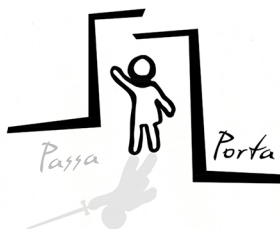


*Animazioni Didattico-Motorie
e
Turismo Scolastico*





PASSAPORTA

L'Associazione Passaporta riunisce un gruppo di ragazzi e ragazze che da anni lavora nei campi dell'educazione scolastica ed extra-scolastica, dell'animazione storica e fantasy e della didattica laboratoriale.

Valorizzando la passione, l'esperienza e la competenza di soci e collaboratori, 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 i luoghi principali in cui vi proponiamo le attività ludiche e didattiche sono:

- Castello di **Gusciola** (MO)
- Rocca di **Montefiorino** (MO)
- Castello di **Carpineti** (RE)
- Castello di **Rossena** (RE)



Nella vostra Scuola

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

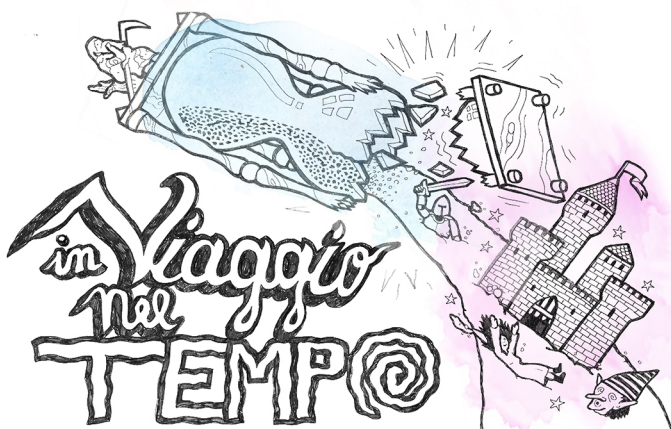


ETÀ CONSIGLIATA DA 3 A 9 ANNI

UN MAGICO PERSONAGGIO ACCOGLIERÀ GRANDI E PICCINI PER CONDURLI AL CASTELLO DI LASSÙ. PASSEGGIANDO PER I SENTIERI, I PRATI E LE STANZE, TRA GIOCHI E FILASTROCCHIE, 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 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 perché non farle raccontare direttamente dalla voce dei personaggi che le hanno vissute?

I partecipanti saranno guidati interamente all'interno della Storia, arrivando ad essere essi stessi attori nell'opera.

L'Orco Fifone

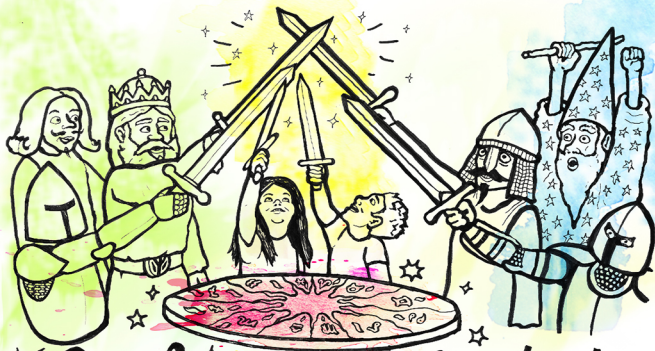


ETÀ CONSIGLIATA DA 6 A 10 ANNI

SOLO CON L'AIUTO DEI PARTECIPANTI, L'ORCO FIFONE VINCERÀ LE SUE PAURE, TRASFORMANDOSI GRADUALMENTE IN UN MAGNIFICO CAVALIERE.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

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



I Cavalieri della tavola rotonda

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. L'INTEGRITÀ D'ANIMO, IL CORAGGIO ED IL RISPETTO DELLE REGOLE TRIONFERANNO SULLE TENTAZIONI DEL MALE?

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Durante questa avventura verrà insegnato ai partecipanti il rispetto delle regole e del codice di cavalieri. Il mancato rispetto del codice, infatti, porterà l'antagonista alla sconfitta.

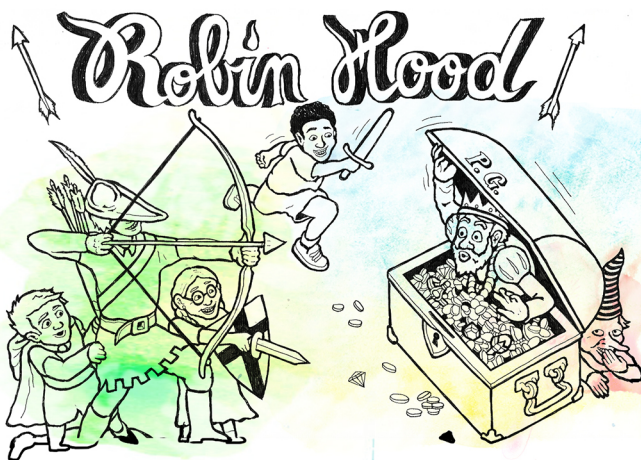


ETÀ CONSIGLIATA DA 8 A 13 ANNI

I CAVALIERI DI MATILDE DI CANOSSA, DAPPRIMA INGANNATI DAL SUBDOLO ENRICO IV, POTRANNO OTTENERE LA VITTORIA SOLO PRIVANDOLO DEL SUO STENDARDO E CONVINCENDO I SUOI CAVALIERI CHE EGLI È DIVENTATO UN PREPOTENTE SENZA CUORE, CHE PENSA SOLO A SE STESSO.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

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



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 AL PERFIDO USURPATORE PRINCIPE GIOVANNI E ALLO SCERIFFO DI NOTTINGHAM, CERCANDO DI RESTITUIRE IL TESORO ALLA POPOLAZIONE.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

In questa classica avventura, i bambini lotteranno contro un capriccioso tiranno per liberarne il regno, capendo la differenza tra il rubare per se o lottare per una giusta causa.



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:

Vedendo la scuola secondo un'ottica differente si contribuisce a rinsaldare i legami di classe. Qui l'importante è impegnarsi per raggiungere dei buoni risultati, imparando divertendosi sia singolarmente che in gruppo e magari chissà...di fronte a qualche minaccia inaspettata.



ETÀ CONSIGLIATA DA 7 A 12 ANNI

UNA SERIE DI ENIGMI, UN PERSONAGGIO CONFUSO POICHÉ VITTIMA DI UN INCANTESIMO LEGATO AL SUO PASSATO. LA PIÙ CLASSICA DELLE CACCE AL TESORO DECLINATA QUI IN UNA AVVENTURA UN PO' EPICA E UN PO' BUFFA.

MESSAGGIO EDUCATIVO:

Le attività motorie e la ricerca di indizi in questa storia vogliono stimolare il senso critico e di giudizio dei bambini, in una formula di gioco classica ma non da sottovalutare.



Cenette, pranzetti e... merendine con Delitto!

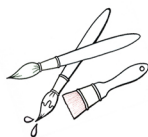
Intrighi e misteri in questi pasti con delitto!
Vivrete una magica avventura in costume, in cui i protagonisti saranno grandi e piccini e dovranno svelare l'identità degli assassini.



Due giorni (e una NOTTE) al Castello

Siete invitati a fermarvi anche per una notte!
E chissà che non siate abbastanza coraggiosi per cimentarvi in una caccia al fantasma notturna...

Laboratori



I nostri laboratori prevedono l'utilizzo di musiche, proiezioni, racconti e riproduzioni di elementi tipici dell'epoca medievale, che vanno così a integrare le avventure vissute durante l'animazione, stimolando la creatività dei bambini e dei ragazzi attraverso ● ● ● ● ● ●

LETTERE MINIATE

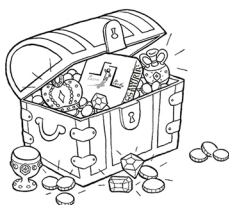
ARS CANUSINA

ARALDICA

ANIMALI FANTASTICI
E ERBARI

MAPPE BISLACCHE

DIRE, FARE E
SUONARE...



Prezzi



8 € ANIMAZIONE (2 ORE CIRCA)

MEZZA GIORNATA

14 € ANIMAZIONE + LABORATORIO (2 + 2 ORE)

GIORNATA INTERA CON PRANZO* AL SACCO

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

(Generalmente le attività di animazione si svolgeranno all'aperto, mentre pranzi, merende e laboratori possono usufruire di spazi attrezzati o all'interno.)

Info

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

Daniele **340 7835528**

Letizia **333 3687612**

oppure scrivendo all'indirizzo:

passaporta.aps@gmail.com

Verrete poi ricontattati 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 utile.

Per portare le animazioni e/o i laboratori direttamente nelle vostre scuole verranno concordati i dettagli e i prezzi di volta in volta.

Ci trovate anche su facebook cercando:

Associazione Passaporta

e su internet al sito:

associazionepassaporta.wordpress.com

GUSCIOLA



I

CARPINETI



Nostri

ROSSENA



Castelli

MONTEFIORINO



PASSAPORTA

Cene Animate a Tema | Giochi di Ruolo

Cene con delitto | Giochi dal Vivo

Info

333 3687612

340 7835528

