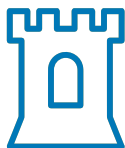


DIREZIONE REGIONALE MUSEI NAZIONALI LIGURIA

IMPARARE CON I MUSEI

Offerta dei servizi educativi



DIREZIONE REGIONALE
MUSEI NAZIONALI
LIGURIA

DIREZIONE REGIONALE MUSEI NAZIONALI LIGURIA



MUSEO
PREISTORICO
BALZI ROSSI



AREA
ARCHEOLOGICA
DI NERVIA



FORTE
SANTA
TECLA
SANREMO



FORTE SAN GIOVANNI

MAV



MUSEO
ARCHEOLOGICO
NAZIONALE
CHIAVARI



VILLA
ROMANA
DEL
VARIGNANO

FORTEZZA
FIRMAFEDE



FORTEZZA
SARZANELLO



CASTELLO
SAN
TERENZO



MUSEO
NAZIONALE
PARCO ARCHEOLOGICO
LUNI

La Direzione regionale Musei **Nazionali** Liguria guida e coordina 11 musei e luoghi della cultura sul territorio.

Diamo un'attenzione particolare al mondo delle scuole e ai più piccoli con laboratori, attività didattiche e incontri di formazione.

museiliguria.cultura.gov.it

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI



Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado
Laboratori didattici gratuiti per la scuola prima e secondaria di primo grado

Per prenotazioni:
Referente Maria Antonietta Segrè responsabile servizi educativi

VISITE GUIDATE

Il percorso si sviluppa attraverso la visita del Museo, in cui è illustrata la storia delle ricerche ai Balzi Rossi con la presentazione degli scavi più recenti e la visita all'area delle grotte frequentate dall'uomo preistorico (si prega di verificare gli orari di apertura del Museo).

Al termine della visita verranno forniti agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado ulteriori supporti didattici per approfondire in classe gli argomenti esposti (carte da gioco "Sono un asso al Museo" corredate da una guida dell'area ad uso dei docenti). Agli alunni della scuola primaria verranno consegnate ulteriori schede da colorare in classe per ripercorrere quanto visto al Museo.

Le visite guidate sono disponibili in italiano e francese

Durata della visita: 1,30 ora

LABORATORI

Tutti i laboratori sono offerti gratuitamente anche a gruppi di famiglie.

Seguiteci sui nostri canali social per approfondire la conoscenza del museo e sito archeologico ed essere aggiornati sulle ultime novità.

MUSEO PREISTORICO NAZIONALE DEI BALZI ROSSI E ZONA ARCHEOLOGICA

Via Balzi Rossi 9, Ventimiglia (IM)

drm-lig.museobalzirossi@cultura.gov.it / 0184 38113



museobalzirossi

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

1. C'ERA UNA VOLTA

Un viaggio alla scoperta del passato più remoto con illustrazione di usanze, peculiarità culturali, dubbi scientifici sulla vita del Paleolitico ai Balzi Rossi.

Il laboratorio ludico-didattico, rivolto in particolare ai bambini della scuola primaria, consentirà di verificare le differenze di vita tra le popolazioni del Paleolitico medio e quelle del Paleolitico superiore confrontando le ricostruzioni presenti in Museo.



Rivolto a: gruppi o scuole di ogni ordine e grado

Durata: 2 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

2. L'ARTE PALEOLITICA: ROSSO, GIALLO, NERO E BIANCO... I COLORI DEGLI UOMINI PREISTORICI

Un laboratorio che permette di immergersi nella manualità dell'uomo della preistoria grazie all'utilizzo di pigmenti naturali (con i quali si possono lasciare impronte su fogli appositamente elaborati) e con la manipolazione di repliche di strumenti in pietra.

L'eccezionalità dei rinvenimenti avvenuti ai Balzi Rossi consente di approfondire i due aspetti relativi all'arte preistorica: l'arte parietale e l'arte mobiliare.



Rivolto a: gruppi o scuole di ogni ordine e grado

Durata: 1,30 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

3. L'UOMO PREISTORICO

A partire dai dati che derivano dalle sepolture del Paleolitico Superiore il laboratorio sviluppa aspetti antropologici e di costume (con schede predisposte per essere colorate).



Rivolto a: scuola primaria e secondaria

Durata: 1,30 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

4. L'AMBIENTE DELLA PREISTORIA

Il laboratorio consentirà di evidenziare i cambiamenti ambientali delle diverse fasi glaciali e interglaciali attraverso l'osservazione delle faune calde e fredde e attraverso la ricostruzione della vegetazione antica (con PowerPoint da proiettare).



Rivolto a: gruppi o scuole di ogni ordine e grado

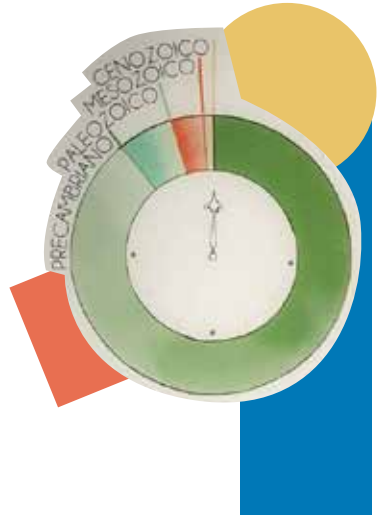
Durata: 1,30 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

5. VIAGGIO ALL'INTERNO DEL PIANETA TERRA

Laboratorio affiancato da ausili audiovisivi alla scoperta dell'albero genealogico del nostro pianeta; analisi dei vari tipi di rocce e minerali che il geologo utilizza per ricostruire la storia della Terra e che possono essere viste e manipolate all'interno del Museo.

Dal Big Bang all'uomo.



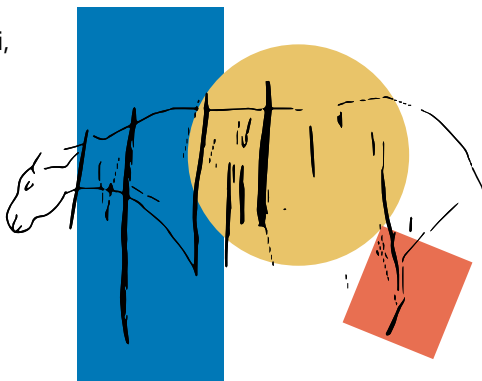
Rivolto a: scuola secondaria di primo grado

Durata: 2 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

6. FACCIAMO I GRAFFITI!

Utilizzando i colori a pastello, il laboratorio permetterà di colorare fogli predisposti partendo dalla tinta più chiara con una sovrapposizione di tinte sempre più scure per finire con il nero e poi incidere, con uno stuzzicadenti, lo strato formatosi creando disegni simili a graffiti.



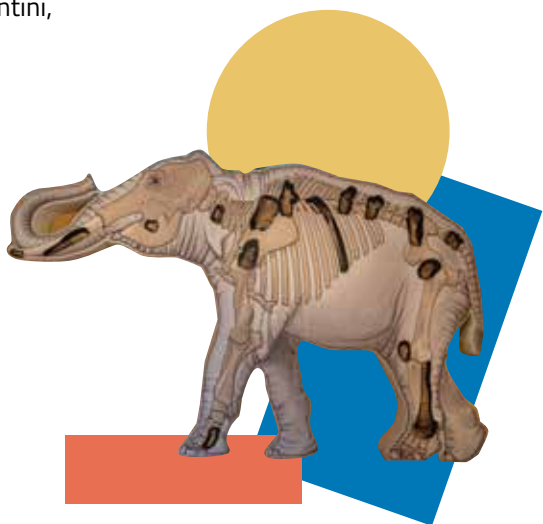
Rivolto a: scuola primaria

Durata: 1 h

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

7. ECCO L'ELEFANTE ANTICO!

Il laboratorio permetterà di ricostruire le forme dell'elefante antico; seguendo i puntini, su fogli già predisposti, i più piccoli così potranno sviluppare la loro manualità.



Rivolto a: scuola primaria (1a e 2a classe)

Durata: 45 Minuti

MUSEO PREISTORICO DEI BALZI ROSSI

8. LA BORSETTA DELL'HOMO SAPIENS

9. PREPARIAMO UN GIOIELLO PREISTORICO

 LABORATORI DIGITALI

Rivolto a: 6-10 anni

Durata: 15 minuti

YouTube: **Direzione regionale Musei Nazionali Liguria**



AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA



Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado
Laboratori didattici gratuiti per le scuole dell'infanzia e primaria

Per prenotazioni: 0184 252320 - drm-lig.albintimilium@cultura.gov.it

VISITE GUIDATE

Il percorso di visita si sviluppa attraverso lo spazio museale dell'*Antiquarium*, riallestito con un percorso multimediale e inclusivo e prosegue all'esterno attraverso un percorso che conduce all'area delle terme, al teatro romano e alla domus del cavalcavia.

Il livello di approfondimento è commisurato ed articolato in modo da rispondere alle esigenze delle diverse età dei partecipanti e consegnare agli studenti le corrette chiavi di lettura dell'antica città di *Albintimilium*. Al termine della visita verranno forniti agli studenti della scuola Primaria e Secondaria di primo grado ulteriori supporti didattici per approfondire in classe gli argomenti esposti (Carte da gioco "Sono un asso al Museo" corredate da una guida dell'area ad uso dei docenti). Per gli studenti degli Istituti Superiori è possibile approfondire particolari argomenti (concordati con i docenti).

Sui canali social e sul sito web dell'Area archeologica è possibile vedere brevi filmati di approfondimento.

Le visite guidate sono disponibili in italiano e francese.

Durata complessiva della visita: 1h 30'.

LABORATORI

Le attività di laboratorio, rivolte in particolare agli alunni della scuola primaria, durano circa 1h/1,30h e sono gratuite.

AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA - CITTÀ ROMANA DI ALBINTIMILIUM

Corso Genova 134, Ventimiglia (IM)

0184 252320 drm-lig.albintimilium@cultura.gov.it nervia.cultura.gov.it



areaarcheologicanervia

AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

1. EUREKA!

GEOMETRIA DIVERTENTE CON LO STOMACHION

Conosciuto anche come **loculus Archimedi**us è un gioco matematico o puzzle studiato da Archimede e descritto nel suo libro, il cosiddetto "Codice C", è costituito da 14 figure che possono comporre un quadrato.

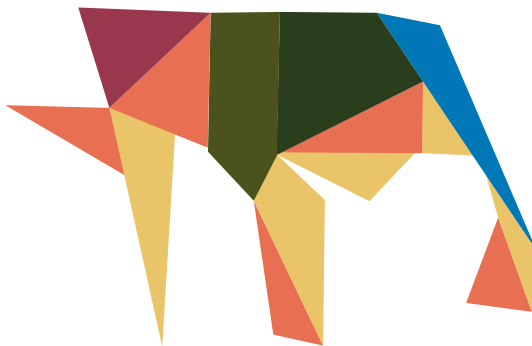
Non è certo se Archimede abbia inventato il gioco oppure se abbia solamente studiato il problema da un punto di vista geometrico e matematico.

La parola **stomachion** deriva dal greco **stòmachos** (irritazione) e dal latino "**stomachari**" (irritarsi). Il vero nome potrebbe però essere **ostomàchion** cioè "battaglia degli ossi", perché anticamente lo **stomachion** veniva costruito con degli ossicini che venivano intagliati nelle 14 forme dello **stomachion**.

Viene proposto agli studenti di ricreare delle forme geometriche o delle figure stilizzate utilizzando 14 sagome già predisposte.

Rivolto a: scuola primaria (classi 4 e 5)

Durata: 1,30 h



AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

2. GIOCA CON GLI ANTICHI ROMANI

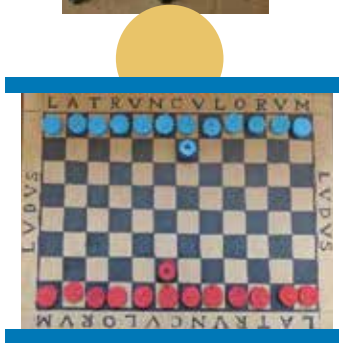
Nel mondo romano, e non solo, erano molto diffuse le *Tabulae Lusoriae*. Diversi ritrovamenti archeologici attestano la passione dei romani per il gioco; anche dagli scavi di Albintimilium provengono diversi esemplari di dadi e pedine, realizzate in osso ma anche in pasta di vetro o semplici ciottoli di fiume.

Il gioco del filetto (o ragnatela o mulino), conosciuto ancora oggi, è uno dei più antichi, ma molto diffuso era anche il *ludus latrunculorum*, molto simile agli scacchi, e il *duodecim scripta*.

Viene data la possibilità agli alunni di sfidarsi in partite di breve durata.

Rivolto a: scuola primaria (classi 4 e 5)

Durata: 1,30 h



AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

3. FACCIAMO UN MOSAICO

Uno degli ambienti delle terme di *Albintimilium* conserva un pavimento decorato conosciuto come il "mosaico di Arione".

Dopo una breve spiegazione sulla tecnica del mosaico ci eserciteremo nelle due principali tipologie: *opus vermiculatum* e *opus sectile*, realizzando un piccolo quadretto con l'utilizzo di cartoncino colorato e colla.

Laboratorio semplice nella realizzazione che potrà essere completato anche in classe.



Rivolto a: scuola primaria (classi 4 e 5)

Durata: 1,30 h

AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

4. TELAIO, FILO, FUSO

"C'era una volta una fanciulla..."

Dopo aver letto il mito di Aracne e prendendo spunto dagli oggetti esposti nel Museo ci eserciteremo nell'antica arte della tessitura.

Ogni bambino avrà a disposizione un piccolo telaio con il quale potrà realizzare una stoffa, usando gomitoli di lana o cotone che avrà portato con sé.

Il laboratorio, semplice da realizzare, insegnerà ai bambini anche l'arte della "pazienza".

Rivolto a: scuola primaria (classi 4 e 5)

Durata: 1 h



AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

5. LA MASCHERA DI DIONISO

Il teatro romano di Albintimilium è l'edificio pubblico meglio conservato dell'antica città romana. Gli attori romani recitavano indossando una maschera, ed era possibile distinguere ogni personaggio grazie ad alcune caratteristiche.

Con cartoncino, forbici, colori e ...fantasia ogni bambino potrà realizzare una maschera ispirandosi ai modelli della commedia o della tragedia.

Il laboratorio, semplice da realizzare, è adatto anche ai più piccoli.

Rivolto a: scuola primaria (classe 3)

Durata: 1 h



AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

6. DIFENDI LA CITTA'

Albintimilium era difesa da possenti mura, da porte e torri circolari, alcune delle quali sono visibili lungo il percorso, come la celebre Porta di Provenza.

Con cartoncino, forbici e colla ogni bambino potrà ritagliare, colorare e costruire un tratto delle mura con la porta e le torri, e inserire anche dei personaggi.

Il laboratorio potrà essere completato in classe con l'aggiunta di altri personaggi ispirati dalle conoscenze acquisite durante la visita.



Rivolto a: scuola primaria (classi 3, 4, 5)

Durata: 1 ora

AREA ARCHEOLOGICA DI NERVIA

7. SVIZZERO? NO ROMANO!

Il celebre set da viaggio in argento rappresenta ancora oggi un mistero: chi lo possedette, che uso ne faceva, dove fu prodotto?

È possibile seguire e scaricare dai nostri canali social il tutorial per conoscere questo straordinario reperto e provare a costruirne uno proprio.

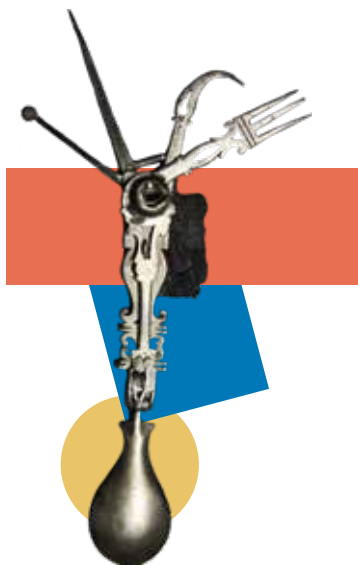
Laboratorio da realizzare in classe.

 LABORATORIO DIGITALE

Rivolto a: 6-10 anni

Durata: 2 h

YouTube: Direzione regionale Musei Nazionali Liguria



Materiale didattico



FORTE SANTA TECLA



Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado
Laboratori didattici gratuiti per le scuole dell'infanzia e primaria

Per prenotazioni: 0184 1952853 | drm-lig.fortesantatecla@cultura.gov.it

Il Forte Santa Tecla fu costruito tra il 1755 e il 1756 dalla Repubblica di Genova non per difesa militare, ma per controllare la popolazione di Sanremo dopo la rivolta del 1753. Edificato su progetto di De Sicre e Medoni, inglobò la Torre della Marina e fu realizzato con materiali provenienti anche dall'antico Castello della Pigna.

La struttura, a pianta triangolare e bastionata, poteva ospitare circa 80 soldati e fino a 16 cannoni. Utilizzato in epoca napoleonica e poi come caserma sotto il Regno di Sardegna, dal 1864 divenne carcere giudiziario, funzione mantenuta fino al 1997.

Successivamente è stato avviato un progetto di restauro e valorizzazione per destinarlo ad attività culturali. Dal 2021 la gestione è condivisa con il Comune di Sanremo.

FORTE SANTA TECLA

Giardini Vittorio Veneto 34 18038 Sanremo IM

drm-lig.fortesantatecla@cultura.gov.it | +39 0184 195 2853



fortesantatecla

FORTE SANTA TECLA

1. VISITE GUIDATE

Il percorso di visita si sviluppa attraverso gli spazi e gli ambienti che i lavori di restauro hanno reso di nuovo accessibili, dal piano terra alle terrazze dalle quali è possibile osservare il porto vecchio e la città di Sanremo.

Partendo dalla costruzione del più antico bastione in difesa degli attacchi barbareschi, passando poi all'edificazione della fortezza da parte della Repubblica di Genova contro la città, verranno descritte le trasformazioni del Forte, usato prima come caserma, poi come carcere ed infine come museo e luogo di cultura per mostre ed eventi.

La visita potrà proseguire anche all'esterno del Forte, dove sono visibili il quartiere riscoperto grazie agli scavi archeologici e l'antico molo sul torrente San Francesco.

Rivolto a: scuola primaria e secondaria

Durata: 1,30 h



FORTE SANTA TECLA

2. ALLA SCOPERTA DELLE FORTEZZE

Dopo un'introduzione sulla storia e l'evoluzione delle fortezze dal periodo romano al '700 il video approfondisce il Forte Santa Tecla.

Gli studenti in classe, o a casa, possono ricostruire il forte di Sanremo utilizzando cartoncino o polistirolo, colla, forbici e nastro adesivo.

Il tutorial è disponibile sul canale YouTube insieme agli schemi stampabili.



Rivolto a: 6-15 anni

Durata: 40 minuti

youtube: Forte Santa Tecla

FORTE SAN GIOVANNI



Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado a cura della Direzione.
L'offerta formativa di Forte San Giovanni è in continua evoluzione.
Nel corso dell'anno potrebbero aggiungersi proposte, anche di altre associazioni oltre a quella indicata.

Strada Beretta, Finale Ligure (SV)

Per informazioni e aggiornamenti: drm-lig.fortesangiovanni@cultura.gov.it ||
019 9376736 (in orario di apertura del Forte)



fortesangiovanni

FORTE SAN GIOVANNI

1. ESCAPE ROOM

Un'avventura nel Forte trasformato in carcere: tra enigmi, oggetti nascosti e guardie da evitare, la classe dovrà collaborare per evadere e riconquistare la libertà. Un gioco di squadra coinvolgente tra storia e mistero.

Max partecipanti: 25 pax | Escape Room



Rivolto a: Scuola secondaria di primo e secondo grado

Durata: 1,30 h

Costo: € 8,00 a studente (per classi da 20 alunni in su) - € 10,00 a studente (per classi dai 10 ai 19 alunni)

Prenotazione obbligatoria.

Attività a cura di Baba Jaga Arte e Spettacolo APS di Finale Ligure (babajagascuole@gmail.com)

FORTE SAN GIOVANNI

2. GIO BATTÀ SOLDATO E IL FORTE ABBANDONATO – CACCIA AL TESORO

Conoscere la storia di Forte San Giovanni attraverso il gioco e una divertente caccia al tesoro incentrata sulla ricerca dei disegni scomparsi del diario di Gio Batta, il soldato.

Max partecipanti: 25 pax | Caccia al tesoro



Rivolto a: dalla prima alla quarta classe della scuola primaria

Durata: 1 h

Costo: € 8,00 a studente – Prenotazione obbligatoria.

Attività a cura di Baba Jaga Arte e Spettacolo APS di Finale Ligure (babajagascuole@gmail.com)

FORTE SAN GIOVANNI

3. IL FORTE DEI PROFUMI

Nel giardino della macchia mediterranea, i bambini esplorano profumi, colori e usi delle piante aromatiche, tra giochi e attività sensoriali. Un'esperienza per conoscere il mondo vegetale in modo divertente e coinvolgente.

Max partecipanti: 25 pax | *Visita guidata*



Rivolto a: dalla terza alla quinta classe della Scuola primaria

Durata: 1 h

Costo: € 4,00 a studente

MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE



MAV

Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado.
Laboratori didattici gratuiti per le scuole dell'infanzia, primaria
e secondaria.

Per prenotazioni: Referente dott.ssa Michela Murialdo e
dott.ssa Cecilia Nastasi, responsabili servizi educativi

Il Museo dell'Arte Vetraria Altarese propone un programma di attività didattiche studiate in modo da trasformare la visita alla collezione in un coinvolgente viaggio alla scoperta della materia vetro e in un'immersione nello stile floreale di Villa Rosa. L'obiettivo è rendere il Museo uno spazio familiare e dinamico, luogo di apprendimento e incontro.

I percorsi didattici e i laboratori creativi forniscono gli strumenti per una lettura attiva dei temi della storia del vetro e dell'architettura, attraverso un approccio interattivo e cooperativo, che coinvolge gli alunni rendendoli protagonisti. Gli argomenti illustrati spaziano dalla teoria alla pratica, con una particolare attenzione alle connessioni interdisciplinari e all'inclusione.

L'approccio educativo è calibrato in relazione alla fascia scolastica e modificabile secondo le diverse esigenze di approfondimento.

MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

Piazza del Consolato 4, Altare (SV)

019 584734 / info@museodelvetro.org

www.museodelvetro.org



MuseoDelVetroAltare



museo_artevetraria

MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

1. IL VETRO MAGICA MATERIA

Obiettivi: il percorso si concentra sulla materia vetro in ogni suo aspetto formale: trasparenza e opacità, colorazione, trattamento della superficie secondo le diverse tecniche di decorazione (incisione, scanalatura, smerigliatura ecc.).

Un affascinante viaggio alla scoperta dei colori più originali, delle forme più inconsuete, tra oggetti d'uso e preziosi vetri artistici... come i vasi che sembrano fatti di ceramica o di metallo.

Laboratorio: i partecipanti si divertiranno a creare fantastici **patterns** e **textures** per reinterpretare liberamente alcuni oggetti osservati durante la visita al Museo.

Rivolto a: scuola dell'infanzia;
classi I,II,III della scuola primaria

Durata: 1,30 h



MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

2. NEL SEGNO DEL LIBERTY

Obiettivi: il percorso propone una suggestiva immersione nello stile Liberty attraverso l'osservazione guidata dei principali temi decorativi presenti nella dimora di Villa Rosa, sede del Museo. Si analizzeranno le caratteristiche formali e strutturali di uno stile unico, espressione di una società moderna e frutto di un'integrazione fra architettura ed arti applicate. Si lavorerà sui concetti di sfondo e decorazione, declinati nei diversi materiali (vetro, ferro, legno, pietra, ecc.) e tecniche artistiche.

Laboratorio: un'attività per divertirsi a creare una decorazione floreale, imparando a disporre fiori e foglie seguendo le semplici regole base dello stile Liberty: la simmetria e la ripetizione di un modulo. Attraverso la tecnica del **collage** e dello stampo su un supporto cartaceo, si approderà alla creazione di preziosi pattern in cui ritmo e colore daranno vita alle flessuose forme del mondo vegetale.

Rivolto a: tutte le classi della scuola primaria;
scuola secondaria di I grado

Durata: 1,30 h

Costo a persona: € 5,00



MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

3. LE VETRATE ARTISTICHE

Obiettivi: conoscere il complesso metodo di lavorazione delle vetrate artistiche.

I bambini saranno accompagnati alla scoperta di un'antica tecnica di lavorazione del vetro, elevata a forma d'arte durante il Medioevo: nelle cattedrali gotiche le vetrate colorate illustravano i racconti della Bibbia a una popolazione in gran parte analfabeta. Il fascino del vetro artistico continua nei secoli e giunge sino a noi con importanti esempi di creazioni contemporanee firmate da grandi nomi di pittori e designer.

Laboratorio: i partecipanti al laboratorio potranno sperimentare la complessità e l'originalità della vetrata a piombo, divertendosi a creare una formella che ne riproduce le caratteristiche tecniche e formali attraverso l'utilizzo di materiali atossici e non pericolosi.

Rivolto a: classi II, III, IV, V della scuola primaria;
scuola secondaria di I grado

Durata: 1,30 h

Costo a persona: € 5,00



MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

4. LA VETROFUSIONE

Un laboratorio creativo sul vetro: con l'aiuto di un artigiano, i partecipanti comporranno piccoli quadri multicolori usando frammenti di vetro. Dopo la cottura, l'opera finale, unica e personale, resterà di proprietà dell'allievo.

Max partecipanti: 15 pax | Laboratorio



Rivolto a: classi II, III, IV, V della scuola primaria; scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h

Costo a persona: € 15,00 a studente

(eventuali costi di spedizione sono a carica della scuola)

MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

5. DAL PROGETTO ALL'OGGETTO

Obiettivi: il percorso permette di fare esperienza del processo di ideazione e realizzazione di oggetti d'uso comune e di acquisire gli strumenti critici necessari per apprezzarne la forma in relazione alla funzione e alla specificità del materiale impiegato. Un'occasione importante per riflettere sul concetto di design, di rapporto tra estetica e pratica del quotidiano.

Laboratorio: l'attività intende sviluppare la sensibilità creativa e, insieme, l'abilità manuale degli alunni, attraverso la realizzazione di un oggetto analogo a quelli osservati in museo. Un'opportunità per avvicinarsi alle arti plastiche dando vita ad un originale servizio di bicchieri a calice, coppa.. per concludere con un simbolico brindisi! Saranno utilizzati materiali di recupero e plastilina.

Rivolto a: classi IV e V della scuola primaria;
scuola secondaria I grado

Durata: 1,30 h

Costo a persona: € 5,00

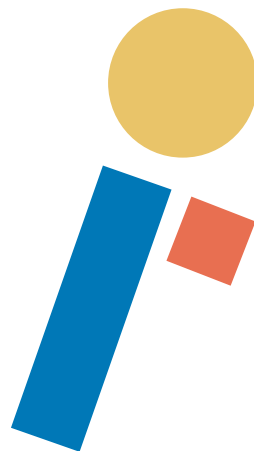


MUSEO DELL'ARTE VETRARIA ALTARESE

6. L'ARTE DEL COLORE

Obiettivi: il percorso di visita sarà incentrato sugli oggetti artistici realizzati dai Maestri Vetrai. Soffermandosi sulle decorazioni e l'uso del colore gli alunni entreranno in contatto con motivi, forme, disegni propri della produzione altarese.

Laboratorio: agli alunni verrà consegnato un vasetto di vetro trasparente sul quale potranno dipingere con le tempere colorate una serie di motivi osservati durante la visita. Ogni vasetto diventerà così un'opera d'arte unica e personale che potranno portare a casa assegnandogli una destinazione d'uso (porta matite, vasetto per fiori, porta caramelle ecc.) per la loro abitazione.



Rivolto a: classi della scuola primaria e
secondaria I grado

Durata: 1,30 h

Costo a persona: € 5,00

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI



Visite guidate per tutte le scuole di ogni ordine e grado
Laboratori didattici per le scuole dell'infanzia e primaria

Per prenotazioni:

Referente dott.ssa Fabiola Sivori responsabile servizi educativi;
dott.ssa Elena Valenzano operatore servizi educativi

Il percorso di visita si sviluppa attraverso i ritrovamenti archeologici provenienti dal territorio chiavarese, a partire dalla preistoria più antica sino ad arrivare alle testimonianze dell'epoca romana e della Chiavari medievale. Il cuore dell'esposizione è rappresentato dalla necropoli dell'Età del Ferro, un sepolcreto monumentale riferibile al popolo dei Liguri **Tigullii**, che ha restituito una grande varietà di oggetti d'uso, armi e ornamenti utili a ricostruire lo stile di vita e l'ampia rete di contatti di questo popolo.

Sono disponibili visite guidate e percorsi tematici per le scuole di ogni ordine e grado, che potranno essere modulati per rispondere alle diverse esigenze formative, con approccio interattivo e attenzione all'inclusività. Durata media della visita: 1,30 h.

I laboratori sono rivolti in particolare alle scuole dell'infanzia e primarie ma restiamo a disposizione per forme di progettazione condivisa per istituti di ordine superiore o con esigenze specifiche.

Durata media dei laboratori: 1 h.

La modalità di svolgimento delle attività è sempre da concordare con l'insegnante di riferimento, a seconda anche del numero dei partecipanti, con eventuale suddivisione della classe in due gruppi.

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI
Via Costaguta 4, Chiavari (GE)
0185 320829 – drm-lig.museochiavari@cultura.gov.it



Museoarcheologicochiavari

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI

1. BREVE VIAGGIO ARCHEOLOGICO NELLA STORIA DI CHIAVARI

Visita accompagnata del Museo alla scoperta della storia di Chiavari attraverso i reperti archeologici, a partire dalle più antiche testimonianze di presenza umana nel territorio del Tigullio, passando per l'importante fase di insediamento protostorico testimoniato dalla Necropoli, sino ai rinvenimenti di epoca romana e medievale.



Rivolto a: gruppi o scuole di ogni ordine e grado

Durata: 1,30 h

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI

2. VIAGGIO A TAPPE NELLA STORIA DI CHIAVARI ATTRAVERSO L'ARCHEOLOGIA

Tappa 1: la preistoria più antica e lo sfruttamento delle risorse del territorio.

Tappa 2: l'età del ferro, la necropoli e gli antichi Liguri.

Tappa 3: la frequentazione romana e la Chiavari medievale.

Ciclo di incontri, ognuno composto da una visita accompagnata ad alcuni settori del Museo.

Ciascuna tappa può essere fruita singolarmente oppure abbinata alle altre due che compongono il ciclo, programmando visite in diverse date.



Rivolto a: gruppi o scuole di ogni ordine e grado

Durata: 1,30 h (per ciascuna tappa)

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI

3. VISITA SENSORIALE

Mettiamo alla prova tutti i sensi e non solo vista e udito! Questo percorso si incentra nelle prime due sale del museo: tocchiamo, annusiamo e ascoltiamo le tracce della preistoria più antica del nostro territorio.

Il percorso si conclude con un laboratorio che prevede una semplice trasformazione di alimenti con l'uso del sale, per realizzare un prodotto che ogni bambino potrà portare a casa.



Rivolto a: scuola dell'infanzia e primaria

Durata: 1,30 h

4. DIVERSI MA UGUALI: LA MACCHINA DEL TEMPO

Durante la visita guidata scopriremo le somiglianze e le differenze che ci sono fra noi e gli uomini antichi attraverso l'osservazione diretta dei reperti facenti parte dei corredi che accompagnavano il defunto.

Successivamente, nel laboratorio che seguirà, ci divertiremo ad analizzare gli oggetti incontrati ed a fare un confronto con quelli utilizzati al giorno d'oggi.

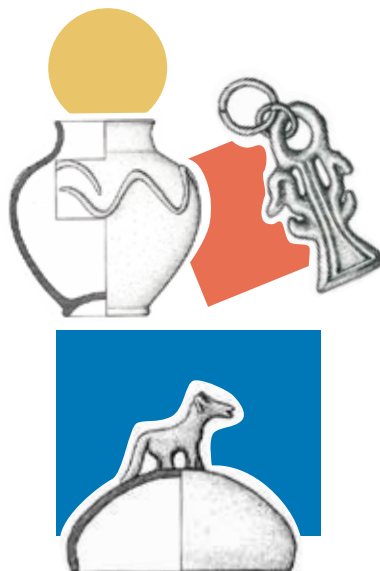


Rivolto a: scuola primaria

Durata: 1,30 h

5. NELLA VECCHIA FATTORIA

Breve introduzione, commisurata alla fascia di età, su che cos'è un museo, e la differenza tra manufatti naturali e lavorati dall'uomo. Visita al Museo alla ricerca di manufatti con riproduzioni di animali. Al termine è previsto un momento ludico-creativo con materiale didattico specifico sull'argomento.



Rivolto a: scuola dell'infanzia e primaria (1[^] e 2[^])

Durata: 1 h

6. CREATIVITÀ AL MUSEO ARCHEOLOGICO

Dopo una visita accompagnata del Museo, commisurata alla fascia d'età dei partecipanti, si proporrà un laboratorio artistico-creativo.

Ciascuno dipingerà la sua urna ad acquerello attraverso una procedura semplice, ma di sicura efficacia che verrà illustrata nel corso del laboratorio.



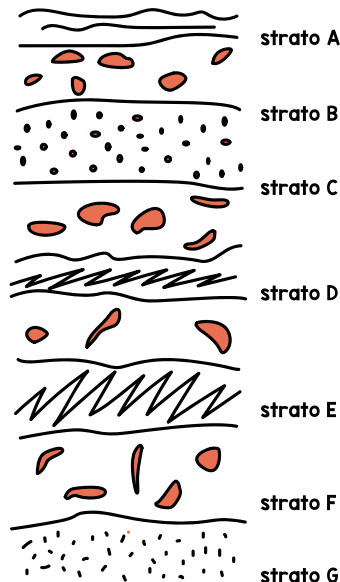
Rivolto a: Scuola primaria

Durata: 1,30 h (visita + laboratorio)

7. IL LAVORO DELL'ARCHEOLOGO

La visita ad alcune vetrine del museo sarà lo spunto per scoprire gli strumenti e le diverse fasi del lavoro dell'archeologo.

L'appuntamento terminerà con un laboratorio pratico di "ricostruzione" dei reperti attraverso il disegno.



Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

8. LA MODA DEI *TIGULLII*

A. ACCESSORI, ARMI, GIOIELLI

B. LE BORCHIE

C. I DISCHI DECORATIVI

Ciclo di incontri in cui attraverso l'osservazione dei corredi esposti nelle vetrine e di disegni ricostruttivi, verranno illustrati abbigliamento e oggetti d'uso ricostruibili in base ai reperti.

Ciascun incontro sarà focalizzato su un particolare gruppo di oggetti: armi e ornamenti che compongono i corredi maschili e femminili; borchie; dischi decorativi.

Ognuna delle proposte prevede un diverso laboratorio pratico, volto alla ricostruzione dell'abbigliamento degli antichi Liguri **Tigullii** o alla riproduzione di un proprio oggetto

Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

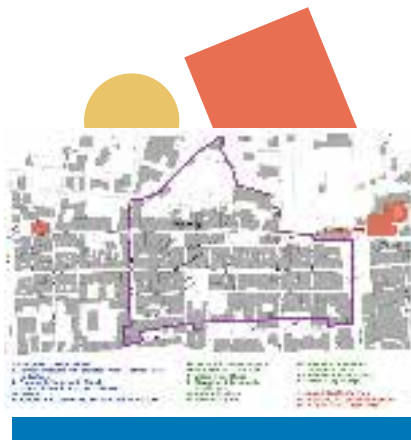


MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CHIAVARI

9. VIAGGIO NEL MEDIOEVO

Il laboratorio si svolge esclusivamente nell'ultima sala del museo, nella parte dedicata al medioevo e alla cartografia della città. Come in una spy story lavoreremo su un tabellone mettendo a fuoco sulla mappa moderna della città i luoghi medievali che ancora si possono ritrovare ma anche quelli che sono scomparsi col passare del tempo e la crescita della stessa.

Importante: l'operatore museale svolgerà in museo tutta la spiegazione ma si consiglia alla classe di proseguire in autonomia la visita guidata in città con l'ausilio delle mappe e delle fotografie consegnate durante il laboratorio.



Rivolto a: scuola secondaria di primo e secondo grado
Durata di ogni incontro: 1,30 h (laboratorio)

VILLA ROMANA DEL VARIGNANO



Le attività didattiche sono a cura della Cooperativa Earth.
A queste si potranno aggiungere nuove attività a cura di soggetti diversi.
Per prenotazioni: 370 3433951 / didattica@earthscr.it

Via Varignano vecchio, loc. Le Grazie, Portovenere (SP) - 0187 790307

VILLA ROMANA DEL VARIGNANO

1. *OLEA EUROPAEA*: IL VIAGGIO DELL'OLIVA DALL'ALBERO ALLA LUCERNA

Caccia al tesoro nel sito archeologico!

Durante l'attività i partecipanti affronteranno indovinelli e rompicapo che li condurranno da un indizio all'altro, ricostruendo idealmente il viaggio dell'oliva dal momento della raccolta (albero) attraverso la sua lavorazione, fino al suo utilizzo finale (cosmetico, pratico e alimentare).

La visita guidata alla Villa si completerà con il laboratorio.

Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)



VILLA ROMANA DEL VARIGNANO

2. LO SAPEVI CHE L'OLIVA È UN FRUTTO?

La villa del Varignano, come è noto, rappresenta un connubio perfetto tra quartiere abitativo e quartiere produttivo, dotato di impianto di produzione dell'olio. Grazie all'affaccio diretto sul mare questo prezioso prodotto veniva spedito via nave.

Già Strabone ricorda le coste liguri tra i maggiori centri di produzione di olio della Penisola.

Dopo una visita al quartiere produttivo (**pars fructuaria**) e la spiegazione delle varie fasi di produzione dell'olio, con il supporto di schede didattiche, gli alunni potranno comporre il proprio "libro dell'olio".

Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)



VILLA ROMANA DEL VARIGNANO

3. MI PASSI UNA TESSERA?

Gli antichi romani erano soliti decorare le proprie ville in maniera raffinata ed elegante: pareti affrescate, pavimenti a mosaico e decorazioni in marmo.

La più rappresentativa è il mosaico "a canestro" costituito da tessere in marmo lunense e tessere policrome, in calcare locale.

Durante l'attività di laboratorio, i partecipanti ricreeranno questa raffinata decorazione pavimentale, antica di duemila anni ma sorprendentemente moderna in quanto a gusto estetico.



Rivolto a: scuola primaria (3[^], 4[^] e 5[^]), secondaria di I e II grado

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

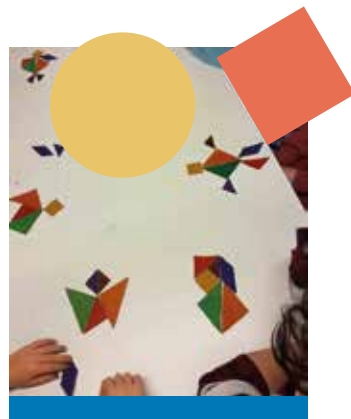
Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)

4. *STOMÀCHION!* IL PUZZLE DEGLI ANTICHI

Come passavano il tempo gli antichi Romani? I nostri antenati non si divertivano solo attraverso i cosiddetti ludi, giochi di natura pubblica, ma anche tra le mura domestiche.

Per quanto il tempo abbia contribuito all'evoluzione dell'intrattenimento, alcuni giochi e passatempo dell'antica Roma sono molto simili a quelli ancora oggi utilizzati. Ne è un esempio lo **stomàchion**, un antico gioco d'abilità che secondo alcune fonti è stato creato dall'inventore siracusano Archimede.

Sono tantissime le immagini che si possono creare mescolando le tessere di questo particolare rompicapo degli antichi. Un puzzle da... mal di stomaco!



Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado (minimo 20 partecipanti)

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscril.it

CASTELLO DI SAN TERENCEO



Per conoscere tutti i percorsi e i laboratori attivati, rivolgersi ai contatti indicati.

Per prenotazioni: 370 3433951 / didattica@earthscrl.it
Via Castello 8, San Terenzo - Lerici (SP)

CASTELLO SAN TERENCEO

1. ALL'ARREMBAGGIO, BACICIO!

Bacicio do Tin, marinaio spezzino del 1700, fu trasformato dal destino in uno dei più temuti pirati del Tirreno. Ma come faceva ad orientarsi attraverso mari sconosciuti?

Se avesse avuto una bussola, non avrebbe avuto problemi!

Dopo la visita al Castello, i partecipanti si trasformeranno in veri esploratori e realizzeranno una bussola con materiale di riciclo.



Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 6,00

CASTELLO SAN TERENCEO

2. PAESAGGI DI MARE IN COLLABORAZIONE CON MARIA ROCCA

Il Castello di San Terenzo offre una vista spettacolare sul Golfo di Lerici e il promontorio di Portovenere, un luogo carico di suggestioni e testimonianze artistiche.

Immersi nel paesaggio e nella poetica di importanti autori, i partecipanti saranno invitati a sperimentare con la pittura alcuni temi legati alla rappresentazione del mare.

Segni e colori saranno tracciati sulla carta, intenti a riprodurre l'ambiente marino e le emozioni di fronte ad esso, facendo riecheggiare anche suoni e profumi del paesaggio all'orizzonte.

Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2,30 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)



CASTELLO SAN TERENCEO

3. IL TESORO DI BACICIO DO TIN

Dopo aver visitato il Castello, i partecipanti, divisi in squadre, tenteranno di riportare alla luce il tesoro nascosto di Bacicio do Tin, marinaio spezzino del 1700, tra i più temuti pirati del Tirreno.

Grazie alle nozioni apprese, gli alunni saranno in grado di seguire gli indizi e risolvere gli enigmi che li condurranno alla scoperta del luogo segreto, che da secoli cela l'antico scrigno.



Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita guidata + caccia al tesoro)

Costo a persona: € 6,00

CASTELLO SAN TERENCEO

4. ARNOLD BÖCKLIN, UN PITTORE SIMBOLISTA NEL BORGO...

Il borgo di San Terenzo ha ispirato in passato molti intellettuali e artisti, come il pittore svizzero Arnold Böcklin (1827-1901), che vi soggiornò nel 1892, tracciando sulla tela le emozioni suscitate dall'osservazione del paesaggio marino.

Dopo un approfondimento sulle opere dell'artista ispirate nostro territorio, i partecipanti realizzeranno una loro personale versione di un paesaggio romantico.



Rivolto a: scuola secondaria di I e II grado
Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)
Costo a persona: € 7,00

FORTEZZA DI SARZANELLO



Per conoscere tutti i percorsi e i laboratori attivati, rivolgersi ai contatti indicati o consultare il sito.

Per prenotazioni: 370 3433951 / didattica@earthscrl.it

Via alla Fortezza, Sarzana - 0187 622080

info@fortezzadisarzanello.com www.fortezzadisarzanello.com

1. BESTIE FANTASTICHE E DOVE TROVARLE

Nell'Europa medievale molti pensavano che, parallelamente alla realtà visibile, esistesse un mondo popolato da creature magiche e talvolta spaventose.

Vennero create infatti delle raccolte di leggende e bestiari illustrati, come fossero enciclopedie, che descrivevano queste creature: unicorni, draghi, grifoni ma anche fate o elfi.

I partecipanti realizzeranno delle carte gioco con la loro versione delle mostruose creature, individuandone il potere principale e altre caratteristiche di base, come fossero Pokemon



Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 6,00

2. ILLUSTRI PERSONAGGI IN AZIONE!

Tantissime sono le figure illustri che sono riconducibili a Sarzana e alla sue fortezze. Condottieri, cavalieri, poeti e re, che hanno legato indissolubilmente la loro storia a quella della nostra città.

Dopo averne scoperto le gesta, i bambini potranno realizzare una marionetta animata ispirata ad uno dei personaggi citati, per poi divertirsi a creare divertenti scenette!



Rivolto a: scuola primaria (3[^] – 4[^] – 5[^])

Durata: 2 h (visita guidata + attività)

Costo a persona: € 8,00

FORTEZZA DI SARZANELLO E FORTEZZA FIRMAFEDE

3. NON SAPEVO DI ESSERE FAMOSO!

Dopo aver scoperto le storie di personaggi illustri del passato che hanno avuto un legame con il nostro territorio, ogni alunno sceglierà un personaggio da interpretare creando una maschera personalizzata e, dopo averla indossata, racconterà ai compagni qualche curiosità sul suo alter ego.

(Ipotesi personaggi: Lorenzo il Magnifico, Castruccio Castracani, Dante, Napoleone, Andreola e papa Niccolò V, Simonetta Vespucci....)



Rivolto a: scuola primaria (4[^] – 5[^]) e scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h circa (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 6,00

4. CASTELLI IN 3D

Le fortezze di Sarzana rappresentano esempi mirabili di architettura militare della cosiddetta "età di transizione" tra Medioevo e Rinascimento.

Dopo la visita guidata dedicata all'approfondimento delle tecniche di combattimento dei due periodi storici, i ragazzi, divisi in squadre, costruiranno con le proprie mani dei veri castelli tridimensionali, facendo attenzione a scegliere gli elementi architettonici corretti. Dopo aver impugnatato le armi e definito i ruoli dei partecipanti, simuleremo un gioco di tattica militare... che vinca il migliore!



Rivolto a: scuola primaria (3[^] – 4[^] – 5[^])

Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 7,00

5. ESCAPE FORTRESS "FUGA DAI SOTTERRANEI"

Un entusiasmante gioco di logica in cui i partecipanti, affrontando enigmi, rompicapo e trabocchetti, devono riuscire a fuggire dal luogo in cui sono intrappolati. Ma fate attenzione! C'è un tempo limitato per riuscire a liberarsi.

La città di Sarzana, con le sue due fortezze, è stata regalata dal pavido Piero de' Medici al re francese Carlo VIII. La vostra guarnigione, di stanza in Cittadella, è però tenuta in ostaggio

Logica, intuito e capacità di collaborare saranno le chiavi per guadagnare la via di fuga: avete solo sessanta minuti per fuggire, prima che i cancelli dei sotterranei si



Rivolto a: scuola secondaria di I e II grado

Durata: 2,30 h (visita guidata + attività)

Costo a persona: € 7,00

FORTEZZA DI SARZANELLO

6. IL TESORO DI CASTRUCCIO CASTRACANI

Dopo aver visitato la Fortezza, i partecipanti divisi in squadre tenteranno di riportare alla luce il tesoro nascosto del condottiero lucchese Castruccio Castracani, signore di Sarzanello.

Grazie alle nozioni apprese, gli alunni saranno in grado di seguire gli indizi e risolvere gli enigmi che li condurranno alla scoperta del luogo segreto, che da secoli cela un antico scrigno.



Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita guidata + caccia al tesoro)

Costo a persona: € 6,00

FORTEZZA FIRMAFEDE



Per conoscere tutti i percorsi e i laboratori attivati, rivolgersi ai contatti indicati o consultare il sito.

Per prenotazioni: 370 3433951 / didattica@earthscrl.it

Piazza Cittadella, Sarzana - 0187 622080

www.fortezzafirmafede.it info@fortezzafirmafede.it

1. A OGNI FAMIGLIA IL SUO STEMMA!

Cos'è un blasone?

Che significato hanno gli stemmi? Come si sceglievano colori e figure da utilizzare come simbolo della propria dinastia?

Rispondendo a queste e a molte altre domande, i partecipanti approfondiranno il tema dell'araldica, creando il proprio stemma di famiglia da portare a casa.



Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 6,00

FORTEZZA DI SARZANELLO E FORTEZZA FIRMAFEDE

2. SARZANA E LE 7 MERAVIGLIE

Sarzana ha le caratteristiche di un museo diffuso, racchiuso all'interno delle mura medievali e ricco di tesori da scoprire... ma cosa succederebbe se a guidare il gruppo alla scoperta della città fossero proprio gli stessi partecipanti?

Dopo la visita alla Fortezza verranno consegnate ai partecipanti delle mappe mute del borgo di Sarzana e delle schede di approfondimento sui principali monumenti della città. Rispondendo ad alcuni indovinelli e cercando di orientarsi nel centro storico, gli alunni dovranno quindi guidare il gruppo alla scoperta dei monumenti, raccontandone la storia e descrivendone le caratteristiche.

Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado

Durata: 4 h (visita guidata + attività)

Costo a persona: € 7,00



FORTEZZA DI SARZANELLO E FORTEZZA FIRMAFEDE

3. TORNEO MEDIEVALE

Dopo la visita alla Fortezza, i partecipanti, divisi in squadre, realizzeranno lo stemma cavalleresco che rappresenterà la propria guarnigione.

Nella seconda parte dell'attività, ogni squadra, indossati gli araldi appena realizzati, potrà partecipare ad una disfida medievale, affrontandosi gli uni contro gli altri in prove di coraggio, astuzia e abilità.



Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I grado

Durata: 6-8 h (visita guidata + attività)

Costo a persona: € 12,00 ad alunno,
€ 6,00 in caso di dimezzamento delle attività

4. PRODI CAVALIERI E GENTILI DAME

Ogni cavaliere che si rispetti non può non avere con sé uno scudo e un elmo che lo contraddistinguano e ogni dama custodisce gelosamente la sua corona decorata da pietre preziose.

Grazie a questo laboratorio, i partecipanti scopriranno quali erano i tratti distintivi dei cavalieri medievali e come si svolgeva la vita all'interno di un castello, quindi ogni partecipante costruirà uno scudo, un elmo o una corona, per partecipare alla cerimonia conclusiva di investitura, dove verrà messa in scena un vero e proprio sketch teatrale.



Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2 h (visita guidata + laboratorio)

Costo a persona: € 6,00

5. IL MISTERO DELLA FORTEZZA

Divisi in squadre, i partecipanti vestiranno i panni di veri e propri detective, alle prese con un giallo da risolvere. Alle squadre verranno proposti indovinelli e rompicapi, risolvendo i quali guadagneranno gli indizi indispensabili a risolvere il caso.

Tra domande di carattere culturale sulla storia della Fortezza e veri e propri quiz di logica e matematica, i ragazzi si metteranno alla prova, fiutando gli indizi e cercando di non cadere nei tranelli. Ogni squadra cercherà quindi di scoprire il colpevole, il movente e l'arma del delitto.



Rivolto a: scuola primaria (IV; V), scuola secondaria di I grado

Durata: 2,30 h (visita guidata + attività)

Costo a persona: € 6,00

FORTEZZA FIRMAFEDE

6. IL TESORO DI LORENZO IL MAGNIFICO

Dopo aver visitato la Fortezza, i partecipanti divisi in squadre tenteranno di riportare alla luce il tesoro nascosto di Lorenzo il Magnifico, vincitore della guerra di Serrezzana e protagonista della ricostruzione della Fortezza Firmafede.

Grazie alle nozioni apprese, gli alunni saranno in grado di seguire gli indizi e risolvere gli enigmi che li condurranno alla scoperta del luogo segreto, che da secoli cela l'antico scrigno.



Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita guidata + caccia al tesoro)

Costo a persona: € 6,00

MUSEO NAZIONALE E PARCO ARCHEOLOGICO DI LUNI



Per l'Anno scolastico sono presenti le nuove proposte a cura dei Servizi Educativi del Museo. A queste si potranno aggiungere nuove attività a cura di soggetti diversi.

Via Appia 9, Luni (SP) - drm-lig.museoluni@cultura.gov.it - 0187 66811

1. LUDICRA, GIOCHI NELL'ANTICA ROMA

Visita accompagnata al sito con approfondimento sui giochi nell'Antica Roma conosciuti da rinvenimenti e iconografia.

Successivamente i partecipanti sperimenteranno con attività di gruppo quanto illustrato (modulabile sulle diverse esigenze delle classi).

Obiettivi e competenze: esperienza ludica, interazione coi compagni, comprensione all'interno delle varie occasioni di gioco del valore delle regole e l'importanza di rispettarle, sviluppo del pensiero strategico (aver chiari gli obiettivi e applicare strategie di gioco).

Rivolto a: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria

Durata: 1,30/2 h (visita + laboratorio)

Per prenotare: 0187 66811 | drm-lig.luni@cultura.gov.it



2. *MUSIVARIUS*, DISEGNARE CON LE TESSERE

Visita con approfondimento sui mosaici rinvenuti a Luni e proiezione di quelli non esposti, realizzazione di un piccolo mosaico per ogni bambino da portare a casa (modulabile sulle diverse esigenze delle classi).

Obiettivi e competenze: apprendere i passaggi della tecnica di realizzazione del mosaico e gli altri tipi di pavimentazione, sviluppo della manualità necessaria alla preparazione e realizzazione del mosaico, incremento della creatività.

Rivolto a: scuola primaria e secondaria

Durata: 1,30/2 h (visita + laboratorio)

Per prenotare: 0187 66811 | drm-lig.luni@cultura.gov.it



3. *TECTORES*, PITTORI DEL PASSATO

Visita con approfondimento sugli affreschi rinvenuti a Luni, spiegazione della tecnica, realizzazione di un piccolo affresco per ogni bambino da portare a casa (modulabile sulle diverse esigenze delle classi).

Obiettivi e competenze: apprendere i passaggi della tecnica pittorica dell'affresco e gli stili decorativi, conoscenza delle convenzioni rappresentative della pittura romana, sviluppo della manualità necessaria alla preparazione e realizzazione dell'affresco, incremento della creatività.

Rivolto a: scuola primaria e secondaria

Durata: 1,30/2 h (visita + laboratorio)

Per prenotare: 0187 66811 | drm-lig.luni@cultura.gov.it



4. IL KIT DEL GLADIATORE

A partire da una visita all'anfiteatro, i partecipanti scopriranno di più sulla figura di questi antichi lottatori. Non solo quali armi usavano e a quale addestramento erano sottoposti, ma anche cosa mangiavano e che tipo di vita conducevano.

La loro fama era tale da essere considerati veri e propri idoli!

La seconda parte dell'attività sarà dedicata alla costruzione di uno dei tre strumenti indispensabili per ogni gladiatore romano: il **gladius**, la **galea** e lo scudo.

Rivolto a: scuola primaria

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscril.it



5. SI VA IN SCENA!

Il percorso didattico è volto all'approfondimento del teatro e della sua funzione nel mondo romano, attraverso la visita ai resti del teatro lunense, l'osservazione dei reperti conservati presso gli spazi espositivi e l'approfondimento dei personaggi tipici delle commedie latine.

Così come i Greci prima di loro, anche gli attori romani indossavano maschere, che servivano per distinguere i vari personaggi e i ruoli interpretati: generalmente di aspetto grottesco o ridicolo, la loro forma aveva uno scopo ben preciso, funzionale alla performance..

Scopriremo di più su questi indispensabili accessori di scena e ogni partecipante realizzerà la propria maschera teatrale, che sarà poi indossata in una breve drammatizzazione, mettendo in scena un passaggio di una commedia a scelta.

Rivolto a: scuola primaria, scuola secondaria di I grado e II grado

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscril.it



6. A CIASCUNO LA SUA COLONIA

La colonia romana di Luna, fondata nel 177 a.C. sul territorio forzosamente strappato ai Liguri Apuani, è un osservatorio privilegiato per comprendere le dinamiche di edificazione di una città romana canonica: una suddivisione coerente degli spazi, ciascuno con la propria destinazione d'uso – con aree pubbliche, religiose e destinate alle abitazioni dei cittadini – e una maglia ortogonale di arterie viarie.

Dopo la visita all'area archeologica, dove gli alunni potranno osservare da vicino i resti degli edifici principali della città, oltre ad alcune porzioni del cardine e del decumano massimo ancora in situ, si proseguirà con l'attività di laboratorio, in cui ciascun partecipante potrà pianificare la propria "colonia ideale", senza dimenticare le indicazioni tramandateci da topografi e architetti antichi!



Rivolto a: scuola primaria (4[^] e 5[^]), scuola secondaria di I grado

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscrl.it

7. UN'ISTANTANEA DALL'ANTICHITÀ

In un giorno di settembre della fine del IV sec. d.C. un evento traumatico, probabilmente un terremoto seguito da un violento incendio, scuote la quotidianità della città di Luni. Gli abitanti lasciano le loro case terrorizzate e molti edifici crollano o subiscono danneggiamenti. In particolare, nella casa vicino alla Porta Ovest della città, una famiglia viene sorpresa mentre sta cucinando, i tegami sono sul fuoco, nella dispensa ci sono dei frutti e c'è una cassetta degli attrezzi sul pavimento.

Tutto questo è stato ricostruito grazie alle indagini archeologiche e la casa semidistrutta è apparsa agli studiosi come congelata in un'istantanea di quasi 2000 anni fa. Dopo una descrizione degli oggetti più importanti rinvenuti durante gli scavi della casa, con l'ausilio di schede descrittive, gli alunni potranno ritagliare e colorare le tavole con gli oggetti che li hanno colpiti di più.



Rivolto a: scuola dell'infanzia, scuola primaria (1[^], 2[^], 3[^])

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00 (minimo 20 partecipanti)

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscril.it

8. **MARMOR LUNENSIS:**

IL VIAGGIO DEL BLOCCO DI MARMO DALLA CAVA AL RESTO DELL'IMPERO Caccia al tesoro nel sito archeologico!

Durante l'attività i partecipanti affronteranno indovinelli e rompicapo che li condurranno da un indizio all'altro, ricostruendo idealmente il viaggio del blocco di marmo dalle cave lunensi al porto di Ostia e da qui al resto dell'Impero.

La visita guidata alla città dedicata alla dea Luna farà da *pendant* tematico con il laboratorio.



Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado (minimo 20 partecipanti)

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscrl.it

9. *STOMÀCHION!* IL PUZZLE DEGLI ANTICHI

Come passavano il tempo gli antichi Romani? I nostri antenati non si divertivano solo attraverso i cosiddetti ludi, giochi di natura pubblica, ma anche tra le mura domestiche.

Per quanto il tempo abbia contribuito all'evoluzione dell'intrattenimento, alcuni giochi e passatempo dell'antica Roma sono molto simili a quelli ancora oggi utilizzati. Ne è un esempio lo **stomàchion**, un antico gioco d'abilità che secondo alcune fonti è stato creato dall'inventore siracusano Archimede.

Sono tantissime le immagini che si possono creare mescolando le tessere di questo particolare rompicapo degli antichi. Un puzzle da... mal di stomaco!



Rivolto a: scuola primaria e secondaria di I grado (minimo 20 partecipanti)

Durata: 2 h (visita + laboratorio)

Costo a persona: € 8,00

Per prenotare: Earth 370 3433951 | didattica@earthscril.it