

PROPOSTE DIDATTICHE,
MOTORIE, SPORTIVE
E TURISMO SCOLASTICO
AL

CASTELLO DI BIANELLO



 **UISP**
sportpertutti
Comitato di Reggio Emilia

 Passa Porta

 anni magici



Le magiche storie

Ultimo dei quattro castelli a difesa della possente fortezza di Canossa, abitato quasi ininterrottamente per mille anni, il castello di Bianello è ricco di fascino e storia, teatro di memorabili eventi come la "reinfedazione" di **Matilde di Canossa** per mano dell'imperatore Enrico V nel 1111. Dal 2001 è diventato proprietà del comune di Quattro Castella, che ha anche trasformato l'area circostante in una **oasi naturale**.

In questa suggestiva cornice storica e ambientale, **Associazione Passaporta** assieme ad **Anni Magici** e **UISP** (Comitato territoriale di Reggio Emilia) propongono animazioni in costume rivolte al turismo scolastico per tutte le età, alle famiglie e ai campi gioco.

Rivivere la storia attraverso missioni avventurose, **giochi motori**, cacce al tesoro, **laboratori**, **orienteeing** e tanto altro ancora, è un modo divertente e immediato di imparare attraverso un'esperienza unica, che consente a bambini, ragazzi, insegnanti, educatori e genitori di immedesimarsi in un'epoca e in una magica storia tutti insieme.



LA FORESTA INCANTATA

dai 2 ai 6 anni

Un magico personaggio vi guiderà in un'avventura da fiaba immersi nel verde dell'Oasi del Bianello, alla **scoperta del bosco**, dei suoi segreti e dei personaggi incantati che sono diventati i protagonisti delle storie piu' famose del mondo.

messaggio educativo

Vivere un'avventura straordinaria si può! Bastano il piacere di giocare insieme, una foresta da esplorare e un castello da favola.

IL TESORO SCOMPARSO

dai 6 ai 9 anni

Un cavaliere è alla ricerca del Tesoro del castello, ma da solo come potrà cercare in tutto il regno? Giovani avventurieri dovranno aiutarlo a trovare **mappe e indizi** per svelare questa misterosa sparizione, affrontando varie **prove motorie**, sportive ed enigmi. Il colpevole farà di tutto per spargere bugie e slealtà ma, guidati dal codice dei veri cavalieri, i buoni trionferanno sui malvagi, riportando il tesoro al sicuro e salvando il regno di Matilde di Canossa.

messaggio educativo

Onestà e lealtà sono valori molto importanti per cui vale la pena affrontare con coraggio prove e avversità.

URKA C'E' L'ORCO

dai 6 ai 9 anni

Un orco triste, di nome Urca, non è cattivo come sembra, anzi ha bisogno dell' aiuto di bambini e ragazzi per tornare a casa. Solo **insieme** scopriranno come annullare l'ingiusto maleficio che si è abbattuto su di lui, vivendo una meravigliosa avventura tra **gare**, scherzi, giochi e piccole ma potenti magie. Chissà cosa si nasconde sotto quell'aspetto poco amicevole a prima vista...

messaggio educativo

Non bisogna mai fermarsi alle apparenze ma occorre saper vedere il buono nascosto in ogni creatura, anche se molto diversa da noi.

LA SPADA NELLA ROCCIA

dai 7 ai 11 anni

La legge di Camelot è molto chiara, solo colui che estrarrà la spada dalla roccia sarà Re di tutta L'Inghilterra. Purtroppo sono in pochi a ricordarselo, mentre aumentano coloro che vogliono fare il Re senza Excalibur, senza cervello, senza leggi, ma usando solamente muscoli e magia nera. La tavola Rotonda ha bisogno di **nuovi cavalieri** per salvare il regno, guidati dagli ultimi cavalieri **fedeli** a Camelot e alle leggi di Artù e aiutati dalle magie buone di Merlino.

messaggio educativo

Avventure e giochi richiedono il rispetto di alcune semplici regole, per giocare, gareggiare e duellare divertendosi insieme, invece che da soli.

LA BATTAGLIA DELLA NEBBIA

dai 9 ai 13 anni

I cavalieri di Matilde di Canossa affrontano il potente esercito dell'imperatore Enrico IV. Potranno ottenere la vittoria solo privandolo del suo leggendario stendardo, difendendo la propria roccaforte. Bambini e ragazzi vivranno la **rievocazione** dello storico evento avvenuto in queste terre mille anni fa, fatto di **attività motorie** e giochi strategici a squadre.

messaggio educativo

L'egoismo porta solo al fallimento, mentre lottare per la verità e la pace condurrà tutti alla vittoria contro un male comune.

LA BANDA DI ROBIN HOOD

gruppi con i genitori e campi estivi

L'avidio sceriffo di Nottingham non fa altro che derubare gli abitanti del villaggio per riempire il suo forziere a più non posso. Solo Robin Hood si oppone al vile malfattore per **riportare la giustizia** nel regno. Ma ci riuscirà da solo? Saranno proprio bambini e ragazzi ad **unirsi** a lui in questa impresa, affrontando gli scagnozzi dello sceriffo e intrufolandosi nel castello per sottrarre l'oro ai malvagi.

messaggio educativo

Schierarsi contro le ingiustizie a fianco dei più deboli e sperimentare valori di solidarietà e coesione, scoprendo di essere abbastanza forti anche per le sfide che sembrano troppo grandi da superare da soli.

IL GIOCO DEI RE

gruppi con i genitori e campi estivi

Il castello di Bianello è senza un Re da troppo tempo: i 4 antichi popoli dei quattro colli di Quattro Castella vengono convocati per trovare una soluzione e nominare un nuovo capo che li guidi con saggezza, forza e lealtà. Non sarà facile **mettersi d'accordo**, ma le sfide tra i 4 capi, le cacce al tesoro, i duelli, il giocare per divertirsi, e i gesti di aiuto serviranno a individuare la soluzione migliore **per il bene di tutti**, a prescindere dalle differenze che li dividono.

messaggio educativo

In questo grande gioco fantastico (ma non lontano dalla realtà storica) si riscoprono le regole della sportività, del rispetto di tutti, amici e avversari, lavorando sui rapporti intergruppi, insegnando che la diversità può essere accettata e sfruttata per creare un mondo migliore e multicolore.

PERSONALIZZAZIONE...

Alice nel Paese delle Meraviglie, il Mago di Oz, la Storia Infinita, Peter Pan, sono solo alcuni titoli di animazioni che possiamo offrire in specifiche occasioni, concordate con voi in base alle vostre esigenze educative. E' possibile organizzare la giornata più come un **laboratorio**, oppure più sulla tematica **ambientale** o un grande gioco su **Le poleis greche e le olimpiadi**, sempre basandoci su attività ludico-sportive, orienteering e cacce al tesoro a tema e lavorando su un messaggio semplice ma efficace.

LABORATORI

I nostri laboratori offrono integrazioni e approfondimenti degli argomenti trattati durante le avventure, oppure esplorazioni e giochi di ruolo che arricchiscono l'esperienza di animazione vissuta durante il mattino, stimolando la creatività e la capacità di raggiungere un obiettivo insieme ai propri compagni.

LUDI MEDIEVALI

I bambini potranno sperimentare **antichi giochi**, tramandati fino a noi dalla storia e dalla tradizione, cimentandosi in sfide che metteranno alla prova la loro abilità, con semplicità e divertimento.

(dai 3 ai 6 anni)

ARALDICA

Cos'è un cavaliere senza uno stemma unico sul suo **scudo splendente**? Seguendo la tradizionale arte dell'araldica i bambini potranno creare il proprio simbolo personale, per mostrarlo a tutto il regno.

(dai 5 anni)

BURATTINI

In pochi semplici passaggi ogni ragazzo potrà **creare** il suo burattino, ispirandosi all'avventura al castello vissuta al mattino e alle leggende del Castello di Bianello.

(dai 5 anni)

AMBIENTALE

Giovani esploratori si avventurano per il sentiero nel bosco ad est, sulle tracce degli animali e delle piante tipiche dell'oasi del Bianello, aiutando il capo esploratore a raccogliere tutti gli indizi che servono per scoprire i **segreti della natura**.

(dai 6 anni)

LETTERE MINIATE

Nei panni di giovani amanuensi potranno qui creare una **pagina di storia**, arricchendola con la bellezza delle miniature e dei colori, scoprendo come un libro può diventare un vero tesoro.

(dai 7 anni)

ANIMALI FANTASTICI...

...e come trovarli, è un **orienteering** a tutti gli effetti, ma guidato dalle regole degli esploratori del passato che seguiranno le orme di creature mitiche, alla scoperta della soluzione di un enigma antico.

(variante) **gioco di ruolo**: vede contrapporsi il mondo della foreste e delle creature magiche a quello del castello con i suoi abitanti. Può essere fatta a seguito della fase di *orienteering*, se questa viene completata velocemente, oppure in sostituzione all'orienteering stesso a seconda delle vostre preferenze.

(dai 7 anni)

ALLA CORTE DEI CANOSSA

Seguendo la struttura di un **gioco di ruolo dal vivo**, ognuno vivrà una giornata medievale nei panni di villici, cavalieri, maghi, cacciatori, fabbri, monaci, e chi più ne ha più ne metta, allo scopo di ricostruire il proprio castello, preparandosi al peggio che ancora deve arrivare...

(dai 7 anni)

INVESTIGATION GAME

Raccogliendo gli indizi lasciati dal monaco Donizone da Canossa, biografo della grancontessa Matilde, i ragazzi avranno la possibilità di rivivere un episodio storico nella veste di veri **indagatori del passato**, e provare a risolvere un intricato enigma.

(dai 9 anni)

INFO

Per scegliere l'animazione più adatta e **prenotare**:

mail **max.ghirardini@alice.it**
tel **345 2323835** (Massimo).

Alla prenotazione deve seguire la compilazione del **modulo di prenotazione** reperibile su:

www.bianello.it/animazioni
facebook **Castello di Bianello - Magiche Storie**

ORARI

Le animazioni occupano solitamente la mattinata (in media di 2 ore), terminando entro l'ora di pranzo. L'inizio dei laboratori pomeridiani sarà concordato tenendo conto delle esigenze scolastiche per il rientro. Le animazioni ed i laboratori si effettuano tutti i giorni della settimana, domeniche e festività comprese, per gruppi di almeno 20 paganti.

COSTI

COSTO DI OGNI ANIMAZIONE

9 € /BAMBINO (MEZZA GIORNATA)*	14 € /BAMBINO PER UNA ANIMAZIONE E UN LABORATORIO (GIORNATA INTERA)
---------------------------------------	--

COSTO GITE CON I GENITORI

9 € /BAMBINO (MEZZA GIORNATA)*	12 € /BAMBINO PER UNA ANIMAZIONE E UN LABORATORIO (GIORNATA INTERA)
5 € /ADULTO (MEZZA GIORNATA)*	7 € /ADULTO (GIORNATA INTERA)

* **1 €** DI SCONTO PER CHI NON USUIFRUISCE DEGLI SPAZI COPERTI PER PIC NIC

ACCOGLIENZA

Al vostro arrivo nel **piazzale della chiesa di Quattro Castella**, troverete sempre un responsabile che vi accoglierà, fornirà le prime indicazioni e vi accompagnerà al limitare del bosco, dove inizierà la vostra avventura. In questo modo, già durante la salita nel bosco, comincerà l'immersione in un tempo passato e in storie quasi dimenticate.

Si consiglia sempre un **abbigliamento comodo**, preferibilmente scarpe da ginnastica, tuta, k-way e berretto.

Se piove, possiamo organizzare laboratori al coperto, animazioni al castello e, se la pioggia smette, andiamo all'aperto per continuare l'avventura. Se decidete di non venire al castello, avvisate tempestivamente! Cercheremo, se possibile, di concordare un'altra data per rinviare la gita.

Dove siamo?

Via Bianello, 8, 42020 Quattro Castella RE
(Parcheggio e ritrovo alla chiesa di Quattro Castella, **via Marconi 5 42020 Quattro Castella RE**)

