
- chi erano le donne accusate di stregoneria
- laboratorio per bambini: divertirsi creando pozioni... quasi magiche... con le spezie.

TECNICHE PITTORICHE DEGLI ARTISTI

- sperimentare e conoscere le varie tecniche degli artisti moderni e contemporanei, come ad es. il dripping, puntinismo, grattage, frottage, decalcomania.

- laboratorio: disegnare secondo tecniche diverse, usandone anche più di una.

IL FUMETTO

- cos'è il fumetto e la sua storia: dalle pitture rupestri al comic moderno

- come disegnare un fumetto o una striscia

- laboratorio: disegnare una breve striscia a fumetti o una breve storia

inventarsi un supereroe dotato di un superpotere o creare un mostro supercattivo...

ASTRONOMIA E ASTROLOGIA

Le immagini dei miti, delle stelle, degli uomini e degli dei ci raccontano il mondo antico. Gli aspetti antropologici dell'indagine celeste e il significato simbolico delle immagini permettono di coglierne la spiegazione pseudo-scientifica, ricostruendo il mondo delle credenze antiche attraverso le leggende nate dall'osservazione del cielo.



Cooperativa Sociale - onlus

Vicolo Santa Maria, 4

46100 Mantova

tel. 0376 365394

fax 0376 1999799



www.chartacoop.it



www.facebook.com/chartacooperativa



[charta_cooperativa](https://www.instagram.com/charta_cooperativa)

INFO E CONTATTI

Per letture e laboratori

elena.annibaletti@chartacoop.it - 340 8231102

Per visite guidate

Cecilia Avanzini 348 0738788 - cecilia.avanzini@chartacoop.it

Vittoria Chizzini 338 5437591 - vittoria.chizzini@chartacoop.it

Per laboratori con documenti d'archivio

elena.lucca@chartacoop.it - 340 8230517