



Comune di Rimini



SISTEMA DEI MUSEI
DELLA PROVINCIA DI RIMINI



Il Museo per la Scuola

Proposte dei Musei Comunali di Rimini
per l'anno scolastico 2014/2015
rivolte anche agli studenti dell'Università

a cura di Angela Fontemaggi e Orietta Piolanti
con la collaborazione di Annamaria Bernucci, Maddalena Mauri

Sezione didattica dei Musei Comunali
Settembre 2014

RIMINI



Il Museo per la Scuola

A decorative graphic consisting of several small squares of varying shades of gray, scattered to the right of the main title.

Proposte dei Musei Comunali di Rimini
per l'anno scolastico 2014/2015
rivolte anche agli studenti dell'Università

a cura di Angela Fontemaggi e Orietta Piolanti
con la collaborazione di Annamaria Bernucci e Maddalena Mauri

Sezione didattica dei Musei Comunali
Settembre 2014



Direzione

Maurizio Biordi

Responsabile amministrativo

Silvia Moni

Coordinamento didattico e organizzativo

Angela Fontemaggi e Orietta Piolanti

con la collaborazione di Annamaria Bernucci e Maddalena Mauri

Stampa

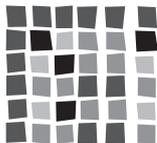
La Pieve Poligrafica Editore Villa Verucchio

Grafica

Enzo Grassi / Colpo d'occhio

Fotografie

Emilio Salvatori, Piero Delucca, Paritani, Fernando Casadei



Premessa

Nell'anno scolastico 2013-2014 la Sezione educativa dei Musei Comunali di Rimini ha visto confermarsi sia l'interesse delle Scuole della Provincia -oramai consuete a rapportarsi con i Musei nell'incontro con la storia, l'arte e l'archeologia in relazione ai programmi curricolari-, sia l'attenzione del turismo scolastico che sempre più apprezza Rimini come città di cultura: una meta scelta per conoscere la città romana, rinascimentale e contemporanea, ma anche per sperimentare laboratori e percorsi creativi, godendo delle bellezze del centro storico e della marina.

Il bilancio ancora una volta positivo convalida un'attività trentennale volta a qualificare il museo come luogo educativo e di aggregazione ove l'apprendere significa anche esperienza e piacere; e dove il patrimonio è il libro di testo che rende unica e irripetibile ogni proposta. Ciò grazie inoltre alla professionalità degli educatori museali.

L'offerta si è ampliata con proposte che introducono anche linguaggi differenti, qui presentate in una selezione (l'intero programma è pubblicato sul sito) articolata in due macroaree: le narrazioni animate, l'arteterapia, gli atelier di archeotecnica e di creazione artistica da un lato, gli itinerari guidati e tematici, con le attività connesse, dall'altro.

Il pacchetto rispecchia l'intento di rispondere alle esigenze manifestate dagli insegnanti nonché l'ampliamento del percorso di visita, su cui si innescano proposte coerenti con l'identità del territorio e con l'attività espositiva che ha preso nuovo vigore dalla FAR | Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea e dalla recente apertura del cantiere dell'Ala moderna. E si arricchisce di nuove esperienze in occasione del Festival del Mondo Antico e delle iniziative per il bimillenario del Ponte di Augusto e di Tiberio che proseguiranno fino al 2021. Con uno sguardo rivolto all'Expo 2015 e all'apertura sul tema dell'alimentazione e delle sue implicazioni culturali.

Angela Fontemaggi e Orietta Piolanti



I MUSEI COMUNALI DI RIMINI

I Musei Comunali comprendono più sedi espositive permanenti:

il Museo della Città

in cui si raccoglie la memoria storico-artistica-archeologica di Rimini e del territorio, dal 2012 anche sede di esposizioni artistiche nell'Ala moderna

la Domus del Chirurgo

il sito archeologico in piazza Ferrari. Dal 2007 parte integrante del percorso del vicino Museo, lo scavo racconta duemila anni di storia della Città

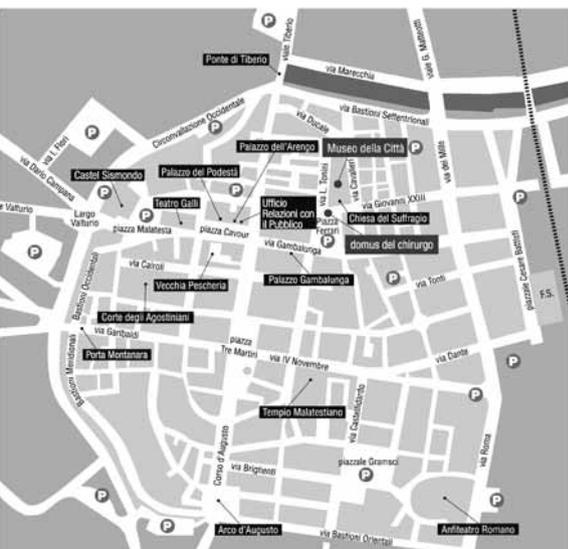
il Museo degli Sguardi. Raccolte etnografiche di Rimini

già Museo delle Culture extraeuropee, dal 2005 a Villa Alvarado sul colle di Covignano, ospita materiali dall'Africa, dall'Oceania, dall'America precolombiana e una piccola collezione dall'Asia

la **FAR** (Fabbrica Arte Rimini) | Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea dal 2011 nei trasformati spazi del Palazzo del Podestà e dell'Arengo in piazza Cavour

la Galleria dell'Immagine

in Palazzo Gambalunga, sede di mostre temporanee.



IL MUSEO DELLA CITTÀ E LA *DOMUS* DEL CHIRURGO

Museo della Città (Via L.Tonini, 1)
Domus del Chirurgo (Piazza Ferrari)
 47921 Rimini
 Tel. 0541.793851
 musei@comune.rimini.it
 angela.fontemaggi@comune.rimini.it
 orietta.piolanti@comune.rimini.it
 www.museicomunalirimini.it

Orari di apertura:
ottobre - maggio
 da martedì a sabato
 8.30-13.00 / 16.00-19.00
 domenica e festivi
 10.00-12.30 / 15.00-19.00
 lunedì non festivi chiuso

info

ORARI E AGEVOLAZIONI D'INGRESSO PER LA SCUOLA

Rispetto agli orari ordinari la Direzione si riserva la possibilità, su richiesta, di aperture straordinarie gratuite martedì e giovedì, mentre negli altri giorni deve prevedersi un costo di 2,00 euro a ingresso, da sommare al costo dell'intervento richiesto.

Biglietti per studenti

Euro 2,00 ingresso

Euro 2,50 ingresso e visita guidata su prenotazione alla *Domus* del Chirurgo o a una sezione del Museo

Euro 3,50 ingresso e visita guidata su prenotazione a due sezioni del Museo o a una sezione e alla *Domus* del Chirurgo

Per ogni proposta didattica è indicato il costo relativo.

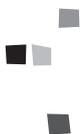
Tessere per ingresso alle sedi dei Musei Comunali riservate agli insegnanti

Agli insegnanti (sia in visita di aggiornamento culturale, sia in qualità di accompagnatori delle rispettive scolaresche) sono riservate tessere per l'ingresso gratuito alle esposizioni permanenti dei Musei Comunali. Le tessere, personali, hanno validità quinquennale (con decorrenza dalla data di rilascio) e dovranno essere rinnovate annualmente mediante vidimazione del Dirigente Scolastico. La richiesta delle tessere deve essere inviata alla Direzione dei Musei Comunali (via Cavalieri, 26 - 47921 Rimini; musei@comune.rimini.it) a firma del Dirigente scolastico.

Il Museo ha sede nel settecentesco Collegio dei Gesuiti, lo storico edificio che ha ospitato dal 1800 al 1977 l'Ospedale Civile. Dal 1981 vi è allestito, nel cortile interno, il Lapidario romano, che offre un ampio quadro della scrittura su pietra dal I sec. a.C. al IV sec. d.C. e, dal 1990, è aperta al pubblico la Sezione medievale e moderna, con opere dal XIV al XIX secolo tra cui: capolavori della Scuola riminese del Trecento; affreschi, ceramiche e tavole rinascimentali (*La Pietà del Bellini*, *La Pala di San Vincenzo Ferreri* del Ghirlandaio); arazzi fiamminghi; una galleria di ritratti e stemmi gentilizi; dipinti del Guercino e di Simone Cantarini; tele veneziane, opere di autori locali come il Cagnacci e il Centino...

Nell'ampia sala delle conferenze, al primo piano, campeggia in tutta la sua maestosità, *Il Giudizio Universale*, il grande affresco della Scuola riminese del Trecento, dalla chiesa di Sant'Agostino. A piano terra si visita lo spazio riservato all'arte di Renato Zavagli detto René Gruau, protagonista della produzione grafica pubblicitaria della prima metà del Novecento. Dal 2012 una sala è dedicata all'esposizione del *Libro dei sogni* di Federico Fellini, due album originali su cui il Maestro ha appuntato e schizzato, dall'inizio degli anni sessanta al 1990, le invenzioni della sua fervida attività onirica.

museo
della città e
domus del
chirurgo





museo
della città e
domus del
chirurgo

La Sezione archeologica del Museo della Città, in oltre 40 sale, scandisce le tappe salienti di un viaggio che dalla più lontana preistoria giunge alle porte del medioevo: di grande rilevanza l'industria litica del colle di Covignano che proietta la prima frequentazione umana a un milione di anni fa; i ripostigli di oggetti occultati da fonditori commercianti dell'età del bronzo; e ancora le testimonianze delle genti (Etruschi, Umbri, Greci, Galli) che popolavano il territorio fra VI e IV secolo; poi la fase della colonizzazione romana, della repubblica e quindi la grande stagione augustea che ha rinnovato la città nell'aspetto pubblico e privato; la Rimini imperiale fra II e III secolo cui appartengono contesti di rilievo quali lo scavo di palazzo Dotallevi e la *Domus* del Chirurgo di piazza Ferrari con la ricostruzione della *taberna medica*; per finire con l'edilizia residenziale negli ultimi secoli dell'impero. Il mosaico è uno dei protagonisti più rappresentativi del percorso espositivo sia per l'exkursus cronologico (II secolo a.C. - V secolo d.C.), sia per varietà e livello dei motivi decorativi, sia per numero di esemplari.

Sono proprio i mosaici a introdurre nelle *domus* riminesi, a descriverne gli ambienti e a evocarne lo stile di vita, insieme a suppellettili, arredi, sculture...

Il sito archeologico della *Domus* del Chirurgo, a pochi passi dal Museo, amplia e arricchisce l'itinerario museale, con un "racconto" lungo 2000 anni!

La sede museale ha spazi attrezzati per la didattica e le attività di laboratorio. Numerose le manifestazioni culturali tese ad avvicinare il pubblico al patrimonio storico, artistico e archeologico. È attivo un servizio di visite guidate su prenotazione, possibili anche per non udenti e non vedenti.

All'interno del Museo è aperto un book shop



MOSTRE E DINTORNI

DIVINA PASSIONE

Francesca da Rimini nelle 'Commedie' illustrate tra XV e XX secolo da Baccio Baldini a Renato Guttuso

Esposizione di preziosi cimeli della Collezione Ambrogio

Museo della Città, fino al 28 settembre 2014

Iniziativa del Centro Internazionale di Studi Francesca da Rimini e del Comune di Rimini, Musei Comunali, a cura di Livio Ambrogio e Ferruccio Farina

La mostra, inaugurata il 4 luglio ad apertura dell'VIII edizione delle Giornate Internazionali di Studio 'Francesca da Rimini', espone sessanta Commedie stampate dal XV secolo ai giorni nostri selezionate tra più di mille edizioni antiche e moderne di opere dantesche della Collezione Livio Ambrogio, unica al mondo per completezza e organicità. Insieme ad esse, per l'occasione, uno dei gioielli della Biblioteca Gambalunga, il prezioso codice 'Gradenigo'.

I cimeli in mostra permettono numerosi livelli di approccio, diversi possibili percorsi e racconti:

- *la storia dell'arte tipografica* dalle sue origini alla contemporaneità
- *la storia delle tecniche incisorie e dell'illustrazione*
- *gli stili e i linguaggi espressivi dal XV secolo a oggi*
- *la fortuna della Commedia*

Accanto alle Commedie è esposto anche il poemetto Francesca da Rimini composto dal giacobino Francesco Gianni nel 1795 che consegnò Francesca a vita autonoma con la prima opera a lei dedicata e a lei intitolata, *incipit* della sterminata produzione letteraria e artistica che, tra Otto e Novecento, proporrà una eroina d'amore e di libertà, capace con la morte di vincere le ingiustizie e la violenza.

L'ampia e variegata programmazione espositiva prende avvio nel mese di settembre con l'oramai consolidato appuntamento con la fotografia.

RIMINI. FOTO D'AUTUNNO

Museo della Città, FAR, Galleria dell'Immagine da settembre 2014

In particolare, in relazione alle celebrazioni del 70° Anniversario della Liberazione di Rimini, si segnala:

mostre e
dintorni



RI/COSTRUIRE RI/MINI. 1944-2014

FAR 21 settembre-23 novembre 2014

Promossa dalla Biblioteca Gambalunga e dell'Associazione il Consorzio dei Saperi, con la collaborazione dell'Istituto storico della Resistenza e dell'età contemporanea di Rimini

La mostra riporta lo sguardo della comunità su uno dei momenti più bui della sua storia, rimettendo in scena le memorie individuali e pubbliche su quel passato rivolgendosi anche agli studenti (specie quelli delle scuole secondarie di secondo grado e agli universitari). L'esposizione si articola in due sezioni e in una parte multimediale:

La città ri/costruita, mostrata attraverso le distruzioni subite da alcuni luoghi altamente simbolici della città quali il Teatro, il Tempio Malatestiano, Palazzo Lettimi, l'area dell'ex Convento di San Francesco, ecc.) fotografati nel tempo presente dallo Studio Morosetti, i cui scatti sono messi a confronto con le immagini scattate dal fotografo Angelo Moretti nel 1944.

Viaggio nella memoria pubblica e privata illustrata attraverso le fonti documentarie e iconografiche della Biblioteca Gambalunga (i diari, le memorie, i testi letterari, i resoconti burocratici, le fotografie e i filmati dell'esercito inglese, e gli scatti dei fotografi riminesi, le celebrazioni pubbliche e le manifestazioni dell'ultimo settantennio). Lo scopo della sezione è non solo far conoscere il patrimonio della biblioteca cittadina, ma anche sottolineare la distinzione fra memoria e ricostruzione storica, vista anche attraverso il formarsi degli archivi.

E inoltre:

VIE DI DIALOGO *Silvia Camporesi, Valentina D'Accardi*

Museo della Città, Ala moderna. Dal 6 settembre

SUDAMERICA, *Pietro Paolini* (vincitore premio Pesaresi Si Fest 2013)

Museo della Città, Ala moderna. Dal 6 settembre

LA CAMERA DEL RACCONTO/Staged Photography

Leslie Krims, Sandy Skoglund, Teun Hocks, Arthur Tress, Clark e Pugnaud, Grace Weston, Mario Cravo, Mei Xian Qiu, Nicola Civiero, Lori Nix

Museo della Città, Ala moderna. Dal 6 settembre

CI RESTA IL NOME, *Isabella Balena*

Museo della Città, Ala moderna. Dal 6 settembre

mostre e
dintorni



UNA CITTÀ IN ARCHIVIO, *Sandro Cristallini*
 Museo della Città, Ala moderna. Dal 6 settembre

CLUSTER, *Daniele Lisi*
 Galleria dell'Immagine. Dal 6 settembre

RIMINI NEL NOME DELLE DONNE

Storie attraverso la toponomastica femminile

Palazzo del Podestà (I piano), 8 novembre-8 dicembre 2014

Promossa dal Comune di Rimini (Assessorato Servizi generali in collaborazione con l'Assessorato alla Cultura)

La mostra documentaria disegna un itinerario attraverso la toponomastica femminile riminese dando voce alle donne cui sono stati intitolate strade e parchi. Donne famose e "famigliari" ai cittadini o meno note ma testimoni di valori e di talenti. A iniziare dai personaggi riminesi o intimamente legati a Rimini (come Isotta degli Atti e Elena Bianchini Cappelli, Francesca da Rimini e Giulietta Masina) per comprendere tante figure femminili che popolano un universo di passioni, di lotte politiche, di arte...

mostre e
dintorni



Oltre alle mostre si segnalano:

Progetto di valorizzazione ambientale e paesaggistica ex-cave In Cal System

Inaugurazione del percorso di visita

3 ottobre, ore 9,30

Promossa dal Comune di Rimini (Assessorato all'Ambiente ed Energie in collaborazione con i Musei Comunali)

L'area di intervento, si trova nel comune di Rimini, ai bordi del fiume Marecchia, in destra idrografica, tra le località S. Martino dei Molini e Spadarolo, al confine con il comune di Santarcangelo di R. Caratterizzata da due bacini originati dalla attività estrattiva di cui è stata oggetto per oltre un decennio, la zona deriva il toponimo dalla ditta che ha effettuato le estrazioni. Un'area che per il suo interesse naturalistico e per le testimonianze archeologiche rinvenute alla fine degli anni '70 del Novecento, si pone, oltre che come luogo di sosta lungo la ciclabile della Valmarecchia, come spazio attrezzato per visite guidate e attività laboratoriali.

Accanto alla proposta di visite guidate alle singole iniziative differenziate per fasce di età, i Musei Comunali si rendono disponibili a collaborare con gli insegnanti interessati per l'ideazione e la realizzazione di esperienze didattiche articolate in più momenti, fra attività in classe gestite in maniera autonoma da parte del docente o con il supporto di operatori museali, visite alle collezioni e alle mostre, momenti laboratoriali, sperimentazioni, ...

È possibile concordare un appuntamento telefonando allo 0541-704421/704426.

Per gli aggiornamenti del programma delle mostre e delle iniziative a corredo si rimanda ai siti:

<http://www.museicomunalirimini.it>

<http://www.comune.rimini.it/servizi/citta/cultura/far/>

<http://www.riminirec.it/>

mostre e
dintorni



INIZIATIVE PER DOCENTI

Da anni i Musei Comunali di Rimini operano per costruire un rapporto preferenziale con i docenti al fine di fornire loro strumenti e conoscenze sul patrimonio culturale: i Musei intendono affiancare, con il proprio bagaglio di nozioni specifiche, l'insegnante cui spetta il ruolo di guida del percorso educativo degli alunni e di tramite indispensabile per un migliore approccio al patrimonio storico-artistico.

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Particolare rilievo ha assunto, nell'ambito del rapporto fra museo e docenti, l'organizzazione di corsi di formazione che consentono agli insegnanti di acquisire maggiore consapevolezza delle potenzialità del patrimonio locale per divenire protagonisti attivi nell'elaborazione e nell'attuazione dei progetti didattici.

La validità dell'offerta formativa e l'esperienza acquisita sono state riconosciute da parte del **Ministero dell'istruzione che ha accreditato i Musei Comunali di Rimini come Ente di Formazione** (Decreto del 14 marzo 2003 ai sensi del D.M. n. 177/2000 riconfermato con decreto del 14 luglio 2006).

iniziative
per docenti



MENTE LOCALE

Dalla Rimini di Augusto. Il linguaggio dei ponti fra architettura/storia/metafora/passaggio

Corso di aggiornamento rivolto agli insegnanti e aperto alla cittadinanza
Sede: Museo della Città
Periodo: novembre 2014

IMPARA L'ARTE (XIII edizione)

Dei e santi di Rimini

Un percorso tra museo e città alla scoperta della Rimini sacra dall'antichità all'età moderna

Corso di aggiornamento per insegnanti
a cura di *Michela Cesarini*
Sede: Museo della Città
Periodo: 4 - 25 febbraio 2015

La XIII edizione di "Impara l'arte" è dedicata a figure che rappresentano un aspetto fondante della natura umana: il desiderio di protezione ultraterrena nel difficile cammino della vita e il contatto con il mondo soprannaturale.



Iniziativa
per docenti

La sfera del sacro, della religione si è espressa da sempre attraverso simboli e figure reali. Testimonianze dell'esistenza di un mondo superiore, dei, angeli e santi sono figure che dalla romanità all'età moderna hanno incarnato il legame tra cielo e terra con caratteristiche antropiche o vite reali.

Nelle sale del Museo della Città di Rimini come nei suoi monumenti più importanti, basti pensare all'Arco d'Augusto, numerose sono le rappresentazioni e le testimonianze di queste figure, la cui comprensione ha un valore fondante per la costruzione di radici culturali identitarie condivisibili fra studenti, insegnanti e cittadini appartenenti ad una società sempre più multi-etnica.

Il progetto è come di consueto articolato in tre appuntamenti con proiezioni di diapositive e visite guidate alle opere custodite nelle sale del museo e in città, e in un workshop. Quest'ultimo è dedicato ad approfondire, con la pratica artistica, la figura di un messaggero celeste caro a tutti noi, l'angelo.

CALENDARIO

Mercoledì 4 febbraio

Gli dei di Ariminum

Incontro al Museo della Città

Mercoledì 11 febbraio

I santi protettori di Rimini

Incontro al Museo della Città

Mercoledì 18 febbraio

Chiese scomparse, reliquie e santi dimenticati

Visita alla città e alla Sala San Gaudenzo della Diocesi di Rimini

Mercoledì 25 febbraio

Angeli dipinti. Workshop sull'antica tecnica trecentesca della tempera su tavola. Con *Antonietta Corsini*

Incontro al Museo della Città

Antico/Presente Nuova Serie XVII

FESTIVAL DEL MONDO ANTICO

Periodo: giugno 2015

Per info e aggiornamenti: <http://antico.comune.rimini.it/>

In un più vasto programma di iniziative, il Festival declina fra Antico e Presente il tema di Expo Milano 2015 *Nutrire il Pianeta, Energia per la Vita*.

II MUSEO A SCUOLA

L'offerta educativa dei Musei si arricchisce di una nuova opportunità che tiene conto delle crescenti difficoltà incontrate dagli insegnanti nell'organizzare uscite extrascolastiche.

Per permettere a un numero sempre maggiore di classi di seguire itinerari di conoscenza e approfondimento articolati su più incontri e per favorire i docenti che intendano sviluppare progetti in collaborazione con il Museo, gli operatori museali offrono la loro disponibilità a svolgere a scuola l'attività concordata, trasformando la tradizionale aula in "un museo e in un laboratorio". L'incontro (o gli incontri), scelto fra le proposte presentate in questo opuscolo, si completerà con la visita al Museo, all'interno di un percorso formativo concordato con la Sezione didattica e prenotato seguendo le indicazioni fornite a pag. 69.

La proposta è riservata alle scuole della Provincia di Rimini.

Il costo di ogni intervento in classe rimane inalterato per le scuole comprese nel territorio del Comune di Rimini, mentre per le scuole al di fuori del Comune si dovrà prevedere un supplemento di euro 1,00 ad alunno.

Iniziativa
per docenti



Sportello insegnanti

Su richiesta degli insegnanti interessati a realizzare progetti inerenti tematiche di competenza museale, i responsabili della Sezione didattica dei Musei si rendono disponibili a collaborare alla costruzione del percorso indicando le potenzialità che la nostra struttura offre: operatori, materiali documentari e iconografici, laboratori...

È possibile concordare un appuntamento telefonando allo 0541-704421/704426.

Materiale didattico di supporto

Nel corso della loro trentennale attività didattica i Musei Comunali hanno realizzato strumenti per percorsi metodologici sulla lettura di opere, monumenti, paesaggi, fasi urbanistiche o mostre.

Gli insegnanti interessati al materiale possono consultare il catalogo "Pubblicazioni disponibili per scambio o acquisto", sul sito dei Musei (<http://www.museicomunalirimini.it/servizi>).

Sono scaricabili dal sito anche le schede didattiche **Da Rimini ad Ariminum** realizzate nel 2005 dai Rotary Club di Rimini e dai Musei.

Per i ragazzi si segnala la "guida giovane" **Rimini. Itinerari nel tempo fra Città e Museo**. Sono disponibili le nuove guide del Museo dedicate una alla Sezione archeologica e alla Domus del Chirurgo, l'altra alla Sezione medievale e moderna.

INIZIATIVE PER RAGAZZI

Selezione delle proposte che compongono l'offerta formativa pubblicata nel suo complesso nel sito www.museicomunalirimini.it

NARRAZIONI ANIMATE

FIABE AL MUSEO (durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Cristina Sedioli*

Una formazione estetica rivolta all'infanzia che pone al centro l'esperienza dei bambini. Le opere d'arte del Museo della Città sono introdotte con racconti originali ispirati alle opere stesse e alle principali tematiche dell'arte.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Digital storytelling. Una pluralità di linguaggi con immagini, disegni, video, voce, effetti sonori e riproduzioni 3D dei soggetti dipinti.

Video interattivo. Collages digitali animati proiettati sullo schermo permettono ai bambini di entrare fisicamente nel quadro giocando con le forme, i colori, i suoni in un divertente "camminare dentro l'opera d'arte".

Narrazione itinerante. Installazioni visive, tattili, odorose guidano il percorso. Un personaggio mediatore interagisce con i bambini facilitando l'incontro con le opere.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Conoscere le collezioni
- Sviluppare creatività e fantasia
- Favorire l'immaginazione

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

PROGRAMMA

Arte 5 sensi! (3 - 8 anni)

Quadri ruvidi, salati, profumati

Attraverso una storia fantastica, i bambini scoprono i cinque sensi celati nei dipinti: colori, luci particolari, suoni, sapori, profumi, carezze. Un viaggio dentro "dipinti ruvidi, morbidi, chiassosi, silenziosi, salati, profumati..."

Laboratorio: il *Piccolo quadro sonoro-odoroso*.



narrazioni
animate



Alberi da passeggio (3 - 8 anni)

Nel bosco dell'arte

Pip vola alla ricerca di un albero dove fare il nido. Per gioco entra nei quadri scoprendo le magiche rappresentazioni degli alberi nell'arte. Da queste inventerà un albero speciale: un albero da passeggio.

Laboratorio: *Albero da passeggio da collocare ovunque se ne senta la necessità.*

A spasso dentro i quadri: il paesaggio animato (3 - 8 anni)

Un divertente "camminare dentro l'opera d'arte"

Collages digitali animati proiettati sullo schermo permettono ai bambini di entrare fisicamente nel quadro giocando con le forme, i colori, i suoni dei paesaggi: una città, un campo di grano, un fiume, un bosco...

Laboratorio: *il Paesaggio d'arte animato.*

Disegnami la primavera! (3 - 8 anni)

Il teatro della natura

I bambini con un grande pennello magico disegnano i quadri delle stagioni e grazie a giochi videointerattivi "camminano dentro le opere" scoprendo i colori, le forme, i suoni delle stagioni e l'utilizzo di colore, luce, materia nell'arte.

Laboratorio: *il Quadro animato della primavera.*

La luna a un metro (3 - 8 anni)

Storia d'arte interplanetaria

In un planetario d'eccezione la luna del museo mostra ai bambini lo spettacolo del cosmo: galassie, pianeti, comete, stelle, e soprattutto le lune dipinte nell'arte danzano al ritmo di storie interplanetarie.

Laboratorio: *il Planetario d'arte fantastico.*

Splash! In-forma d'acqua (3 - 8 anni)

Racconto subacqueo

Racconto plurisensoriale per giocare, sperimentare, divertirsi con il mondo dell'acqua nuotando tra forme, colori, suoni e abitanti di mari, fiumi, bolle di sapone dipinti.

Laboratorio: *il Quadro subacqueo.*

Di che verde sei? (3 -11 anni)

Atelier del verde

Verde notte, verde extraterrestre, verdegajo, verdone, verde lumaca, verde pioggia, verde ombra, verdecupo, verde menta, il protagonista della storia inventa verdi originali e impertinenti abbinandoli a cose, persone e animali. Storie per scoprire i colori del verde.

Laboratorio: *Inventa il tuo verde!*

Animali meccanici (3 - 8 anni)

Un divertente bestiario d'arte

Gli animali del museo giocano a trasformarsi in macchine bizzarre: gatto soporifero per cocodrilli sognatori, anatra solleticante per stelle annoiate, leone...

Storia ispirata alle *"Macchine inutili"* di Bruno Munari.

Laboratorio: il *Gatto soporifero*.

L'ARTE VA IN SCENA (durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

Spettacoli teatrali-narrativi

a cura di *Cristina Sedioli*

Spettacoli originali dedicati ai bambini per conoscere le opere d'arte del Museo della Città attraverso il linguaggio teatrale-narrativo. Il progetto utilizza l'azione teatrale come spazio potenziale di scoperta e comprensione dei linguaggi dell'arte. Il contenuto dei percorsi prende spunto dalle opere esposte e dalle principali tematiche dell'arte e tiene conto dei programmi scolastici e delle esigenze didattiche-pedagogiche delle diverse età.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Azione teatrale-narrativa. Metodi e tecniche:

Teatro di figura. Puppets e scenografie originali animati nello spazio di un piccolo teatrino (quadro e cornice 3D) raccontano storie giocando con le immagini dipinte.

Teatro d'attore. Azione teatrale ispirata alla vita e all'opera di un artista. I bambini partecipano grazie ai materiali di scena messi a disposizione.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave teatrale-narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Comunicare ed esprimere emozioni attraverso la drammatizzazione
- Favorire l'elaborazione di immagini dell'arte tramite l'espressione
- Stimolare l'invenzione di storie
- Vivere l'opera attraverso l'azione teatrale

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

PROGRAMMA

Caccia al tesoro dei quadri! (5 - 11 anni)

Alla conquista dell'arte



narrazioni
animate

Installazioni visive, tattili, odorose guidano il percorso narrativo attraverso le sale del museo. Giochi interattivi e didattici avvicinano i bambini ai capolavori della collezione museale sulla tematica del ritratto e del paesaggio.

Laboratorio: il *Mio museo tascabile*.

Quadri a colazione, quadri a merenda (3 - 9 anni)

Viaggio d'arte e gastronomia favolosa

Quadri riprodotti in 3 D si animano in un teatrino mettendo in scena storie saporite e inventando ricette ad arte da gustare, ispirate alle cucine delle fiabe e dell'arte.

Laboratorio: le *ricette dei pittori*.

Vegetale a chi? (3 - 8 anni)

Cronache di carciofi, zucchine, carote, rose

Divertenti storie per conoscere i protagonisti dell'orto e del giardino attraverso l'arte, microinstallazioni visive dove gli attori sono vegetali di tutti i tipi: insalata coccolona, zucchine fanfarone, carciofi burloni, rose grottesche. Una poetica tutta vegetale!

Laboratorio: l'*Orto-giardino immaginario*.

MicroMacro (3 - 8 anni)

Storie di giganti e lucertole

Partendo alla ricerca del "grande" e del "piccolo" nei dipinti si snoda una narrazione itinerante attraverso le sale del museo. Un gioco per raccontare con le immagini dell'arte e le parole l'incontro di un bambino con il mondo che lo circonda per capire che la grandezza è uno stato non un valore.

Laboratorio: il *Mio museo MicroMacro*.

L'ARTE ANIMATA (durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

Video creativi

a cura di *Cristina Sedioli*

Cartoni animati per conoscere le opere d'arte esposte al Museo della Città. I video originali prendono spunto dalla vita e dalle opere degli artisti, considerando i programmi scolastici e le esigenze didattiche-pedagogiche delle diverse età. Un approccio alla storia e alla cultura della città attraverso la comprensione dell'arte e della cultura figurativa riminesi. I video animati offrono ai bambini un "collage di occasioni percettive", favoriscono una sperimentazione creativa del linguaggio, sia artistico che letterario, garantendo un maggior grado di apprendimento nel rapporto con l'opera d'arte.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

narrazioni
animate



a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Cartone animato in stop motion 2D e 3D. Animazione digitale di sagome di carta e/o puppets che riproducono i soggetti dipinti.

Teleracconto. La telecamera riprende scenografie e oggetti tratti dalle opere, il televisore li ritrasmette in diretta, reinventando la narrazione video.

Arte in tv. Puppets e scenografie ispirati ai quadri sono animati all'interno del box-tv.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.**c) Visita animata.** Giochi didattici e di osservazione.**Obiettivi didattici**

- Osservare e leggere le immagini
- Comprendere e apprezzare le opere d'arte
- Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo
- Esprimersi e comunicare.

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria



narrazioni
animate

PROGRAMMA**Colori in gioco** (3 - 8 anni)

Racconto plurisensoriale

Cinque punti colorati si animano e giocano con i bambini inventando forme, suoni, profumi, figure, emozioni di tutti i colori. Racconto plurisensoriale alla scoperta del mondo dei colori e delle forme.

Laboratorio: il *Quadro animato dei colori*.

Madame Parola e Monsieur Segno (3 - 10 anni)

Giocando con i segni

Madame Parola e Monsieur Segno giocano insieme e nello schermo di una tivù fantastica appaiono linee, segni, disegni, immagini, colori, che si avvicendano in uno straordinario groviglio di storie.

Laboratorio: il *Quadro di Madame Parola e Monsieur Segno*.

Segui la traccia! (3 - 8 anni)

Le impronte nell'arte

Le scarpe dei pittori camminano in paesaggi immaginari lasciando impronte di parole che, se ascoltate, svelano storie segrete di personaggi straordinari, colori, suoni, microvisioni poetiche. Il racconto introduce allo stile nell'arte.

Laboratorio: la *mia traccia nell'arte*.



UNA FAVOLA PER L'ARTE CONTEMPORANEA

(durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Cristina Sedioli*

Racconti animati originali per conoscere forme e linguaggi dell'arte contemporanea. La grande varietà di materiali, invenzioni, pratiche artistiche dell'arte odierna è introdotta con suggestioni narrative e visive, giochi d'immaginazione e fantasticherie.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Cartone animato in stop motion 2D e 3D. Animazione digitale di sagome di carta e/o puppets che riproducono i soggetti dipinti.

Video interattivo. Collages digitali animati proiettati sullo schermo permettono ai bambini di entrare fisicamente nell'opera giocando con le forme, i colori, i suoni in un divertente "camminare dentro l'opera d'arte".

Digital storytelling. Una pluralità di linguaggi con immagini, disegni, video, voce effetti sonori e riproduzioni 3D dei soggetti rappresentati.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Esplorazione delle opere
- Conoscenza dell'arte contemporanea
- Espressione e rielaborazione di elementi stilistici scoperti osservando le opere d'arte

I percorsi sono realizzati per le mostre temporanee allestite negli spazi del Museo della Città, della FAR e della Galleria dell'Immagine.

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

PROGRAMMA

Ri-tratto: rotelle, bottoni, passamanerie (4 - 9 anni)

Omaggio al pittore Enrico Baj

Ric inventa storie e rime ispirandosi ai personaggi che crea con bottoni, rotelle, passamanerie... Punto di partenza della narrazione sono le opere di Enrico Baj, una variazione fantastica e gioiosa di fare arte con oggetti di uso quotidiano riciclati.

Laboratorio: il *Ritratto riciclato in rima*.

Abecedario Picasso (4 - 8 anni)

Alfabeti d'arte

Il racconto avvicina i bambini in modo giocoso alle lettere dell'alfabeto

attraverso giochi narrativi ispirati alle opere di Picasso.

Laboratorio: *l'Abecedario Picasso*.

Cadavre exquis! (6 - 10 anni)

Viaggio nella pittura dei sogni (surrealista)

Il percorso conduce i bambini alla scoperta del sogno attraverso i giochi di parole e immagini, come il *cadavre exquis*, creati dagli artisti del surrealismo.

Laboratorio: *la Mio museo dei sogni*.

Le stanze segrete delle fiabe (4 - 9 anni)

I mondi in miniatura di Joseph Cornell

Il protagonista del racconto inventa e costruisce una stanza ispirandosi alle fiabe e all'arte. Un luogo per scoprire la propria identità. La costruzione è invenzione e gioco, attraverso i quali si costruisce una storia di oggetti, emozioni, ricordi.

Laboratorio: *la Stanza fantastica*. (Sono richiesti una scatola delle scarpe per ogni bambino e oggetti preferiti vari)

Sveglia! (3 - 8 anni)

Il magico mondo del tempo

Insieme ad Alice scopriamo gli orologi dell'arte, misteriosi e bizzarri.

Laboratorio: *la Sveglia animata*.

L'ARCHEOLOGIA RACCONTATA AI BAMBINI

(durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Cristina Sedioli*

Percorsi narrativi per un primo approccio all'archeologia. Cartoni animati per introdurre la figura dell'archeologo e dare voce ai reperti della Sezione archeologica del Museo e ai monumenti millenari di *Ariminum*, o cacce al tesoro storico-narrative per scoprire la preistoria e la storia di Rimini dalla sua fondazione. Le proposte tengono conto dei programmi scolastici e delle esigenze didattiche-pedagogiche delle diverse età.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Cartone animato in stop motion 2D e 3D. Animazione digitale di sagome di carta e/o puppets che riproducono i soggetti dipinti.

Teleracconto. La telecamera riprende scenografie e oggetti esposti, il televisore li ritrasmette in diretta, reinventando la narrazione video.

Narrazione itinerante. Installazioni visive, tattili, odorose guidano il percorso. Un personaggio mediatore (l'archeologo o un reperto animato) interagisce con i bambini facilitando l'incontro con la storia.



narrazioni
animate

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Conoscere il patrimonio archeologico
- Avvicinare i bambini allo studio della storia e delle testimonianze presenti nel territorio in modo innovativo e divertente, utilizzando anche linguaggi vicini al loro vissuto, come quello digitale.
- Sviluppare l'interesse per l'archeologia
- Sollecitare curiosità, esplorazione e immaginazione

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

PROGRAMMA

Caccia al tesoro d'Augusto! (6 - 11 anni)

Alla conquista della storia

Un'originale caccia al tesoro in cinque tappe attraverso le sale della Sezione archeologica: giochi, racconti fantastici, misteri da risolvere sul filo di un avvincente giallo archeologico alla scoperta della Rimini Imperiale. I bambini utilizzano il kit speciale del detective archeologo. Laboratorio: il *Mio Museo archeologico tascabile*.

Le mirabolanti avventure di Chopper P. (5 - 11 anni)

Cronache preistoriche

Chopper Pietra è un prezioso reperto conservato nella sezione archeologica e non vede l'ora di animarsi per raccontare ai bambini la sua storia: come è stato scoperto, conservato, chi l'ha costruito. Un'avventura per esplorare insieme i segreti della preistoria e del mestiere dell'archeologo.

Laboratorio: il *Mio museo preistorico tascabile*.

Mosaici animati! (3 - 8 anni)

Le avventure di Tessa la tessera

I mosaici di un giovane artista di epoca romana incuriosiscono: di notte prendono vita e le tessere inventano storie e personaggi favolosi. Attraverso la narrazione i bambini si avvicinano al mondo del mosaico giocando con le forme e i colori della Rimini imperiale. Laboratorio: il *Mosaico animato*.

Belze Bù e la leggenda del Ponte (3 - 8 anni)

Una storia per i 2000 anni del Ponte di Tiberio

Video racconto animato con pupazzi di plastilina dedicato ai 2000 anni del Ponte di Tiberio. Rielaborazione fantastica dell'antica leggenda

narrazioni
animate



sulla costruzione del ponte romano.
Laboratorio: il *Ponte di Tiberio pop-up*.

Un mito a colazione! (5 - 9 anni)

Alla conquista dei miti

Avventura gastronomica alla scoperta dei miti di Ercole e Medusa rappresentati nei mosaici della Sezione archeologica. Il racconto si sviluppa attraverso la preparazione fantastica di ricette dell'antica Grecia e dell'antica Roma rivisitate in chiave mitologica.

Laboratorio: le *ricette mitologiche di Ercole e Medusa*.

PAROLA DI DOMUS (durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

Racconti dedicati alla *Domus* del Chirurgo

a cura di *Cristina Sedioli*

I racconti danno voce alla storia lunga 2000 anni, racchiusa nel sito di piazza Ferrari, alla *Domus* e ai suoi mosaici, alla figura del chirurgo.

A condurre i percorsi è *Little Skelly*, Scheletrino, un divertente personaggio mediatore. Le proposte tengono conto dei programmi scolastici e delle esigenze didattiche-pedagogiche delle diverse età.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Cartone animato in stop motion 2D e 3D. Animazione digitale di sagome di carta e/o puppets.

Teatro di figura. Puppets e scenografie originali animati nello spazio di un piccolo teatrino raccontano storie giocando con le immagini dei mosaici e i personaggi legati alla storia della *Domus*.

La Domus in tv. Puppets e scenografie sono animati all'interno del box-tv.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Conoscere il sito archeologico della *Domus* del Chirurgo
- Avvicinare i bambini allo studio della storia e delle testimonianze presenti nel territorio in modo innovativo e divertente, utilizzando anche linguaggi vicini al loro vissuto, come quello digitale
- Sviluppare l'interesse per l'archeologia
- Sollecitare curiosità, esplorazione e immaginazione

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria



narrazioni
animate

PROGRAMMA

Caccia al tesoro della *Domus!* (6 - 11 anni)

Little Skelly, Scheletrino alla conquista della Domus del chirurgo.

Caccia al tesoro in 5 tappe guidata da Little Skelley, uno scheletro ritrovato nella *Domus*: giochi, racconti fantasmatici, misteri da risolvere sul filo di un avvincente giallo archeologico alla scoperta della *Domus* del Chirurgo. I bambini utilizzano il kit speciale del detective archeologo. Laboratorio: la *Domus segreta di Little Skelley*.

Little Skelley e il mosaico di Orfeo (4 - 8 anni)

Scheletrino alla scoperta dei mosaici della Domus.

Little Skelley di notte sogna nella sua tomba all'interno della *Domus* quando all'improvviso è svegliato dal ruggito di un leone. Cosa starà succedendo? Racconto animato alla scoperta dei mosaici della *Domus* del Chirurgo.

Laboratorio: il *Mosaico di Orfeo pop-up*.

LA MACCHINA DEL TEMPO (2 incontri, di cui uno da svolgersi anche in classe, durata 1,30 h cadauno; costo **10,00 euro**)

a cura di *Armida Loffredo*

Un viaggio nel tempo attraverso le pagine di romanzi letti nell'ambientazione delle sale del Museo. Scoprire il passato, sentirlo vivo nei brani di scrittori che hanno vissuto in un determinato periodo storico o hanno riflettuto su di esso.

In relazione all'epoca di interesse verranno selezionate opere del Museo e brani letterari, oggetto di letture "teatralizzate".

Il percorso si sviluppa in due incontri:

un momento propedeutico in cui si gioca con la voce e con le modalità espressive per utilizzarla (da svolgersi anche in classe)

la visita letteraria alle sale del Museo, in cui i bambini più grandi diventano narratori

Obiettivi didattici

- Avvicinare i bambini alla storia, alla letteratura e al patrimonio
- Creare, attraverso la lettura, un legame con la parola scritta, percepita come fascinazione, strumento di scoperta, di conoscenza
- Il dialogo con il passato sollecita amore per la storia e curiosità

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

LA COLONNA SONORA DEL MIO MUSEO (3 incontri di cui uno da svolgersi anche in classe, durata 1,30 h cadauno; costo **15,00 euro**)

a cura di *Armida Loffredo*

narrazioni
animate



La creazione di una colonna sonora, ideata ad hoc per un... museo, per le opere esposte, per i corridoi e le sale, che accompagni il visitatore nel suo percorso. I bambini vengono invitati a giocare con le sinestesie, sul rapporto fra suono, colore e forma/segno.

L'attività si sviluppa in 3 incontri:

- *osservazione delle opere d'arte* in modo sinestetico, sperimentando correlazioni fra le suggestioni fornite dai vari sensi (un'opera si può guardare, annusare, ma anche immaginarne il suono, il sapore, provarne la sensazione tattile o figurarsela)
- sperimentare vari modi per produrre suoni vocali e d'ambiente (da svolgersi anche in classe)
- creazione della colonna sonora

Obiettivi didattici

- Avvicinare i giovanissimi al patrimonio artistico della città in modo dialogico e non univoco
- Imparare a considerare il museo come luogo di divertimento creativo, nel quale si può trovare uno spazio proprio per esprimersi
- Giocare con le percezioni in un modo che permea le produzioni artistiche degli ultimi due secoli

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

IL MUSEO DEI SOGNI (2 incontri di cui uno da svolgersi in classe, durata 2 h cadauno; costo **10,00 euro**)

a cura di *Armida Loffredo*

Il museo ideale, la mostra perfetta, la creazione e l'allestimento di un'esposizione delle opere che vorremmo nel museo dei nostri sogni tramite riproduzioni: fatte a mano o fotografate, acquistate, arrivate per posta. E un filo di narrazioni inventate dai bambini: storie che accompagnino il visitatore in questo museo dei sogni, onirico, favoloso.

L'attività si sviluppa in 2 incontri:

- *scelta e acquisizione delle opere da esporre*
- *allestimento del Museo dei sogni ed esposizione di una narrazione (da svolgere a scuola)*

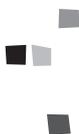
Obiettivi didattici

Abituare i bambini a essere curiosi, analitici, a saper osservare, valutare, apprezzare e a pensare di dare vita a qualcosa di bello, di unico. Il gioco della storia dell'arte

Destinatari Scuola primaria



narrazioni
animate



LA GRANDE GUERRA (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Francesca Panozzo*

La storia può diventare più interessante e persino divertente se proviamo a “entrarci dentro”, ad esempio con una lettura animata da suoni, rumori e disegni originali.

Nel centenario dallo scoppio della I guerra mondiale, il diario di un giovane soldato ci aiuta a scoprire cosa è stata la Grande Guerra attraverso una lettura partecipata.

Obiettivi didattici

- Solleticare la curiosità storica
- Sviluppare l’ascolto e la partecipazione per conoscere e capire la storia
- Razionalizzare le conoscenze pregresse

Destinatari Scuola primaria

SETTANTA ANNI FA (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Francesca Panozzo*

La storia è fatta da persone come noi. Andiamo a incontrare chi sta dietro alle date e agli avvenimenti! Lo facciamo attraverso il testo inedito di una nonna che racconta ai nipoti la sua esperienza nella Resistenza, a settant’anni dal passaggio del fronte a Rimini. Una lettura accompagnata da musiche, rumori, illustrazioni originali in cui i bambini diventano protagonisti e si accostano alla storia della Resistenza in modo nuovo.

Obiettivi didattici

- Solleticare la curiosità storica
- Sviluppare l’ascolto e la partecipazione per conoscere e capire la storia
- Razionalizzare le conoscenze pregresse

Destinatari Scuola primaria

INCONTRI DI ARTETERAPIA

PENSARE CON LE MANI (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Partendo dall’osservazione di opere d’arte esposte nelle sale del Museo, il laboratorio mira a stimolare nel bambino emozioni che riporterà attraverso l’esperienza del disegno o l’elaborazione di materiali artistici proposti dall’arteterapeuta.

Creata l’immagine o il semplice scarabocchio, il bambino, con il

supporto dell'adulto, avrà la possibilità di esprimere le emozioni suscitate in lui dall'opera scelta, manifestate nell'elaborato. La fase finale della verbalizzazione potrà concretizzarsi nel racconto individuale dell'esperienza o nella elaborazione, da parte di piccoli gruppi, di una storia: ciò per socializzare, aprirsi e confrontare le emozioni.

Obiettivi didattici

- Prendere contatto con le proprie emozioni
- Esplorare le potenzialità espressive motorie e creative, facilitando la spontaneità personale
- Favorire lo sviluppo delle risorse creative
- Incoraggiare l'autostima
- Facilitare processi di integrazione culturale

Si richiede la prenotazione con almeno due settimane di anticipo

Destinatari Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado



incontri di
arteterapia

DAL RITRATTO ALL'AUTORITRATTO (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Dopo aver osservato i ritratti di personaggi illustri esposti al Museo, i bambini, opportunamente sollecitati, notano le espressioni vivaci, allegre, serie... Quindi vengono stimolati a comunicare le sensazioni e le emozioni suscitate dalle immagini, esprimendosi non solo con le parole, ma creando ognuno la rappresentazione di se stesso.

Obiettivi didattici

- Sperimentare e comprendere le potenzialità espressive e comunicative del mezzo artistico
- Fare esperienza del processo creativo e delle dinamiche che attraverso esso si attivano nell'individuo e nel gruppo
- Creare uno spazio in cui sviluppare capacità di relazione e di comunicazione e favorire il processo di socializzazione
- Fornire una possibilità, attraverso la mediazione dei materiali artistici, per vivere e scaricare le proprie ansie e "aggressività" che verranno canalizzate in energia positiva e risorsa

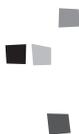
Si richiede la prenotazione con almeno due settimane di anticipo

Destinatari Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado

CON IL CORPO, CON L'OPERA D'ARTE (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Il bambino, scelta l'opera che più lo ha colpito nelle sale del Museo, la ricrea con il pongo e poi la imita con il corpo, raccontando le sensazioni provate nell'interpretarla.



Obiettivi didattici

- Invitare il bambino a comunicare attraverso il corpo e offrire la possibilità di attivare la creatività nel processo di trasformazione dell'opera d'arte che parte dalla visione di essa per concludersi nella realizzazione di una nuova opera creata dal bambino stesso
- Sollecitare la socializzazione tramite nuove modalità. Il terapeuta espressivo guiderà "le sculture viventi", cioè i bambini, a presentarsi per dar vita a una performance collettiva

Destinatari Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado

PIANTI CREATIVI DELLA MENTE (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Un laboratorio espressivo rivolto ai centri che ospitano giovani con problemi psichici o a classi in cui sono presenti alunni con disagio mentale.

Obiettivi didattici

Favorire l'inserimento e il coinvolgimento di chi ha un disagio mentale

Destinatari Centri diurni per ragazzi con problemi psichici, alunni di scuole di ogni ordine e grado

MOSTRE E ARTETERAPIA (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Sonia Fabbrocino*

Ricerca artistica, pedagogica e psicologica si integrano nell'arteterapia applicata all'interno delle mostre di arte contemporanea in veri e propri "setting museali" in cui le persone vengono stimolate a entrare in contatto con immagini, oggetti e linguaggi. L'arteterapia utilizza materiali e media diversi per favorire il processo creativo nell'elaborazione di nuovi prodotti e oggetti artistici, come mezzi che permettono di e-ducere ovvero esprimere creativamente il potenziale di ciascuno.

Obiettivi didattici

- Favorire l'integrazione e l'apprendimento permanente attraverso il patrimonio culturale
- Utilizzare l'arte come strumento e mezzo per contrastare il disagio interiore e l'esclusione sociale

Destinatari Centri diurni per ragazzi con problemi psichici, alunni di scuole di ogni ordine e grado

SIMULAZIONI DI SCAVO ARCHEOLOGICO

LA PALETTA DELL'ARCHEOLOGO (durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Ilaria Balena*

Nel giardino del Lapidario romano si ricrea un campo attrezzato in cui i ragazzi, sotto la guida dell'archeologa, provano l'emozione della scoperta sentendosi loro stessi "piccoli archeologi".

Le classi composte da più di 20 bambini verranno divise in due gruppi che si alterneranno fra la visita al sito di piazza Ferrari e la simulazione di scavo.

Obiettivi didattici

Avvicinare i ragazzi in modo stimolante all'archeologia e alla storia. Ogni "piccolo archeologo" intuirà che la terra è un grande libro da leggere e ogni traccia può essere una pagina di storia

Destinatari Scuola primaria e secondaria. Per la Scuola secondaria di II grado si propone di integrare con una lezione sulla storia dell'archeologia e sulle caratteristiche del mestiere dell'archeologo



atelier di
archeotecnica

LA SEPOLTURA MISTERIOSA (durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Elisa Brighi*

Il mestiere dell'archeologo vissuto attraverso lo scavo della tomba del chirurgo *Eutyches*. In piccoli gruppi i ragazzi si alternano nelle diverse fasi di scavo di una tomba di inumato documentandole in un giornale di scavo. Quindi gli oggetti ritrovati vengono confrontati con quelli originali, esposti nel Museo.

Obiettivi didattici

Diffondere la conoscenza della cultura materiale contribuendo ad accrescere il senso civico e la sensibilità per le testimonianze del passato

Destinatari Scuola primaria e secondaria

ATELIER DI SCHEGGIATURA DELLA PIETRA

IL PALEOLITICO. ATELIER DI SCHEGGIATURA DELLA PIETRA

(durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Stefano Sabattini*

In che modo si procuravano il cibo i nostri più lontani antenati? Come si difendevano? E quale era la pietra più usata? Tante le curiosità su di un mondo in cui l'uomo seguiva i ritmi e le leggi della natura, in un ambiente non ancora modificato. E molte risposte provengono dalla pietra, la selce raccolta lungo corsi d'acqua e spiagge ghiaiose che

costituiva la materia prima più utilizzata nel paleolitico. Proseguendo l'esperienza condotta nell'ambito della sua attività all'interno dei Musei Comunali, Stefano Sabattini propone ai ragazzi di entrare nei panni dell'uomo primitivo per costruire un'arma tipica del paleolitico.

Obiettivi didattici

Restituire l'ambiente naturale e i modi di vivere delle prime società umane del nostro territorio attraverso l'archeologia ricostruttiva.

Destinatari Scuola primaria

SCHEGGIAMO LA PIETRA (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Eleonora Rinaldini*

Strumenti e materiali utilizzati dagli uomini preistorici ci accompagnano alla scoperta dei progressi dell'industria della pietra, alla sperimentazione delle tecniche con cui si producevano schegge e strumenti anche rifiniti per le attività della vita quotidiana lungo le diverse età della pietra.

Obiettivi didattici

Dedurre i processi seguiti dall'uomo primitivo per ottimizzare l'utilizzo della selce grazie al ricorso all'archeologia ricostruttiva

Destinatari Scuola primaria e secondaria

ATELIER DI MOSAICO

TESSERA DOPO TESSERA (durata 2 h; costo **6,00 euro**)

a cura di *Elisa Brighi*

Un gioco di osservazione in una delle sale del Museo introduce i ragazzi alla scoperta delle caratteristiche dei mosaici. Quindi, con l'utilizzo di materiali simili a quelli impiegati dai mosaicisti romani (pietre, ciottoli di fiume.. e calce come legante), seguendo la tecnica dello spolvero ripreso da un particolare dei mosaici osservati, i bambini realizzano un elaborato su supporto di circa cm 13x13 che, provvisto di un piccolo gancio, è pronto essere appeso.

Obiettivi didattici

Favorire la partecipazione al lavoro mirata allo sviluppo delle capacità manipolative

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

CEIUS MOSAICISTA ROMANO (durata 2 h; costo **6,00 euro**)

a cura di *Elisa Brighi*

Dopo aver ripercorso la nascita e lo sviluppo del mosaico mediante

l'osservazione dell'apparato iconografico, dei materiali e delle tecniche utilizzate negli antichi pavimenti esposti al Museo, i ragazzi si cimentano nella realizzazione di una copia del particolare di un mosaico romano attraverso l'impiego degli strumenti di *Ceius*, dalle tessere in pietra tagliate secondo la tecnica tradizionale, alla malta del sottofondo. Ogni composizione resterà bagaglio personale del suo autore.

Obiettivi didattici

Sviluppare le abilità cognitive e manuali e approfondire la conoscenza di un'arte caratteristica del territorio romagnolo quale quella musiva

Destinatari Scuola primaria e secondaria



atelier
del codice
miniato

ATELIER DEL CODICE MINIATO

SCRIVERE LA STORIA... IL CODICE MEDIEVALE ALLA CORTE DEI MALATESTA (durata 3 h; costo **6,00 euro**)

a cura di *Elisa Tosi Brandi*

L'incontro si articola in due momenti:

- introduzione storica sul passaggio dal *volumen* al *codex*;
- realizzazione di un codice medievale da parte degli studenti.

Come gli amanuensi dello *scriptorium* della corte malatestiana riminese, gli alunni apprendono le fasi della redazione di un codice medievale, dalla preparazione del foglio alla legatura, dalla scrittura alla decorazione miniata, ispirandosi a modelli tratti dai più significativi manoscritti conservati presso la Biblioteca Gambalunga.

Ogni ragazzo ha a disposizione un foglio su cui può dipingere le miniature e ricopiare un brano di una *Cronaca Malatestiana*; al termine tutti i fogli potranno essere rilegati in classe per comporre un codice.

Obiettivi didattici

- Integrare in maniera sinergica informazioni storico-letterarie con quelle artistiche e creative
- Promuovere la conoscenza delle varie fasi del lavoro artigianale e delle regole che sottendono la realizzazione dell'opera d'arte

Destinatari Scuola secondaria

LE TECNICHE DI PITTURA

UN DITO PER PENNELLO (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Silvia Monetti*

Fin dall'età della pietra l'uomo ha utilizzato le dita per dipingere

così come hanno fatto nei secoli grandi artisti. Dopo la proiezione di alcune opere in cui è evidente questa tecnica, i bambini dipingeranno usando le dita come pennello il disegno di un dipinto visto in Museo ottenendo un quadro che verrà incorniciato.

Obiettivi didattici

- Far sperimentare la matericità del colore sviluppando la gestualità adatta alla stesura
- Riconoscere i colori e scegliere quali utilizzare per avvicinare il proprio elaborato all'originale

Destinatari Scuola dell'infanzia

IL MUSEO IN UNA BUSTA (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Evelina Garoni*

Catturiamo gli animali ritratti nei reperti del Museo. Creiamo il nostro primo "bestiario" con simpatiche figurine adesive e liberiamo gli animali, con pennelli e colori per stoffa, nella nostra personalissima shopper in cotone.

Obiettivi didattici

Iniziare i bambini al rispetto del bene culturale, sviluppare le capacità di osservare e comunicare in modo creativo

Destinatari Scuola dell'infanzia e scuola primaria

NATURE AROMATICHE (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Eleonora Gessaroli*

Un'esperienza pluri-sensoriale alla scoperta dei quadri di natura morta, ispirazione nella creazione di un personaggio fantastico con frutta e verdura.

Profumi di spezie arricchiscono l'attività di un'impronta olfattiva.

Obiettivi didattici

Stimolare l'utilizzo dei 5 sensi nell'indagine della realtà artistica

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

A BOTTEGA DAL GHIRLANDAIO (durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Eleonora Gessaroli*

Come funzionava un tempo la bottega di un pittore? Come si scoprivano i segreti dei Maestri del Rinascimento? Improvvisandoci allievi del Ghirlandaio entriamo nella sua bottega per imparare il lavoro degli apprendisti e le tecniche artistiche. Con tempere e pennelli ognuno si cimenterà nella pittura.

Obiettivi didattici

Favorire la socializzazione e lo spirito di collaborazione attraverso la

simulazione del lavoro di bottega, simile alla scuola di oggi

Destinatari Scuola primaria

EUTIMIDE E LA PITTURA SULLA CERAMICA GRECA

(durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Elisa Brighi*

Dai favolosi esempi della collezione des Vergers conservati in Museo, scopriamo l'inimitabile produzione greca di vasi nella tecnica a figure rosse e nere. Il ceramista ateniese Eutimide ci aiuterà a decorare un piatto imitando le decorazioni della produzione attica a figure rosse.

Obiettivi didattici

Stimolare la conoscenza del patrimonio museale e della prassi esecutiva di una delle più antiche e apprezzate tipologie ceramiche

Destinatari Scuola primaria e secondaria



tecniche
di pittura

DECORAZIONE CERAMICA. A TAVOLA CON I MALATESTA

(durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Evelina Garoni*

Dopo l'osservazione delle ceramiche esposte in Museo e in particolare di quelle di età malatestiana, i ragazzi sono introdotti nella ricostruzione di un atelier dove sono esemplificate le fasi produttive, dalla preparazione dell'argilla alla lavorazione al tornio ai rivestimenti. Nella seconda parte del laboratorio i ragazzi decorano un piatto e una coppa con i motivi e i colori tipici dell'iconografia malatestiana.

Obiettivi didattici

Stimolare la conoscenza del patrimonio museale e della prassi esecutiva delle tecniche ceramiche sviluppando abilità cognitive e manuali

Destinatari Scuola primaria e secondaria

L'ATELIER DELL'AFFRESCO (durata 2,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Lorenza Angelini*

Un giorno da pittori attraverso gli affreschi della Domus del Chirurgo

Partendo dalla documentazione degli affreschi romani della *Domus*, si propone un approccio finalizzato alla comprensione della prassi esecutiva ed alla visione diretta dei materiali impiegati.

Nella prima parte si illustrano le tematiche generali sulla realizzazione della pittura parietale in epoca romana e si effettua la visita degli affreschi esposti; nella seconda si svolge l'attività laboratoriale articolata nella preparazione dell'intonaco, dello spolvero e nella stesura dell'affresco.

Un giorno da pittori attraverso gli affreschi della Scuola giottesca di Rimini

Partendo degli affreschi della Chiesa riminese di Sant'Agostino, si propone un approccio finalizzato alla comprensione della prassi esecutiva e si ripercorrono la fase teorica e pratica per la realizzazione di una porzione di affresco ispirata ai modelli del Museo.

Obiettivi didattici

Stimolare la conoscenza del patrimonio museale e della prassi esecutiva dell'opera d'arte, nella fattispecie degli aspetti tecnico-strutturali della pittura a fresco.

Destinatari Scuola primaria e secondaria

TECNICHE DELLA PITTURA CLASSICA (durata 3 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Antonietta Corsini*

La natura morta pompeiana

Le pitture parietali delle *domus* di *Ariminum* e il repertorio delle case di Pompei offrono lo spunto per questo laboratorio in cui i ragazzi si cimentano nella riproduzione-interpretazione di una natura morta con tecnica a tempera.

Obiettivi didattici

Oltre alla sperimentazione di una tecnica secondo la prassi antica, il laboratorio favorisce l'approccio allo studio della cultura romana nei suoi aspetti domestici

Destinatari Scuola primaria e secondaria

TECNICHE DELLA PITTURA DEL TRECENTO RIMINESE

(durata 3 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Antonietta Corsini*

La pittura su tavola

Incontro con le opere del Museo della Città per realizzare il particolare di un'opera con tecnica, per quanto possibile, originaria, seguendo le seguenti fasi: ingessatura di una tavoletta in legno, disegno del particolare; pittura con pigmenti e terre naturali ed eventuali particolari in doratura.

La luce nella doratura

Approfondimento della tecnica della doratura e delle decorazioni della bulinatura e del graffito finalizzate a impreziosirla.

Le dorature del '300 magistralmente incise, presenti negli sfondi dei dipinti, nelle aureole e nei panneggi, sono fonti di ispirazione per creare composizioni originali che possono evocare trame di opere moderne.

Obiettivi didattici

Trasmissione dei segreti di una tecnica pittorica sotto la guida di una pittrice esperta nella conoscenza e nell'uso della pittura antica

Destinatari Scuola secondaria

ATELIER DI TINTURA NATURALE**HAPA-ZOME. DIPINGERE E STAMPARE CON LA NATURA**

(durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Angela Marcatelli*

Da fiori, foglie, cortecce e radici si estraggono moltissimi colori ma non solo...con loro si può anche stampare! Cosa succede se "batto" delicatamente un fiore su un tessuto? Succede una magia che si chiama "HAPA-ZOME". Si tratta di un'antica tecnica tintoria giapponese che lascia sbalorditi per la facilità di realizzazione e per il divertimento che arreca.

Obiettivi didattici

Acquisire consapevolezza dello spazio nella composizione della stampa

Destinatari Scuola dell'infanzia

ROSSO DI ROBBIA, GIALLO ZAFFERANO, BLU INDACO

(durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Michela Pasini*

Dalla natura all'arte, un viaggio alla scoperta di come fiori, frutta, foglie, cortecce sono stati nei secoli la materia prima di colori per pittori, miniatori e tintori. Davanti ai dipinti del Museo verranno mostrati gli ingredienti naturali; in laboratorio i bambini estrarranno i colori dalle piante per realizzare acquerelli su carta o su tela.

Obiettivi didattici

- Avvicinare al mondo della natura attraverso le opere d'arte
- Stimolare la capacità di osservazione e percezione finalizzata all'apprendimento

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

CIELO & NUVOLE: IL GUADO E LA TECNICA DELLO SHIBORI

(durata 1,30 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Angela Marcatelli*

Il guado è la pianta tintoria per eccellenza da cui si estrae il colore azzurro. Lo shibori è una tecnica tintoria giapponese il cui tessuto viene liberamente manipolato, stretto, legato, piegato, cucito, prima del bagno tintorio. Cosa succede se questo colore e questa tecnica si



atelier
di tintura
naturale

incontrano? Una piccola magia...

Obiettivi didattici

- Incentivare la sensibilità tattile e la capacità di manipolazione
- Avvicinare al mondo della natura e alle opere d'arte in cui sia rappresentato il cielo

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

COLORI DALLA NATURA (durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Michela Pasini*

La pratica della tintura torna a vivere con tutti i suoi segreti e accorgimenti in questa attività che prende spunto dagli arazzi del Seicento esposti al Museo. Nel laboratorio vengono illustrati vari ingredienti naturali e le fasi della tintura perché ognuno possa tingere una matassina di lana secondo il procedimento antico.

Obiettivi didattici

- Avvicinare al mondo della natura attraverso le opere d'arte
- Stimolare la capacità di osservazione e percezione finalizzata all'apprendimento

Destinatari Scuola primaria e secondaria

atelier di arte
contemporanea

ATELIER DI ARTE CONTEMPORANEA

DIDATTICA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

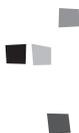
(durata 2/3 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Sonia Fabbrocino*

Le esposizioni temporanee diventano, attraverso modalità inedite e sperimentali, occasione di approfondimenti orientati a connettersi più consapevolmente a tematiche e interessi di attualità grazie alla didattica, risorsa e strumento di indagine interdisciplinare, volta ad ampliare l'offerta educativa e formativa. Il metodo di lavoro prevede un apprendimento non formale, di tipo attivo e partecipativo, attraverso sperimentazioni di percorsi didattico espressivi; l'attività laboratoriale prende forma nelle elaborazioni di quanto percepito per integrare contenuti, linguaggi e tecniche, giungendo a nuove produzioni. A conclusione una riflessione sui contenuti emersi e la valorizzazione delle identità individuali e del lavoro di gruppo

Obiettivi didattici

- Favorire la conoscenza dei linguaggi e la sperimentazione tecnica dei codici dell'arte, il pensiero critico-estetico, i processi creativi, manuali e di produzione artistica



- Valorizzare l'identità e l'espressività di ognuno all'interno di un lavoro di gruppo

Destinatari Scuole di ogni ordine e grado

LITOGRAFIA. GRUAU CREATORE DI SOGNI

(durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Evelina Garoni*

Dopo aver incontrato lo spazio dedicato all'interno del Museo al famoso disegnatore di moda e pubblicità, ogni studente realizzerà un proprio manifesto che riporterà su una shopper tramite mascherine e pennelli imitando lo stile delle affiches pubblicitarie degli anni '50 del Novecento.

Obiettivi didattici

- Far conoscere il clima degli anni '50 del Novecento attraverso le immagini pubblicitarie e la moda
- Avvicinare gli studenti a varie tecniche grafiche e pittoriche

Destinatari Scuola primaria e secondaria



atelier di arte
contemporanea

LIBERA IL SEGNO, LIBERA IL SOGNO

(durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Eleonora Rinaldini*

Il laboratorio propone un'esperienza di liberazione del segno/sogno con l'uso delle tecniche proprie dei surrealisti, come il frottage, il disegno automatico e il collage per lasciarsi alle spalle le sovrastrutture mentali e "regredire" allo stato infantile, perfetto nella sua naturalezza. Le opere, ispirate da una selezione di opere del Museo mirata a evidenziare l'evoluzione della pratica del disegno nell'arte, sortiranno risultati anche sorprendenti..., all'interno di un'azione collettiva.

Obiettivi didattici

- Sollecitare la comprensione della storia dell'arte attraverso il disegno
- Favorire l'espressione creativa a livello personale e corale

Destinatari Scuola primaria e secondaria

VERO O FALSO? IMMAGINATO!

Laboratorio didattico intorno alla figura di Federico Fellini

(durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Natascia Soannini*

Il laboratorio - il cui titolo nasce da un commento di Fellini su un episodio inventato della sua vita: "Se non è vero, è come se lo fosse" - trae spunto dal *Libro dei sogni* del regista, esposto dalla fine del 2012 nel Museo della Città.

L'attività comprende la visita alla sala dedicata al libro e prosegue con un'introduzione alla figura di Fellini, il suo rapporto con la città natale, la sua opera e un'analisi dei disegni: tecnica, stile e natura onirico-caricaturale.

Gli studenti saranno invitati a rappresentare attraverso un disegno o un testo un tema a scelta fra: ideare un proprio "sogno", creare una mappa fantastica della propria città, reinterpreta la locandina di un film.

Obiettivi didattici

- Far conoscere la figura di Fellini nella sua opera attraverso il Libro dei Sogni
- Fornire, attraverso il disegno, una chiave di lettura per comprendere il lavoro di un'artista poliedrico

Destinatari Scuola secondaria

VISITE GUIDATE PLURISENSORIALI E ANIMATE CON ATTIVITÀ CREATIVE

Durata 1,30 h; costo **3,50 euro**

Scuola dell'infanzia e primaria

visite guidate
plurisensoriali
e animate

VEDERE, SENTIRE, TOCCARE E ANNUSARE...

ALLASCOPERTA DELLE OPERE D'ARTE DEL MUSEO

Progetto di *Michela Pasini*

La proposta è articolata in percorsi corrispondenti ad altrettanti temi, scelti in virtù sia della familiarità rispetto al mondo del bambino, sia della loro diacronicità. La metodologia adottata privilegia la strategia del gioco (di immaginazione, identificazione, manipolazione, ecc.) che, soprattutto per i più piccoli, veicola la sensibilità nei confronti dell'opera d'arte attraverso un coinvolgimento personale.

Ciò, per la scuola primaria, può inoltre diventare occasione per incursioni in argomenti di alcune discipline di studio, partendo sempre dall'esperienza diretta dei bambini e mobilitando prospettive pluridisciplinari.

Ogni percorso, nel quale sarà privilegiato l'aspetto dell'interazione tra i diversi attori (bambini, insegnanti e operatore), prevede la *visita guidata plurisensoriale* con l'ausilio di suoni, di materiali di diversa qualità tattile, sonora e olfattiva che stimolano la capacità di osservazione e percezione finalizzata all'apprendimento. A conclusione uno spazio in cui i bambini possono sviluppare creatività e cooperazione nella realizzazione di un lavoro originale sollecitato dagli stimoli ricevuti.





visite guidate
plurisensoriali
e animate

Nel blu dipinto di blu (3 - 6 anni)

Quante creature, nuvole e astri popolano il blu del cielo! Un viaggio alla scoperta di forme, colori, rumori e odori che faranno prender vita alle opere d'arte e che saranno il punto di partenza per la realizzazione di un "cielo-installazione" con disegni e collage.

Quanti miraggi nei paesaggi! (5 - 10 anni)

Come, nei secoli, gli artisti hanno rappresentato i paesaggi? E quali sono gli elementi che li compongono? Fiumi, colline, spiagge, boschi e paesi evocati negli sfondi o protagonisti delle opere d'arte prendono vita grazie a rumori e odori; in laboratorio saranno il punto di partenza per disegnare e colorare il proprio "fantastico paesaggio" con varie tecniche.

Di città in città, di paese in paese (4 - 10 anni)

Un viaggio alla scoperta di città reali e fantastiche, nonché di scorci impensati di Rimini, nel quale l'opera d'arte diventa un modo per avvicinarsi a temi legati al trascorrere del tempo e alle trasformazioni del proprio ambiente di vita. Il percorso si conclude con il laboratorio, nella realizzazione di una "città dei bambini" con disegni, colori e collage.

GLI ANIMALI RACCONTANO IL MUSEO

Progetto di *Francesca Minak*

Visita guidata plurisensoriale alla *Domus* del Chirurgo e alla Sezione archeologica del Museo della Città

Gli animali raffigurati sui mosaici della *Domus* del Chirurgo e di altre *domus* riminesi sono il filo conduttore di questa visita guidata animata dedicata ai più piccoli durante la quale suoni, musiche, rumori, oggetti da toccare e profumi aiutano a stimolare in modo divertente l'osservazione e la percezione. Al termine della visita ogni bambino potrà rappresentare in un disegno l'animale che più lo ha colpito nel percorso.

SULLE ORME DEI MOSAICI DI ARIMINUM (3 - 7 anni)

Progetto di *Marina Della Pasqua*

I motivi geometrici e figurati che ricorrono nei mosaici del Museo della Città e della *Domus* del Chirurgo, sono la traccia dell'itinerario guidato che stimola i bambini ad osservare i particolari per poi ripensarli e reinventarli, in modo creativo, in un proprio "mosaico" in tessere di ceramica dai vivaci colori.



PICCOLI ARTISTI AL MUSEO DELLA CITTÀ

Visite guidate animate con attività creative

Il progetto ha l'obiettivo di far conoscere le varie forme d'arte presenti in Museo, puntando l'attenzione sugli elementi del linguaggio visivo (disegno, colore, forma), sui materiali e sulle tecniche artistiche.

La *visita guidata animata*, grazie all'utilizzo di materiali e strumenti, rende i bambini partecipi di un'esperienza formativa e al tempo stesso ludica che sollecita, a conclusione, la creazione di qualcosa di personale.

Coloriamo l'arcobaleno (3 - 10 anni)

Progetto di *Patrizia Alunni*

L'osservazione del colore attraverso l'analisi di materiali e tecniche del dipinto (la tela, la tavola, la stesura per strati dei pigmenti) viene condotta, nella forma del gioco, con una breve visita guidata alla ricerca dei colori caratteristici dei capolavori del Museo. Il blu oltremare, il rosso, il giallo, il verde sono il punto di partenza per sottolineare il valore simbolico, emotivo ed espressivo del colore.

Con pastelli ad olio o a cera i bambini sperimentano diversi effetti di sovrapposizione dei 31 colori, trasferendo sul foglio le loro sensazioni sulla base dei principi della teoria del colore.

Arte da toccare. Liscio, ruvido o ...? (4 - 10 anni)

Progetto di *Michela Pasini*

Un percorso sensoriale alla scoperta delle diverse tecniche artistiche, a partire dalle qualità tattili, luministiche ed espressive dei materiali, che coinvolge in modo diretto e divertente i bambini, sollecitandoli nella direzione di un apprendimento derivato dal "toccare con mano". Il laboratorio si concentrerà proprio sulle qualità tattili delle superfici: scegliendo tra materiali lisci, ruvidi, opachi, lucidi, ecc., i bambini compongono un "collage" tattile ricordandosi dell'esperienza della visita.

Scopriamo la materia... come uno scultore (3 - 5 anni)

Progetto di *Michela Pasini*

La scoperta dell'arte plastica avviene grazie al contatto diretto con materiali e gli strumenti che i bambini potranno anche toccare e manipolare di fronte alle sculture esposte. Dopo la visita esploreremo le tecniche di manipolazione e modellazione con spatole e altri strumenti.



A.FVND. A. D. MDCCLXV. ERECT.

PERCORSI STORICO-URBANISTICI E ARTISTICI Per la Scuola primaria e secondaria

La Città e il suo Museo custodiscono preziose testimonianze della storia locale, sviluppatasi senza soluzione di continuità a partire da un milione di anni fa.

L'ordinamento museale consente a tutt'oggi, attraverso la Sezione archeologica e il sito di piazza Ferrari, di approfondire le tematiche relative alla Rimini romana e di seguire il succedersi delle fasi della vita del centro urbano dal I secolo ad oggi, così come la Sezione medievale e moderna offre spunti per affrontare la storia della città dal Mille agli inizi del Novecento.

Per avvicinare i ragazzi alla realtà storica, urbanistica e artistica del nostro passato, proponiamo incontri con proiezione di immagini, commentate dall'esperto, che consentono un'inquadramento generale del periodo, il confronto con altre situazioni, la contestualizzazione delle opere esposte; la proiezione può integrarsi con un'attività pratica, con la visita guidata al percorso museale e/o alla città. Per l'èvo antico i percorsi focalizzano l'attenzione sulla *Domus* del Chirurgo, lo straordinario contesto archeologico sul quale verte una serie di proposte, ad approfondire le diverse tematiche che lo scavo sollecita.



percorsi
storico-
urbanistici
e artistici

LA PREISTORIA E LA PROTOSTORIA

Incontri illustrati da immagini e/o visita guidata alla Sezione archeologica (sale della preistoria) anche con attività pratiche.

VIVERE ... NELL'ETÀ DELLA PIETRA (durata 1 h; costo **2,50 euro**)

Tema dell'incontro è il popolamento più antico del territorio di Rimini: un racconto lungo milioni di anni che illustra le trasformazioni ambientali e documenta la presenza dell'uomo nella età della pietra.

Attraverso le immagini di manufatti e le riproduzioni di strumenti per la caccia si evidenziano le differenze fra le risposte ai bisogni primari dell'uomo del paleolitico e quelle delle culture del neolitico che svilupparono i primi abitati stabili e la nuova economia agro-pastorale.

L'incontro tematico può completarsi con uno degli ATELIER DI SCHEGGIATURA DELLA PIETRA (vedi pagg. 30-31)

LE ATTIVITÀ ARTIGIANALI DI UN VILLAGGIO NEOLITICO.

LA LAVORAZIONE DELLA CERAMICA (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Nel villaggio neolitico parte del tempo è dedicata alla lavorazione della ceramica e alla confezione di abiti. Realizzata a mano, la ceramica sfrutta materie prime di facile reperibilità (argilla, acqua e legname per la cottura) e avvia una "industria" a livello familiare.

Utilizzando pani di argilla i ragazzi possono simulare forme di vasellame prodotte in età neolitica sia a mano libera, sia con la tecnica a "colombino" o a "lucignolo".

VIVERE... NELL'ETÀ DEI METALLI: DAGLI INSEDIAMENTI DELL'ETÀ DEL BRONZO ALLA CIVILTÀ VILLANOVIANA DI VERUCCHIO

Le tecniche di fusione dei metalli

Progetto di *Francesca Minak*

(durata 2 h; costo **3,50 euro**)

La documentazione del popolamento nell'età del bronzo e nell'età del ferro conferma la vocazione del territorio riminese a zona di cerniera fra la tradizione culturale padana e quella peninsulare. In una economia sempre più dinamica che riceve impulso dalla tecnologia introdotta dalla lavorazione dei metalli oltre che dallo sviluppo dell'agricoltura e dell'allevamento, crescono gli scambi commerciali e il lavoro assume forme sempre più articolate...

Quindi, compiendo un viaggio a ritroso nel tempo, vediamo da vicino come i nostri antenati fondevano il metallo per forgiare, con l'impiego di matrici, armi, strumenti e oggetti d'ornamento.

SE IO FOSSI ... UN GIOIELLIERE (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Erika Franca Tonni*

L'incontro si sviluppa in un percorso di visita alle sale della Sezione archeologica che documentano il popolamento del territorio nell'età del bronzo e nell'età del ferro per concentrarsi in particolare sulle testimonianze della civiltà villanoviana e sui corredi funerari ricchi di gioielli e ornamenti personali. Quindi i bambini, come antichi artigiani, si mettono alla prova nel realizzare una parure di gioielli.

Visita guidata al Museo Civico Archeologico di Verucchio

Le scolaresche che effettueranno il percorso al Museo di Rimini avranno diritto a uno sconto dietro presentazione del biglietto.



percorsi
storico-
urbanistici
e artistici



ECHI DI CIVILTÀ LONTANE

La civiltà egizia, ricca di fascino e mistero, così come il mondo greco, con i suoi miti, hanno proiettato i loro riflessi nel tempo e nello spazio fino a raggiungere le sponde dell'Adriatico anche attraverso la circolazione di immagini nella scultura, nella ceramica, nei mosaici... Pagine di storia cui i giovani studenti possono guardare anche attraverso l'esperienza al Museo.

LO SCRIBA DEL FARAONE (durata 1,30 h; costo **4,00 euro**)

Progetto di *Elisa Marzi, Laura Salvati, Martine Scalini*

Il progetto didattico si pone l'obiettivo di avvicinare gli studenti alla civiltà egizia mostrandone alcuni aspetti significativi e, attraverso la didattica esperienziale, far loro vestire i panni dello scriba del faraone. Dopo una breve introduzione sulla religione egizia e sulla sua diffusione attraverso la circolazione di simboli e credenze, vengono presentati alcuni reperti esposti nella Sezione archeologica, quali un frammento di statua del faraone Psammetico II, il mosaico con scena di ambientazione nilotica e l'immagine di Giove Ammone su una decorazione militare di epoca romana.

Quindi ci si sofferma sulla scrittura geroglifica, sulla figura e il ruolo dello scriba nella civiltà egiziana per invitare gli studenti ad avvicinarsi all'alfabeto geroglifico egiziano diventando scribi e provandosi nel trascrivere il loro nome in egiziano antico.

EUTIMIDE E LA PITTURA SULLA CERAMICA GRECA (vedi pag. 34)

L'EPOCA ROMANA. LA CITTÀ DI ARIMINUM E IL SUO TERRITORIO

Incontri illustrati da immagini con visita ai monumenti nella Città e/o alla Sezione archeologica (sale romane)

LA CITTÀ ROMANA DI ARIMINUM (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Con visita ai principali monumenti della città: Ponte di Tiberio e Arco d'Augusto

L'ANFITEATRO E GLI SPETTACOLI GLADIATORI

(durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Raffaella Angelini*

Partendo dalle testimonianze raccolte al Museo, i ragazzi intraprendono un percorso alla scoperta dell'Anfiteatro di *Ariminum* e dei protagonisti

degli spettacoli dell'arena: gladiatori, belve e il pubblico entusiasta. Quindi ognuno potrà riprodurre in argilla la propria personale tessera di ingresso per accedere all'Anfiteatro romano dove seguirà la visita guidata.

LE PIETRE RACCONTANO (durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Progetto di *Marzia Ceccaglia*

Il percorso di visita prende il nome dal progetto ideato dal Liceo Classico *Giulio Cesare* e dai Musei Comunali per decodificare i messaggi trasmessi dalle pietre raccolte nel Lapidario romano. Quelle pietre, all'apparenza fredde e silenziose, sono lì per parlarci, per narrare i "profili" di uomini e donne del passato e raccontare storie ed emozioni di un mondo lontano nel tempo ma assai vicino al nostro.

A conclusione verranno messi a disposizione i materiali predisposti nell'ambito del progetto a verifica e consolidamento, attraverso attività ludiche, delle competenze acquisite.



percorsi
storico-
urbanistici
e artistici

L'EPOCA ROMANA. LE DOMUSE LA VITA QUOTIDIANA

Incontri con proiezioni di immagini e visita guidata, anche con attività pratiche

LE DOMUS DI ARIMINUM E LA DOMUS DEL CHIRURGO

(durata 2 h; costo **3,50 euro**)

L'illustrazione delle caratteristiche principali riscontrate nelle abitazioni riminesi di epoca romana e della loro distribuzione nel tessuto urbano introduce alla visita della *Domus* del Chirurgo che accosta vani ad uso residenziale ad altri destinati all'esercizio della professione medica.

Guidati dall'esperto entriamo quindi nella Sezione archeologica, dove sono significative testimonianze delle *domus*. Qui mosaici e reperti dalla *domus* di palazzo Diotallevi (fra cui il celebre mosaico delle barche) e la riproposizione di uno dei vani dello scavo di palazzo Arpesella.

L'incontro può completarsi:

con la visita **agli scavi della domus di palazzo Massani** (durata 30 min; costo **1,50 euro**). In collaborazione con la Prefettura di Rimini e con la Fondazione Cassa di Risparmio di Rimini.

LA DOMUS DEL CHIRURGO IN 3D. COME SI VIVEVA IN UNA CASA ROMANA (durata 2 h; costo **4,00 euro**)

Progetto di *Ilaria Balena*

Partendo dalla visita della *Domus* del Chirurgo si percorrerà stanza



per stanza una casa romana. Si descriverà nel percorso come si viveva all'interno, chi la viveva, gli ambienti, il mobilio, il sistema di illuminazione e tanto altro. Al termine della visita, con colla e forbici, i ragazzi, a piccoli gruppi, costruiranno il modello in cartoncino della *Domus* del Chirurgo (Bookstones ed. 2011 a cura di *Ilaria Balena, Simona D'Ambrosio*) e la faranno rivivere con i personaggi e gli oggetti recuperati durante lo scavo archeologico.

IL MOSAICISTA MATEMATICO (durata 1,30 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Marzia Ceccaglia*

Con il piede, con il palmo, con il pollice...creiamo la geometria del mosaico. Dopo una sintetica presentazione della tecnica musiva si illustrano le unità di misura adottate da Romani evidenziando la loro derivazione da elementi anatomici umani. Seguendo la riproduzione dello schema di un mosaico riminese, i ragazzi sono sollecitati ad effettuare misurazioni per scoprire le regole matematiche alla base della composizione musiva. Quindi, presa come unità di misura ciascuno il proprio *pes* (piede), i ragazzi riproducono il modulo di base del mosaico misurato, ottenendo ognuno il proprio "cartone", alla maniera di un artigiano romano.

LA DOMUS E LA VITA QUOTIDIANA: IL BANCHETTO

(durata 1,30 h; costo **3,50 euro**)

Viene evocato l'ambiente della *domus* destinato al banchetto con il ricco arredo che lo contraddistingueva, l'apparecchiatura della mensa, la varietà dei cibi, gli intrattenimenti, l'atmosfera di questo momento che aveva una forte valenza sociale.

Si consiglia di completare l'attività con la visita guidata alla *Domus* del Chirurgo (durata 1 h; costo **2,50 euro**).

LA GIORNATA DI UN RAGAZZO ROMANO

(durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Rita Bambini* con la collaborazione di *Raffaella Angelini*

Come vivevano i ragazzi nel periodo romano? Cosa facevano durante il giorno? Andavano a scuola? E come giocavano? C'era differenza tra ricchi e poveri e tra maschi e femmine?

Un percorso dall'alba al tramonto nella vita di un ragazzo di allora. L'incontro si conclude con un'attività in cui i ragazzi, nei panni dei loro coetanei vissuti duemila anni fa, si cimentano nei *giochi romani da strada* oppure *nella realizzazione di un giocattolo in argilla*.

LE LAMPADINE DEI ROMANI (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Rita Bambini* con la collaborazione di *Cristina Giovagnetti*. L'attenzione è portata sui sistemi di illuminazione in età romana, in particolare sulle lucerne, oggetti d'uso comune nelle *domus*, di cui verranno analizzati il funzionamento e la forma lungo l'itinerario guidato nelle sale del Museo.

Alla parte teorica segue l'attività pratica con la modellazione a calco di una lucerna in argilla.

LE DUE FACCE DELLA MONETA (durata 1,30 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Marina Della Pasqua*

Dopo una breve introduzione sulla nascita della moneta e l'osservazione dei più antichi esemplari di *Ariminum* nella Sezione archeologica, i ragazzi si appassionano nel riprodurre un *biunx* della serie riminese caratterizzata dalla raffigurazione della testa di guerriero celtico.

SCRIPTA MANENT**percorso alla scoperta di forme e funzioni della scrittura in epoca romana** (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

L'incontro comprende una parte introduttiva sulle tecniche (strumenti per scrivere, supporti scrittorii) e sulle funzioni (quotidiana, pubblica, funeraria...) della scrittura in epoca romana con cenni all'educazione scolastica. L'introduzione si completa con una visita alla Sezione archeologica e al Lapidario. La seconda parte, pratica, prevede percorsi alternativi:

- *Proposta per scuola primaria e secondaria*: esercitazione di scrittura in alfabeto latino su tavolette, con gli strumenti utilizzati dai romani (ricostruzioni degli *stili*)
- *Proposta per licei*: lettura guidata delle epigrafi nel Lapidario del Museo: dalla tecnica di realizzazione al contenuto del testo iscritto.

E inoltre gli ATELIER DEL MOSAICO, TECNICHE DI PITTURA ANTICA
(vedi pagg. 31-36)

IL MEDIOEVO

Incontri illustrati da immagini con visita a un monumento e/o alla Sezione archeologica e medievale del Museo

RIMINI BIZANTINA

Nel palazzo tardoantico di piazza Ferrari e nelle sale del Museo



percorsi
storico-
urbanistici
e artistici



(durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Progetto di *Cristina Giovagnetti*

La storia del sito di piazza Ferrari non si conclude con l'incendio che distrusse la *Domus* del Chirurgo. Come pagine di un libro, lo scavo archeologico racconta di un edificio signorile sorto nel V secolo, probabile residenza di un alto funzionario della corte imperiale di Ravenna, il suo sviluppo in forme sempre più lussuose e poi il degrado e l'abbandono fino a quando, nel VII secolo, i suoi splendidi mosaici vengono intaccati da sepolture.

La Rimini bizantina parla anche attraverso gli splendidi mosaici e i reperti esposti nella Sezione archeologica del Museo della Città.

RIMINI BIZANTINA TRA ORIENTE E OCCIDENTE

(durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Eleonora Rinaldini*

Il percorso sottolinea il ruolo da protagonista che Rimini ha rivestito nel dialogo tra Oriente e Occidente, dalla fine della romanità alla signoria di Sigismondo Pandolfo Malatesta. L'incontro prevede una introduzione con immagini e la visita guidata al palazzo bizantino di piazza Ferrari, ai luoghi della Rimini "ducale" e al Tempio Malatestiano.

RIMINI AL TEMPO DEI COMUNI

città, istituzioni, società (durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Con visita alla piazza della Fontana (piazza Cavour).

ALLA CORTE DEI MALATESTA (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

La storia di questa grande famiglia e dei suoi personaggi più noti, da Malatesta da Verucchio a Sigismondo Pandolfo, fra segni del potere, mecenatismo ed esaltazione del signore. Con visita guidata al Tempio Malatestiano e all'esterno di Castel Sismondo.

LA VITA QUOTIDIANA NELLA RIMINI MEDIEVALE

(durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Progetto di *Elisa Tosi Brandi*

Il racconto di una giornata nella Rimini fra XIV e XV secolo: la vita, le abitazioni, le botteghe e le attività artigianali, l'abbigliamento... Il percorso si sviluppa fra le sale del Museo e piazza Cavour.

CHE PASSIONE LA NUMISMATICA!

Sigismondo Pandolfo Malatesta e Matteo de' Pasti

(durata 1,30 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Erika Franca Tonni e Lorenza Angelini*

Nel Rinascimento fiorisce l'arte della medagliistica grazie all'entusiasmo di principi e intellettuali che considerano le medaglie oggetti d'arte in grado di rendere eterna la fama di chi vi è effigiato.

Sigismondo Pandolfo Malatesta è stato tra i primi a capire il valore di quest'arte, avvalendosi di maestri quali Pisanello e Matteo de' Pasti.

Dopo aver affrontato una breve storia della medagliistica, con particolare riferimento al ruolo che essa ha svolto nel programma politico di Sigismondo, i ragazzi si cimenteranno nella realizzazione di una medaglia che conserveranno a ricordo dell'esperienza.

E inoltre gli ATELIER DEL CODICE MINIATO e le TECNICHE DI PITTURA (vedi pagg. 32-36)



percorsi
storico-
urbanistici
e artistici

L'ETÀ MODERNA E CONTEMPORANEA

Incontri illustrati da immagini e visita a un monumento nella Città e/o alla Sezione moderna

LA CITTÀ FRA SEICENTO E SETTECENTO

(durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Lo sviluppo urbanistico della Città moderna che appartiene allo Stato pontificio si racconta attraverso la cartografia dell'epoca, gli edifici di culto, i palazzi del potere, il rinnovo delle piazze principali, la nascita della Biblioteca Gambalunga e, nel Settecento, l'affermarsi dell'edilizia di pubblica utilità.

Con visita alla vecchia Pescheria o a piazza Tre Martiri

LA BIBLIOTECA GAMBALUNGA (durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Con breve presentazione presso il Museo e visita alle Sale antiche
In collaborazione con la Biblioteca Civica Gambalunga

IL TURISMO BALNEARE DAL 1843 ALLA SECONDA GUERRA MONDIALE (durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Nel luglio del 1843, Claudio Tintori e i fratelli Alessandro e Ruggiero Baldini, inaugurano il primo Stabilimento Balneare di Rimini. Sono loro i pionieri del turismo di Rimini e della riviera romagnola. La città "scopre" la marina e la spiaggia diventa il luogo di villeggiatura preferito dall'aristocrazia europea. Dopo la prima guerra mondiale, il fascismo darà ulteriore impulso alla crescita dell'industria balneare, ormai strutturata per ospitare un turismo sempre più borghese e popolare.

RIMINI FRA LE DUE GUERRE: TRASFORMAZIONI E MODELLI DI CITTÀ (durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Negli anni Trenta del Novecento, il fascismo riminese disegnò importanti progetti urbanistici. Alcuni vennero realizzati pienamente (lungomari, espansione dei villini balneari), altri solo in parte (sventramento del borgo san Giuliano, isolamento dell'Arco d'Augusto).

Attraverso le immagini, si visionano i progetti originali, le situazioni precedenti e le realizzazioni compiute.

LA SECONDA GUERRA MONDIALE A RIMINI **Bombardamenti, Linea gotica e lotta di Liberazione**

(durata 1,30 h; costo **2,50 euro**)

Progetto di *Andrea De Santi*

Dal novembre 1943 al settembre 1944 Rimini subì 396 bombardamenti che causarono la distruzione dell'80% del tessuto urbano. Motivo di tanto accanimento era la posizione strategica della città, posta sulla Linea gotica. Così come per i Romani, anche per gli Alleati conquistare Rimini significava aprirsi il passaggio per la Pianura Padana, il Nord Italia e l'Europa Centrale.

E inoltre ATELIER DI ARTE CONTEMPORANEA (vedi pagg. 37-39)

percorsi
storico-
urbanistici
e artistici









IL MUSEO DEGLI SGUARDI

Raccolte Etnografiche di Rimini

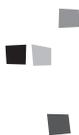
Via delle Grazie, 12
47923 Covignano di Rimini
Tel. 0541.793858

Direzione-Uffici
Via Cavaliere, 26
Tel. 0541.704422 fax 0541.704410
musei@comune.rimini.it
www.museicomunalirimini.it

Come raggiungere il Museo

- treno
Stazione di Rimini e autobus n. 15 e n. 16
- autostrada A14
uscita Rimini sud, circonvallazione
direzione Bologna

info



Orari di apertura

ottobre - maggio

Mercoledì e sabato 8.30-13.00

domenica e festivi 15.30-18.30

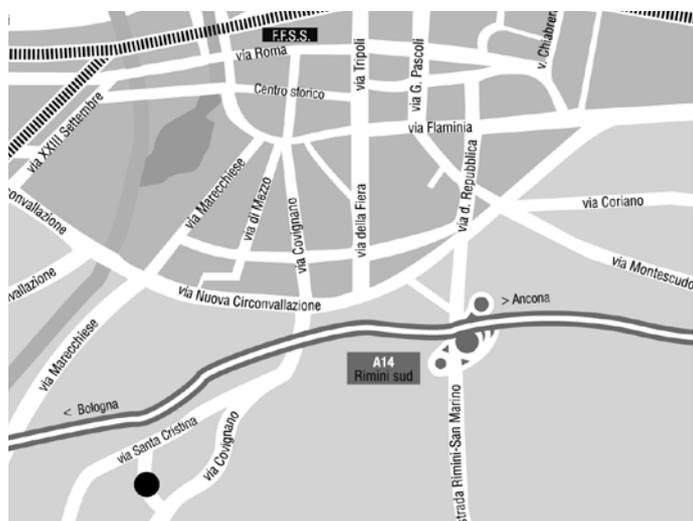
Ingresso gratuito

visita guidata **per studenti**, su prenotazione, **Euro 1,50**

Per ogni proposta didattica è indicato il costo relativo.

Il Museo degli Sguardi si configura come uno dei principali musei italiani dedicati interamente alle culture a livello etnologico ed archeologico dell’Africa, dell’Oceania e dell’America precolombiana, con reperti che ne fanno una fra le raccolte più significative di tutta l’Europa. Una piccola collezione documenta inoltre l’Asia. Gli sguardi rappresentati nel percorso museale sono quelli degli Occidentali che, in vario modo e nel tempo, hanno guardato gli oggetti delle culture “altre”, dal primo incontro ad oggi. Il Museo cerca di favorire una riflessione sul nostro rapporto con la cultura e l’arte degli “altri”, promuovendo una visione multiculturale.

Inaugurato nel 1972 con la denominazione di “Museo delle Arti Primitive Raccolta Dinz Rialto”, in ossequio al suo fondatore, *Delfino Dinz Rialto* (1920-1979), il Museo è stato ospitato in Castel Sismondo fino a maggio 2000, per essere poi trasferito a Villa Alvarado, già Museo Missionario delle Grazie, con un nuovo ordinamento e il nuovo appellativo di “Museo degli Sguardi. Raccolte Etnografiche di Rimini”. *All’interno del Museo è aperto un book shop.*



INIZIATIVE PER RAGAZZI

Selezione delle proposte che compongono l'offerta formativa pubblicata nel suo complesso nel sito www.museicomunalirimini.it

NARRAZIONI ANIMATE

Percorsi multietnici (durata 1,20 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Cristina Sedioli*

Il Museo, promotore del dialogo tra le culture, svolge un importante compito culturale e sociale. I percorsi sono incentrati sulla narrazione di fiabe, miti e racconti della tradizione letteraria di Africa, America Latina, Cina, Oceania. Valorizzare le opere d'arte delle differenti culture consente di diffonderne il patrimonio e educare alla comunicazione. Centrato sull'esperienza narrativa il progetto si basa sulla dimensione immaginaria del racconto popolare e della fiaba. Tecniche audiovisive e personaggi mediatori consentono ai bambini di partecipare attivamente.

I percorsi sono articolati in tre fasi:

a) Narrazione. Metodi e tecniche:

Digital storytelling. Una pluralità di linguaggi con immagini, disegni, video, voce effetti sonori e riproduzioni 3D.

Cartone animato in stop motion 2D e 3D. Animazione digitale di sagome di carta e/o puppets.

Narrazione itinerante. Installazioni visive, tattili, odorose guidano il percorso. Un personaggio mediatore interagisce con i bambini facilitando l'incontro con le collezioni.

b) Laboratorio. Elaborati creativi reinventano le opere in chiave narrativa.

c) Visita animata. Giochi didattici e di osservazione.

Obiettivi didattici

- Conoscere le collezioni
- Sviluppare l'educazione interculturale e un'intelligenza relazionale

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria

PROGRAMMA

Caccia al tesoro intorno al mondo (5 - 12 anni)

Un'originale caccia al tesoro in cinque tappe attraverso le sale del Museo: giochi, racconti, misteri da risolvere sul filo di un avvincente giallo alla scoperta di Africa, America, Oceania e Cina.

Laboratorio: il *Mio Museo tascabile*.



narrazioni
animate



VIAGGIO IN AFRICA

Africa Picasso! (3 - 9 anni)

Racconto fantastico del magico incontro tra l'arte africana e l'estro creativo di Picasso. Le maschere africane e i personaggi ad esse ispirati dei dipinti si animano in una storia misteriosa.

Laboratorio: la *Maschera Africa di Picasso*.

Mmadipetsane e il terribile Kgokgo (3 - 8 anni)

Cappuccetto Rosso in Africa si chiama Mmadipetsane e nella foresta incontra il terribile kgokgo, il baubau dei bambini africani.

Laboratorio: la *Maschera del Kgokgo*.

VIAGGIO IN SUD AMERICA

La fiaba del cioccolato (3 - 7 anni)

Viaggio tra i colori, odori e sapori del Messico per raccontare come il re azteco Quetzalcoatl e la dea dei fiori e della terra Xochiquetzal inventarono il cioccolato.

Laboratorio: la *Pittura di cioccolato*.

VIAGGIO IN CINA

Li e la Luna (3 - 7 anni)

Dal libro *Li e la Luna* di C. Sedioli ispirato alle opere cinesi del Museo, la storia di un viaggio fantastico alla scoperta della Cina.

Laboratorio: gli *Animali magici della Cina*.

VIAGGIO IN OCEANIA

La leggenda del Fuoco (4 - 7 anni)

Un mito dell'Oceania racconta l'avventura di Maui, piccolo eroe, alla ricerca del fuoco, custodito dalla terribile strega Mauhichi.

Laboratorio: la *Pittura su corteccia*.

LA MUSICA DELLE FAVOLE

Storie, leggende, miti in musica (durata 2 h; costo **5,00 euro**)

a cura di *Virginia Calderoni*

La favola e il mito creano possibilità di incontro e di dialogo e sono fonte di conoscenza di paesi e culture. Il percorso prevede più tappe: dall'introduzione dell'ambiente storico-geografico, alla lettura animata, alla presentazione di suoni, musiche e strumenti fino alla realizzazione di un manufatto (per le favole).



incontri di
arteterapia

Obiettivi didattici

- Valorizzare il patrimonio di favole e miti delle culture extraeuropee
- Evidenziare le relazioni culturali
- Comunicare e conoscersi attraverso la musica

Destinatari Scuola primaria (favole) e secondaria di I grado (miti)

PROGRAMMA

Il leone ingrato (favola dell’Africa)

Con realizzazione di un tamburo africano in cartone e coinvolgimento musicale della classe

Come gli indiani ottennero i cavalli (favola dell’America del Nord)

Con realizzazione di un totem della classe

Lo spirito del mais (mito Maya)

Gli dei si infuriano con il loro popolo perché non vengono più adorati come prima e decidono di nascondere lo spirito del mais per punire gli uomini

Il viaggio degli Aztechi (mito Aztechi)

Racconto di come questo popolo, dopo lunghe e leggendarie migrazioni, arrivò nell’attuale Messico.

INCONTRI DI ARTETERAPIA

LA NOSTRA MASCHERA, IL NOSTRO SGUARDO

(durata 2 h; costo **4,00 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Il laboratorio invita i ragazzi a osservare le maschere del mondo e gli scudi con i loro simboli, liberando la fantasia sulle ali delle emozioni che tali oggetti sono capaci di suscitare. È un avvicinarsi a un modo diverso di comunicare i sentimenti che trovano nell’arte un linguaggio più creativo e simbolico di quello quotidiano. Con la guida dell’arteterapeuta, i ragazzi “creano” la “propria maschera”, la “propria difesa”, per poi offrirla all’osservazione e “raccontarla” agli altri. Un laboratorio espressivo per liberare, colorandole, le nostre emozioni.

Destinatari Scuola primaria e secondaria

ARTEINTERCULTURA (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

a cura di *Debora Branchi*

Il progetto, rivolto alle classi con bambini di varie nazionalità che ancora non sanno parlare o comprendere bene la lingua italiana,

mira a sciogliere le difese sulle “differenze” di origine con lo scopo di facilitare la conoscenza attraverso l’arte: le opere esposte al Museo degli Sguardi si prestano in modo particolare a questa funzione. Consegnati materiali diversi quali stoffe, bottoni e pastelli i ragazzi vengono stimolati a relazionarsi e a collaborare per il piacere di creare insieme

Destinatari Scuola primaria e secondaria

VISITE GUIDATE PLURISENSORIALI CON ATTIVITÀ CREATIVE

Durata 1,30 h; costo **3,50 euro**

Scuola dell’infanzia e primaria

VEDERE, SENTIRE, TOCCARE E ANNUSARE... ALLA SCOPERTA DELLE CULTURE DEL MONDO

Progetto di *Michela Pasini*

La proposta ha come obiettivo avvicinare i bambini a culture lontane tramite temi che riguardano esperienze comuni a tutti i popoli, sintetizzabili nelle domande: Come ti vesti? Che cosa mangi? Da qui i percorsi che stimolano la curiosità nei confronti di usi e costumi diversi, favorendo conoscenza, scambio culturale e rispetto.

Ogni percorso è strutturato in due momenti:

visita guidata plurisensoriale con l’ausilio di materiali di diversa qualità tattile, sonora e olfattiva grazie ai quali gli oggetti comunicano utilizzando il canale dell’approccio sensoriale;

attività creativa che vede i bambini in una rielaborazione degli oggetti e delle suggestioni ricevute per realizzare un manufatto frutto della loro cooperazione.

Sete cinesi e perline africane (5-10 anni)

Preziosi pezzi di abbigliamento e accessori, nonché immagini scolpite e dipinte su manufatti, sono il punto di partenza per far conoscere e apprezzare i modi di abbigliarsi nei diversi paesi. A conclusione si realizza un abito “multietnico” con materiale di recupero.

Maschere dell’Africa (4-10 anni)

Il percorso introduce nel misterioso mondo delle maschere dell’Africa Nera con particolare attenzione ai materiali e ai significati di forme e colori. In laboratorio ogni bambino lavora sulla sagoma di una delle maschere osservate; potrà colorarla e decorarla con materiale di riciclo creandone una personale interpretazione.

visite
guidate
plurisensoriali



PERCORSI TEMATICI (durata 1/1,30 h; costo **1,50 euro**)

Per la scuola primaria e secondaria

Attraverso proiezioni di immagini e/o visite guidate vengono presentate le culture documentate in Museo, avvicinando i ragazzi alla realtà etno-antropologica delle diverse aree geografiche. Gli incontri stimolano una visione multiculturale e aiutano il giovane visitatore a conoscere il patrimonio extraeuropeo e a riflettere sulla diversità/ricchezza di mondi lontani.



percorsi
tematici

ALLA SCOPERTA DEL MUSEO DEGLI SGUARDI...

Il percorso offre un approccio alle collezioni. Scoprire i manufatti di popoli lontani avvicina il visitatore alle particolarità di ciascuno dei continenti. Un giro del mondo alla scoperta dell'arte e della cultura passando dalle maschere africane alle terrecotte dell'antica America, dalla porcellana cinese ai manufatti oceaniani.

Alla scoperta...

- **dell'America precolombiana: sulle orme di Incas, Maya, Aztechi**
- **dell'Africa**
- **dell'Oceania**

Le visite si propongono di approfondire la conoscenza dell'arte e della cultura di ciascuna delle aree geografiche e delle popolazioni che li hanno prodotti, affrontando alcune delle tematiche più significative.

La vita quotidiana in America, Africa e Oceania

La visita guidata del museo, evidenzia le peculiarità della vita quotidiana di popolazioni dei diversi continenti.

Miti e leggende di America, Africa e Oceania

L'itinerario mette in luce alcune caratteristiche dei popoli di questi paesi lontani.

Le scoperte geografiche e i grandi viaggiatori

Un giro del mondo sulle rotte dei grandi viaggiatori.

La Cina dell'Impero del dragone

Gli oggetti esposti in museo avvicinano il visitatore alla cultura cinese, dando lo spunto per illustrarne alcune delle caratteristiche principali.

Comunicare con i simboli...

Il percorso presenta un approccio alla conoscenza dei diversi modi di comunicare delle popolazioni di America, Africa e Oceania: dagli abiti ai tatuaggi, dai simboli agli ornamenti.

Storie...preistoriche

Dalla conoscenza dei modi di vita e dei modelli culturali delle popolazioni Extraeuropee nasce il confronto con la preistoria del nostro continente in cui emergono caratteristiche comuni.

PERCORSI INTEGRATI CON ATTIVITÀ CREATIVE

(durata 1,30 h; costo **1,50 euro**)

CHE STRANI QUESTI PRECOLOMBIANI!!!

Progetto di *Monica Farneti*

Le stranezze che hanno differenziato il Nuovo Mondo da quello Vecchio in un laboratorio in cui si realizza o si disegna un oggetto.

Destinatari Scuola primaria e secondaria

DIPINGERE COME GLI ABORIGENI

Progetto di *Monica Farneti*

Laboratorio: disegnare con la tecnica aborigena a puntini e linee.

Destinatari Scuola primaria e secondaria

TUTTI I COLORI DEL MONDO

Progetto di *Alessandra D'Alba* e *Monica Farneti*

Partendo dagli oggetti e dai loro colori il laboratorio creativo propone attività dedicate alla "manipolazione", all'interpretazione dei colori e alla loro importanza simbolica.

Destinatari Scuola primaria e secondaria

UNA GIUNGLA IN MUSEO!

Progetto di *Alessandra D'Alba* e *Monica Farneti*

Quanti animali sono presenti in museo! Un viaggio alla scoperta di queste creature è il punto di partenza per una attività in cui ogni partecipante può riprodurre un animale.

Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria (4 - 10 anni)

IL VASO MAYA DEL MUSEO RACCONTA...

Progetto di *Monica Farneti* e *Alessandra D'Alba*

Molti oggetti del museo sono legati a piante e cibi di importanza anche rituale per le antiche popolazioni che, dopo le scoperte geografiche, sono arrivati sulle nostre tavole. Piante, cibi, spezie e cacao sono punto di partenza per una attività in cui ogni bambino crea un piccolo manufatto.

percorsi
integrati
con attività
creative



Destinatari Scuola dell'infanzia e primaria (5 - 10 anni)

L'ARTE PRIMITIVISTA E LE MASCHERE (durata 2 h; costo **3,50 euro**)

Progetto di *Michela Pasini*

Grazie al confronto tra opere del Museo e immagini di dipinti e sculture viene affrontato il tema del primitivismo nell'arte europea tra XIX e XX secolo da Gauguin a Picasso e oltre. Particolare attenzione è prestata alle maschere dell'Africa, spunto per l'attività di laboratorio in cui ogni alunno crea la propria maschera utilizzando anche materiale di recupero.

Destinatari Scuola secondaria

percorsi
integrati
con attività
creative





BENVENUTI A RIMINI!

Percorsi per il turismo scolastico

Per rispondere alle sempre più frequenti richieste da parte degli insegnanti che scelgono Rimini come meta di viaggi culturali e desiderano far conoscere ai ragazzi i momenti emblematici della storia e dell'arte riminesi, si è pensato di creare dei percorsi "personalizzati" sulle loro esigenze e sui loro tempi.



LA CITTÀ ROMANA DI ARIMINUM. Percorso breve(durata 2,30 h; costo **4,50 euro**)

Incontro al Museo, visita alla *Domus* del Chirurgo e alla Sezione archeologica e quindi ai principali monumenti della città romana: il Ponte di Tiberio e l'Arco d'Augusto.

LA CITTÀ ROMANA DI ARIMINUM(durata 2 h al mattino + 2 h al pomeriggio; costo **6,00 euro**)

Incontro al Museo, visita alla *Domus* del Chirurgo e alla Sezione archeologica e quindi ai monumenti della Rimini romana: il Ponte di Tiberio, l'Arco d'Augusto, l'antico foro posto all'incrocio fra il cardine e il decumano massimi, la Porta Montanara e l'Anfiteatro.

GLI SPLENDORI DELLA RIMINI MALATESTIANA(durata 2,30 h; costo **4,50 euro**)

Incontro al Museo, visita alla Sezione medievale e quindi al Tempio Malatestiano, gioiello dell'architettura rinascimentale, a Castel Sismondo (esterno) e alla chiesa di San Giovanni Evangelista (Sant'Agostino).

DALLA DOMUS DEL CHIRURGO AL CASTELLO DI SIGISMONDO(durata 3 h; costo **6,00 euro**)

La *Domus* del Chirurgo e le sale del Museo della Città sono il punto di partenza per attraversare la città romana (dall'Arco d'Augusto al Ponte di Tiberio, lungo il decumano e il foro) approdando infine nella città malatestiana che ha i suoi simboli in Castel Sismondo e nel Tempio Malatestiano.

A conclusione di ciascun percorso è possibile rielaborare le conoscenze acquisite nel laboratorio

COSTRUISCI LA TUA GUIDA DI RIMINI!(durata 1 h; costo **2,50 euro**)

Gli appunti presi durante l'itinerario guidato confluiscono nella guida realizzata dalla classe a ricordo dell'esperienza: su schede predisposte i ragazzi possono incollare foto e immagini dei monumenti, aggiungendo pensieri e disegni da loro creati con colori, carta e materiali di riutilizzo.

Gli itinerari possono essere integrati anche con attività di laboratorio quali quelli inerenti il mosaico, l'affresco, il codice...

Si può confezionare **UNA GIORNATA A RIMINI** unendo diverse proposte dei Musei. Un esempio:

BENVENUTI AD ARIMINUM

Mattino: Presentazione della forma urbanistica e della storia della Città

Visita alla *Domus* del Chirurgo

Attività di laboratorio (a scelta fra mosaico, affresco, lucerna, monete, banchetto, scrittura su tavolette...)

Pomeriggio: Visita alla Città e ai suoi monumenti

benvenuti
a Rimini



PROPOSTE DEI MUSEI COMUNALI PER RAGAZZI E FAMIGLIE

La programmazione dei Musei prevede, per l'anno scolastico 2014-2015, iniziative per avvicinare i ragazzi con le loro famiglie.

In occasione del **Mese delle Famiglie**, promosso dal Centro per le Famiglie del Comune di Rimini i Musei Comunali di Rimini propongono un ricco calendario di iniziative.

Venerdì 3 ottobre ore 20.30

Le strade di Rimini raccontano

Ritrovo c/o il Museo della Città

Percorso guidato **sulle tracce dei ricordi delle Guerre del XX secolo** a cura di *Michela Cesarini*, in collaborazione con l'Associazione sportiva dilettantistica "La Pedivella" di Rimini

Info: tel. 320.7433000

La partecipazione è gratuita

Domenica 12 ottobre ore 16.30

Alla scoperta dell'America!

Museo degli Sguardi

a cura di *Monica Farneti* in collaborazione con *Alessandra D'Alba*

Per bambini da 4 a 9 anni

Si richiede prenotazione telefonica (tel. 0541.704421-704426)

La partecipazione è gratuita

Martedì 14 ottobre ore 10

Pedalando tra i segni del passato. Storia e ambiente di un angolo della Valmarecchia: l'ex cava In.Calsystem

Ritrovo c/o il Museo della Città

Visita guidata in bicicletta, a cura di *Ilaria Balena*, in collaborazione con l'Associazione sportiva dilettantistica "La Pedivella" di Rimini

Info: tel. 320.7433000

La partecipazione è gratuita

Domenica 26 ottobre ore 17

Opere d'arte viventi

Museo della Città

a cura di *Veronika Aguglia*

Per ragazzi da 8 anni

Si richiede prenotazione telefonica (tel. 0541.704421-704426)

Costo: euro 4,00

mese per le
famiglie



Venerdì 31 ottobre

PICCOLO MONDO ANTICO FESTIVAL PER HALLOWEEN

Museo della Città

In occasione di Halloween il Museo della Città riserva a bambini e ragazzi una serata di paura e divertimento.

Ore 17.30

Little Skelley e il mosaico stregato

Brividini alla *Domus del Chirurgo!*

Racconto animato a cura di *Cristina Sedioli*

Per bambini da 3 a 8 anni

Ore 21.30

Caccia al tesoro fra gli spiriti di *Ariminum*

a cura di *Raffaella Angelini, Rita Bambini, Eleonora Rinaldini*

Per ragazzi da 8 a 11 anni

Ore 21.30

Intervista ai fantasmi del Museo

a cura di *Patrizia Alunni, Lorenza Angelini, Silvia Monetti*

Per ragazzi da 8 a 11 anni

Ore 23

Un Museo da paura!

a cura di *Armida Loffredo*

Per ragazzi da 12 anni e adulti

Si richiede prenotazione telefonica (tel. 0541.704421-704426) e il pagamento di una quota di partecipazione di euro 4,00 per ogni iniziativa.

Domenica 30 novembre ore 16

Hapa-zome. Dipingere e stampare con la natura

Museo della Città

a cura di *Angela Marcatelli*

Per bambini da 3 a 8 anni

Si richiede prenotazione telefonica (tel. 0541.704421-704426)

Costo: euro 5,00

Domenica 14 dicembre, ore 16

PICCOLO MONDO ANTICO FESTIVAL SPECIALE FESTE DI NATALE

Il museo in una busta

a cura di *Elisa Brighi e Evelina Garoni*

Per bambini da 4 a 9 anni

Si richiede prenotazione telefonica (tel. 0541.704421-704426)

Costo: euro 5,00

mese per le
famiglie



E inoltre:

Nei mesi di ottobre e novembre 2014 i Musei propongono il **BIGLIETTO FAMIGLIA, la tariffa unica di 10 euro per l'ingresso al Museo della Città e alla *Domus del Chirurgo*** di un nucleo familiare (genitori con figli).

Per il programma dettagliato si veda il sito dei Musei

www.museicomunalirimini.it)

e quello del Centro per le famiglie

(http://www.comune.rimini.it/servizi/comune/centro_per_famiglie/)

mese per le
famiglie



COME PRENOTARE

La prenotazione è obbligatoria e deve essere effettuata con almeno una settimana di anticipo rispetto alla data dell'incontro (tel. 0541/704421-26-28). Alla prenotazione deve seguire conferma via fax (0541-704410) o e mail (angela.fontemaggi@comune.rimini.it, orietta.piolanti@comune.rimini.it, maddalena.mauri@comune.rimini.it) utilizzando il modello riportato.

Modulo di conferma della prenotazione

Scuola _____

Classe _____

Insegnante _____

Tel. scuola _____ Cell. insegnante _____

E-mail scuola _____

E-mail insegnante _____

Data incontro _____ Orario incontro _____

Tempo a disposizione _____ n. tot. alunni _____

N. insegnanti accompagnatori _____ Altri accompagnatori _____

Argomento concordato _____

Costo per alunno _____

N. alunni disabili per i quali si richiede la tariffa agevolata (riduzione di 2.00 euro) sul costo dell'attività concordata _____

Tipologia di pagamento:

in contanti alla cassa del Museo

con bonifico (vd. indicazioni alla pag. seguente) cui seguirà emissione di fattura intestata a:

Via _____ Città _____

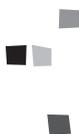
Tel. _____ CF/P. IVA _____

N.B.

Dopo 30 minuti di ritardo non comunicato l'incontro si riterrà annullato. Le disdette effettuate nella stessa giornata saranno comunque soggette al pagamento dei costi previsti.

**Per accettazione
Firma dell'insegnante**

info



Le scuole provenienti da fuori provincia dovranno inviare il modulo di conferma della prenotazione contestualmente all'attestazione dell'avvenuto pagamento mediante bonifico almeno tre giorni prima della visita:

- se trattasi di Enti e organismi pubblici: bonifico intestato al Comune di Rimini – accredito Tesoreria Provinciale Stato – Tab. A – n. 0062303
- se trattasi di privati: bonifico Banca UniCredit s.p.a. IT 63 Q 02008 24220 000102621578

Specificare nella causale: A favore dei Musei Comunali di Rimini per visita didattica della scuola _____
in data _____

Il mancato ricevimento di copia del bonifico comporterà l'annullamento della prenotazione.

Le disdette effettuate con un anticipo di almeno 24 ore rispetto alla data dell'appuntamento non prevedono la restituzione della quota versata ma danno diritto ad una nuova prenotazione per il medesimo percorso senza ulteriori oneri, in data da concordare con i nostri uffici.

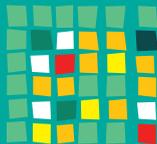
Le disdette non pervenute con un anticipo di almeno 24 ore rispetto alla data dell'appuntamento non prevedono la restituzione della quota versata o il recupero della visita concordata.

info



INDICE

Premessa	3
I Musei Comunali di Rimini	4
Il Museo della Città e la Domus del Chirurgo	5
Orari e agevolazioni d'ingresso per la scuola	5
Mostre e dintorni	9
INIZIATIVE PER DOCENTI	13
Attività di formazione	13
Il Museo a scuola	15
INIZIATIVE PER RAGAZZI	16
Narrazioni animate	16
Incontri di arteterapia	27
Simulazioni di scavo archeologico	30
Atelier di scheggiatura della pietra	30
Atelier di mosaico	31
Atelier del codice miniato	32
Atelier di tecniche di pittura	32
Atelier di tintura naturale	36
Atelier di arte contemporanea	37
Visite guidate plurisensoriali	39
Percorsi storico-urbanistici e artistici	42
Il Museo degli Sguardi	54
Agevolazioni d'ingresso per la scuola	54
INIZIATIVE PER RAGAZZI	56
Narrazioni animate	56
Incontri di arteterapia	58
Percorsi tematici	59
Percorsi integrati con attività creative	60
Benvenuti a Rimini	63
Proposte dei Musei Comunali per ragazzi e famiglie	66
COME PRENOTARE	69



"MUSEO DI QUALITÀ"
È RICONOSCIUTO DA
REGIONE EMILIA-ROMAGNA
ISTITUTO PER I BENI ARTISTICI
CULTURALI E NATURALI