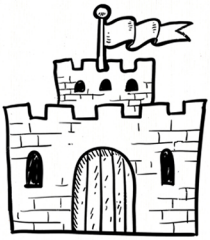
Animazioni Didattico-Motorie
e
Turismo Scolastico

Passa Porta

Associazione Passaporta

L'Associazione Passaporta riunisce un gruppo di professionisti che da anni lavora nei campi dell'educazione scolastica ed extra-scolastica, dell'animazione storico-teatrale e della didattica laboratoriale.
Valorizzando la passione e la competenza dei suoi soci, Passaporta propone un ampio panorama di attività dedicate a tutte le età, dove gioco, scoperta, natura, storia e fantasia si uniscono per creare momenti unici e indimenticabili.

Educazione



Castelli

SONO LE PAROLE CHIAVE DA CUI NASCONO LE IDEE E LE ATTIVITÀ PROPOSTE DA PASSAPORTA.

Castelli Convenzionati

Passaporta è itinerante, ma luoghi principali in cui vi proponiamo le attività ludiche e didattiche sono:

Castello di Gusciola (MO)
Castello di Montefiorino (MO)

Nella vostra Scuola

Possiamo organizzare animazioni e laboratori su misura per voi, anche all'interno della vostra scuola.

ETÀ CONSIGLIATA DA **3** A **9** ANNI

UN MAGICO PERSONAGGIO ACCOGLIERÀ I BAMBINI PER GUIDARLI FINO AL CASTELLO DI LASSÙ. PASSEGGIANDO PER I SENTIERI, I PRATI E LE STANZE, TRA GIOCHI E FILASTROCCHE, I PICCOLI ESPLORATORI ANDRANNO ALLA RICERCA DELLA VERA MAGIA: L'AMICIZIA.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Insegnare il vero valore dell'amicizia ai più piccoli durante la loro avventura, mostrando l'importanza del poter contare su un amico e quanto sia bello giocare insieme.

ETÀ CONSIGLIATA DA **9** A **13** ANNI

RIUSCIRANNO LE CINQUE LEGGENDE A TROVARE DEGLI ALLEATI PER SCONFIGGERE GLI INCUBI DI PITCH BLACK CHE DILAGANO NEL REGNO? SARANNO PROPRIO I BAMBINI AD INTERPRETARE I PERSONAGGI DELLA STORIA, AFFRONTANDO LE LORO PAURE ED AIUTANDOSI L'UN L'ALTRO PER SCONFIGGERE IL NEMICO.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Unirsi per superare ostacoli e paure, facendo dei bambini i protagonisti e le guide del racconto, li aiuterà ad acquisire sicurezza come leader, al pari dell'animatore.

ETÀ CONSIGLIATA DA **6** A **10** ANNI

AIUTATO DAI PARTECIPANTI, L'ORCO FIFONE RITROVERÀ I SUOI INDUMENTI DA CAVALIERE, TRASFORMANDOSI GRADUALMENTE. TRAMITE LINCONTRO CON STREGHE E FOLLETTI, L'ORCO RICORDERÀ DEFINITIVAMENTE LA SUA VERA NATURA, SVESTENDO I SUOI PANNI CENCIOSI E RIVELANDOSI UN MAGNIFICO CAVALIERE.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

La verità può essere trovata oltre quello che viene percepito a prima vista, e spesso occorre prendersi del tempo per conoscere chi ci sta accanto, senza giudicarlo dall'aspetto.

ETÀ CONSIGLIATA DA **7** A **13** ANNI

LA LEGGE DI CAMELOT INDICA UN BAMBINO COME FUTURO RE, MA I CAVALIERI INVIDIOSI GUIDATI DA MORDRED RUBANO LA SPADA UNA VOLTA ESTRATTA E SI RIFUGIANO NEL CASTELLO. I CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA ALLORA SFIDANO I MALVAGI PER RESTITUIRE AL LORO NUOVO RE LA SPADA EXCALIBUR. LA LORO INTEGRITÀ D'ANIMO ED IL RISPETTO PER LE REGOLE TRIONFERANNO SULLE TENTAZIONI DEL MALE?

MESSAGGIO EDUCATIVO:

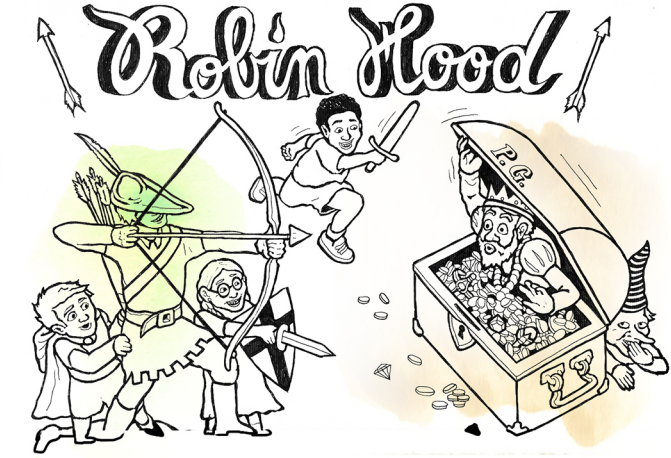
Durante questa avventura verrà insegnato ai partecipanti il rispetto delle regole e del codice di cavalieri (Non avere mai paura, dire sempre la verità, proteggere i più deboli). Sarà proprio il mancato rispetto del codice, infatti, a portare alla disfatta il malvagio Mordred.

ETÀ CONSIGLIATA DA **8** A **13** ANNI

I CAVALIERI DI MATILDE DI CANOSSA, DAPPRIMA INGANNATI DAL SUBDOLO ENRICO IV, POTRANNO OTTENERE LA VITTORIA SOLO PRIVANDOLO DEL SUO STENDARDO. IMPARANDO A RICONOSCERE LA DIFFERENZA TRA COMBATTERE PER SE STESSI O DIFENDERE GLI ALTRI, I PARTECIPANTI SUPPORTERANNO SEMPRE PIÙ LA CAUSA DI MATILDE ARRIVANDO ALLA FINE A SCONFIGGERE TUTTI ASSIEME L'IMPERATORE.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

L'egoismo porta solo al fallimento, mentre combattere per la verità condurrà tutti alla pace. Questa animazione fa si che i diversi partecipanti si uniscano contro il loro comune antagonista.



ETÀ CONSIGLIATA DA **8** A **13** ANNI

RUBARE AI RICCHI, PER DONARE AI POVERI. RE RICCARDO SAPRÀ PREMIARE I SUOI FEDELI PROTETTORI DEL POPOLO NON APPENA TORNERÀ, MA FINO AD ALLORA SOLO LA BANDA DI ROBIN HOOD SI OPPONE ALLA PERFIDIA DELL'USURPATORE PRINCIPE GIOVANNI E DEL SUO SCERIFFO DI NOTTINGHAM, CERCANDO DI RESTITUIRE IL TESORO AL POPOLO AFFAMATO.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

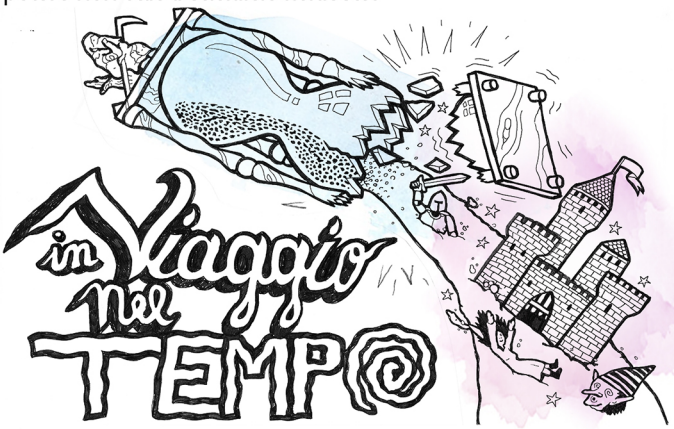
Rivivendo una avventura tra le più conosciute, i bambini lotteranno contro il giogo di uno spietato tiranno per liberare il popolo dalla sua oppressione, capendo la differenza tra il rubare per se e invece il lottare per una giusta causa.

ETÀ CONSIGLIATA DA **9** A **13** ANNI

FIN DAL MOMENTO IN CUI FU FORGIATO, L'ANELLO DEL POTERE È SEMPRE STATO LA PIÙ GRANDE DELLE TENTAZIONI. RIUSCIRANNO GLI HOBBIT A SFUGGIRE ALL'AVIDO BOROMIR, SOVRAINTENDENTE DELLA CITTÀ DI GONDOR, E A RIPORTARE L'ANELLO AL SICURO?

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Liberamente ispirata al classico fantasy più famoso mai scritto, l'animazione insegna ai partecipanti a resistere alla tentazione del potere. Impersonando essi stessi i membri della compagnia dell'anello infatti saranno più volte tentati di sfruttare l'anello per i propri fini personali, arrivando a comprendere però che il suo potere non vale il sacrificio richiesto.



ETÀ CONSIGLIATA DA **8** A **13** ANNI

RIVIVI LA VITA E LE STORIE DEI PERSONAGGI PIÙ IMPORTANTI DEL MEDIOEVO. CONOSCI GLI USI, I COSTUMI, LE LEGGENDE E LE EPICHE BATTAGLIE CHE MILLE ANNI FA CAMBIARONO LA STORIA, ANCHE IN LUOGHI NON LONTANO DA CASA TUA.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Conoscere la storia passata è la chiave per comprendere il nostro presente. E quale modo migliore di apprendere le nozioni storiche di sentirle raccontare direttamente dalla voce dei personaggi che le hanno vissute?
I partecipanti saranno calati interamente all'interno della Storia, arrivando ad essere essi stessi attori nell'opera.

ETÀ CONSIGLIATA DA **7** A **12** ANNI

GLI ESAMI SI AVVICINANO ANCHE PER I GIOVANI MAGHI. MA INVECE CHE MATEMATICA, ITALIANO E GEOGRAFIA, SI AVRÀ A CHE FARE CON INCANTESIMI, CREATURE MAGICHE, ERBOLOGIA, POZIONI, MANICI DI SCOPA, BACCHETTE E TANTE ALTRE MAGIE.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Ogni Materia Magica mette in gioco diverse modalità d'azione: il lavoro di gruppo e la messa in gioco del singolo, l'abilità fisica ma anche la capacità di un pensiero creativo; ma soprattutto, lasciarsi trasportare dal gioco e dall'immaginazione. L'animazione fa vivere il mondo della scuola secondo un'ottica differente, contribuendo a rinsaldare i legami di classe, e facendo apprezzare l'importanza di impegnarsi ad imparare per raggiungere dei buoni risultati.

ETÀ CONSIGLIATA DA **7** A **12** ANNI

UNA SERIE DI ENIGMI, UN PERSONAGGIO CONFUSO POICHÉ VITTIMA DI UN INCANTESIMO A CAUSA DEL SUO IMPORTANTE PASSATO. LA PIÙ CLASSICA DELLE CACCE AL TESORO DECLINATA QUI IN UNA AVVENTURA EPICA E CAVALLERESCA PER TUTTO IL GRUPPO.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Non solo attività motorie ma anche ricerca di indizi e soluzione di enigmi, immergereanno i giovani partecipanti nella soluzione del mistero del cavaliere smemorato. L'evoluzione della storia in questione vuole stimolare il senso critico e di giudizio dei bambini in una formula di gioco classica.

Laboratori

I vari laboratori prevedono l'utilizzo di musiche, proiezioni, racconti e riproduzioni di elementi tipici dell'epoca medievale, che vanno così a integrare le eventuali avventure vissute durante l'animazione.

LETTERE MINIATE

In questo laboratorio conosceremo l'arte dei miniaturisti medievali, imparando in modo semplice e fantasioso a scrivere e decorare un testo.

ARS CANUSINA

In questo laboratorio ci improvviseremo decoratori alla corte di Matilde di Canossa, utilizzando gli antichi motivi decorativi tipici delle terre matildiche.

ARALDICA

In questo laboratorio scopriremo la disciplina dell'araldica e elaboreremo il nostro personale stemma seguendo le regole degli ameristi.

ANIMALI FANTASTICI E ERBARI

In questo laboratorio scopriremo i meravigliosi animali dei bestiari medievali e le magiche erbe degli antichi erbari, e creeremo il nostro personale catalogo delle meraviglie.

MAPPE BISLACCHE

In questo laboratorio useremo i cinque sensi, la fantasia e l'esplorazione per creare la nostra personale mappa del castello.

DIRE, FARE E SUONARE...

In questo laboratorio mescoleremo ballate, ingegno e tanta musica!

Prezzi

8 € ANIMAZIONE (2 ORE CIRCA)

MEZZA GIORNATA

12 € ANIMAZIONE + LABORATORIO (2 + 2 ORE)

GIORNATA INTERA CON PRANZO* AL SACCO

*OPPURE CON UN PRANZO (INSERITO NELLA STORIA) FORNITO DAL CASTELLO DI GUSCIOLA AD UN PREZZO AGGIUNTIVO CONCORDATO TELEFONICAMENTE

Le animazioni si svolgeranno tendenziamente in spazi aperti, mentre per pranzo e laboratori sarà possibile sfruttare spazi interni.

Info

Per qualsiasi informazione su contenuti, organizzazione e altri dettagli non esitate a telefonare a:

Daniele 340 7835528
Letizia 333 3687612

Le prenotazioni si effettuano telefonicamente ai numeri sopra riportati o eventualmente telefonando direttamente a:

Alberto Bazzani (Castello di Gusciola) 348 372 8132

Verrete poi ricontattai per confermare data e orario delle animazioni e dei laboratori, anche a seconda delle vostre disponibilità.

In caso di maltempo o imprevisti possiamo spostare la prenotazione cercando un'altra data conforme.

Infine per portare le animazioni e/o i laboratori direttamente nelle vostre scuole verranno concordati i dettagli e i prezzi telefonicamente o via mail scrivendo a

passaporta.aps@gmail.com

Ci trovate anche su facebook cercando:

Associazione Passaporta

Il Castello di Gusciola

Montefiorino (MO)

Rocca medioevale Montefiorino

Musei e Cultura

Misteri Tour

Natura Selvaggia

Escursioni

Feste e Tradizioni

Divertimento e animazione

Castello di Gusciola

Oste Alberto 348 3728132