

CHI SIAMO

La **Cooperativa L'Ape Regina** nasce all'inizio del 1999 con l'obiettivo di unificare le esperienze professionali che si erano fino a quel momento formate intorno ai servizi turistici, didattici e di formazione dell'Alta Tuscia laziale.

La collaborazione con la Riserva Naturale Monte Rufeno ha portato L'Ape Regina ad essere la referente principale dei servizi turistici e didattici, attraverso l'affidamento e la gestione del Centro Visite, del Centro per l'Educazione Ambientale, del Museo del Fiore, del Casale Felceto e del Mulino del Subissone.

Le proposte in natura si integrano con le attività a tema storico-artistico, grazie alla gestione del Museo della Città di Acquapendente, del Laboratorio della Ceramica e delle Arti Applicate, dell'Archeolab - polo per l'Archeologia Sperimentale - e del Cinema Olympia.

La collaborazione con altre aziende e professionisti del settore consente di ampliare le nostre proposte ad altre strutture museali e località di interesse dell'Alta Tuscia Laziale.

Le attività nascono dagli stimoli che il territorio offre, partendo dalla sua ricchezza in biodiversità, dalle tracce della storia fino alle tradizioni ed al folclore.

COME RAGGIUNGERCI

Le nostre proposte didattiche si svolgono nella Riserva Naturale Monte Rufeno, ad Acquapendente ed in altre località della Tuscia Laziale, ai confini tra Lazio, Umbria e Toscana.

Acquapendente si trova all'altezza del km 130 della SS Cassia, tra Viterbo e Siena. Si può raggiungere anche tramite l'A1, uscita Orvieto.

Su richiesta, possiamo mettere a disposizione un **minibus da 27 posti** per trasporti brevi e servizi navetta dalla stazione ferroviaria di Orvieto.



INDICE

Ape Verde

Educazione Ambientale

Museo del Fiore

Mulino del Subissone

Felceto

Casa delle tradizioni contadine

Oasi Astronomica

Museo della terra

Museo del Brigantaggio

Campi Scuola

Ape Archeo

Archeologia Sperimentale

Archeolab

Museo della Città

Ape Junior

Itinerari didattici per la scuola dell'infanzia e il 1° ciclo delle elementari

Ape Scuola

Corsi in classe

(argomenti e durata su richiesta)

LEGENDA

- I** infanzia e elementari 1° ciclo
- E** elementari 2° ciclo
- M** medie
- S** superiori

COME PRENOTARE

Per ricevere i programmi personalizzati e i preventivi e per prenotare le attività, contattare il Centro di Educazione Ambientale della Riserva Naturale Monte Rufeno (lun.-ven. 9.00/13.00 - 15.00/19.00):

numero verde **800 - 411834/3**

telefono **0763 730246**

fax **0763 731175**

e-mail coop.laperegina@tiscali.it

web www.laperegina.it



APE VERDE



L'EDUCAZIONE AMBIENTALE

Le attività di educazione ambientale si propongono di contribuire all'acquisizione, da parte delle nuove generazioni, di una visione consapevole del rapporto uomo-natura.

I programmi, nei loro diversi sviluppi, vogliono stimolare il gruppo a porre l'attenzione sui delicati meccanismi che regolano l'ambiente e a modificare i propri atteggiamenti verso l'uso delle risorse naturali, in una visione globale che punti ad uno sviluppo sostenibile.

Sul piano metodologico si privilegia:

- il lavoro in piccoli gruppi
- l'osservazione diretta in natura
- il campionamento di materiali
- l'uso di schede di approfondimento e verifica
- le esperienze di laboratorio
- l'elaborazione di ipotesi e soluzioni
- i giochi cooperativi e di ruolo



Il **MUSEO DEL FIORE** è la struttura di riferimento che costituisce un'originale opportunità per le attività didattiche.

LA RISERVA NATURALE MONTE RUFENO

La Riserva Naturale Monte Rufeno è inserita nel sistema dei parchi e delle riserve naturali della Regione Lazio e si estende per 2892 ettari su un territorio collinare prevalentemente boschivo, all'estremo nord della provincia di Viterbo. L'area protetta è attraversata dal fiume Paglia e da numerosi suoi affluenti. I boschi misti sono costituiti soprattutto da querce (cerro e roverella), ma è facile incontrare pinete impiantate negli anni sessanta su terreni agricoli abbandonati.

Tra la flora spontanea è da annoverare la presenza di almeno 36 specie di orchidee, del narciso dei poeti e di altre numerose fioriture.

Tra la fauna ricordiamo: il cinghiale, la volpe, l'istrice, il tasso ed il capriolo. Tra gli uccelli sono presenti diverse specie di rapaci notturni e diurni, tra i quali di particolare interesse il Biancone (raro nel Lazio).



Tipologie di servizi offerti:

- **PERCORSI DIDATTICI**
Durata: una giornata
- **CAMPI SCUOLA**
Durata: 2 - 3 - 4 giorni
- **CORSI in CLASSE**
Durata e argomenti su richiesta dei docenti



MUSEO DEL FIORE

Il Museo del Fiore è un museo interattivo e multimediale, nato all'interno della Riserva Naturale Regionale Monte Rufeno e pensato per offrire gli spunti per conoscere il mondo del fiore, scoprire la natura e le notevoli fioriture del nostro territorio e le sue tradizioni, legate alla festa dei Pugnalonì. La struttura museale è stata concepita come un racconto che offre la possibilità di imparare giocando, di divertirsi e di passare una piacevole giornata completamente immersi nella natura, avvalendosi di un'ampia gamma di mezzi di comunicazione: strumenti interattivi, multimediali e giochi, oltre ai laboratori didattici ed alla ludoteca. Il Museo propone anche dei percorsi esterni, ad esempio il Sentiero Natura del Fiore ed un giardino botanico, che permettono di avere un contatto diretto con l'ambiente del bosco ed i suoi segreti.

<http://www.museodelfiore.it>

e-mail: info@museodelfiore.it

PERCORSI DIDATTICI

Le attività sono sviluppate per un'intera giornata con diversi elementi caratterizzanti: il Museo del Fiore, il Sentiero Natura del Fiore, il giardino botanico e le attività didattiche.

Il Museo è inoltre dotato di numerosi supporti didattici quali: pubblicazioni tematiche, CD, erbario interattivo, guida museale, carta della vegetazione, schede didattiche utili per approfondire le tematiche previste dai moduli.

La giornata prevede:

Ore 10.00: arrivo al Museo (loc. Casale Giardino, Torre Alfina), conoscenza dell'operatore di educazione ambientale, escursione lungo il sentiero natura.

Ore 13.00: pranzo al sacco a carico dei partecipanti nell'area picnic del museo.
Pausa.

Ore 14.30: attività didattiche e visita alla struttura museale.

Ore 17.00: partenza.

Le attività possono essere realizzate anche con orario ridotto (10.00-15.00).

L'escursione e la visita al Museo del Fiore sono caratterizzate sulla base del modulo scelto e della fascia di età dei partecipanti.



I percorsi descritti di seguito sono consigliati per il 2° ciclo delle elementari e per le scuole medie.



ALLA SCOPERTA DEL BOSCO

Finalità: scoprire l'ecosistema bosco, imparare a riconoscere i rumori ed i segnali degli esseri che lo popolano ed i delicati meccanismi che lo regolano.

Metodo: escursione con analisi della diversità arborea, raccolta campioni, osservazione dei colori e rilevamento dei suoni del bosco. Ricerca di elementi per il riconoscimento della fauna locale. Visita al museo con particolare attenzione alla sezione flora e territorio. Determinazione dei campioni raccolti anche tramite l'archivio multimediale e loro osservazione in laboratorio. Gioco sulle relazioni tra prede e predatori.

NATURA ARTE E TRADIZIONE

I Pugnalonì: mosaici di fiori

Finalità: permettere agli allievi di conoscere alcune feste tradizionali legate alle piante, in particolare i "Pugnalonì", quadri di fiori dove i petali vengono usati come tessere di un mosaico.

Metodo: gioco sugli utilizzi etno-botanici delle piante; escursione finalizzata alla scoperta del bosco e di alcune piante protagoniste di feste tradizionali; visita al museo con approfondimenti della sezione "il fiore e l'uomo" e della sua banca dati multimediale; realizzazione di un minipugnalone con foglie e fiori freschi.



L'AFFASCINANTE MONDO DELLE API L'ecosistema prato

Finalità: conoscere insieme ai ragazzi il mondo degli insetti, in particolare quello delle api, e scoprire l'importante ruolo che ricoprono per l'impollinazione, la vita di un alveare e la produzione del miele.

Metodo: escursione con visita all'arnia didattica; raccolta di diversi esemplari di insetti che verranno poi osservati al binocolare, per conoscere la loro morfologia ed alimentazione; giochi di ruolo e multimediali sull'impollinazione; visita al museo con approfondimento delle sezioni sul fiore e gli insetti; attività didattica "Dal nettare al miele".

FORME E COLORI DEI FIORI

Il successo di una delle più straordinarie invenzioni evolutive

Finalità: studio della morfologia, della funzione e dell'evoluzione dei fiori. Approfondimenti sulle tecniche di impollinazione e riproduzione delle piante e sulle relazioni tra fiori ed insetti impollinatori. Morfologia e funzione dei frutti.

Metodo: escursione con osservazione delle forme e dei colori dei fiori; riconoscimento di piante ed insetti con l'ausilio di schede, materiali di laboratorio e archivi multimediali. Osservazione al microscopio dei campioni raccolti. Giochi didattici sull'impollinazione. Visita al museo, in particolare

alle sezioni sulla flora e sugli insetti.

GLI UTILIZZI TRADIZIONALI DELLE PIANTE

Finalità: far conoscere agli allievi i principi officinali di alcune piante locali, gli usi culinari e rurali ed alcuni curiosi rituali che l'"Intitolato", il guaritore della zona, adoperava per "scacciare" i mali.

Metodo: gioco didattico sugli utilizzi delle piante, in particolare quelli legati alla tradizione locale; escursione e riconoscimento di alcune piante officinali; realizzazione di tisane, tinture e altri preparati. Preparazione dell'"acqua odorosa" con la ricetta locale della notte di San Giovanni.

ZOO-LOGIA IN LIBERTÀ'

I vertebrati del bosco

Finalità: approfondire la conoscenza degli animali che popolano i nostri boschi, in particolare mammiferi, uccelli, rettili ed anfibi. Un viaggio alla scoperta del loro comportamento, delle abitudini alimentari e delle relazioni che legano le varie specie tra loro e con l'uomo.

Metodo: escursione alla ricerca delle tracce degli animali, campionamento e riconoscimento. Approfondimenti e laboratori scientifici sulla morfologia, sull'alimentazione e sulle relazioni ecologiche. Visita al museo, particolare alle sezioni sulla fauna.

LE ROCCE, IL SUOLO ED IL PAESAGGIO

Finalità: introdurre i ragazzi all'interpretazione del paesaggio mediante l'osservazione della morfologia, della natura geologica, dei fenomeni erosivi, ponendo l'attenzione sul ruolo della vegetazione nella difesa del suolo. Far ricostruire le diverse fasi di trasformazione del territorio ed introdurre i concetti di tempo geologico e di evoluzione paleontologica.

Metodo: escursione con raccolta e riconoscimento di campioni di rocce e suoli. Esperimenti sul comportamento dei sedimenti nei confronti dell'acqua e simulazione di alcuni fenomeni erosivi. Visita al Museo con approfondimenti sugli aspetti del territorio e del paesaggio.

IL CORSO D'ACQUA

Finalità: introdurre i ragazzi all'ecosistema fiume, tramite l'osservazione della vegetazione e della fauna lungo il suo corso, per imparare a valutare lo stato di salute delle acque. Far acquisire la consapevolezza del valore prezioso di questo elemento e promuovere comportamenti consapevoli nell'uso quotidiano.

Metodo: escursione sul torrente Subissone; osservazione e rilievo delle specie vegetali e dei macroinvertebrati, riconoscimento in laboratorio. Analisi delle caratteristiche morfologiche e fisiche dell'acqua in movimento e stagnante con l'ausilio di schede.

PERCORSI DIDATTICI PER GLI ISTITUTI SCOLASTICI SUPERIORI

5

PERCORSI NEL BOSCO

Finalità: permettere agli studenti di conoscere l'ecosistema bosco, attraverso l'osservazione diretta degli elementi che lo compongono. Far confrontare agli alunni due diversi ambienti boschivi (querceto misto e bosco di conifere), analizzandone in maniera scientifica le caratteristiche e le componenti.

Metodo: escursione con osservazione e censimento delle specie vegetali presenti, con l'ausilio di schede didattiche; visita al museo con particolare attenzione alla sezione sul territorio; osservazione in laboratorio dei campioni raccolti.

AD OGNI FIORE IL SUO INSETTO

Finalità: approfondire le relazioni esistenti tra fiori ed insetti, i meccanismi dell'impollinazione e della coevoluzione.

Metodo: escursione lungo il sentiero, osservazione e campionamento di piante ed insetti; riconoscimento degli stessi mediante l'uso di schede e archivi multimediali; osservazione al binocolare di alcuni esemplari di insetti impollinatori; visita al Museo con approfondimento delle sezioni dedicate alla flora e agli insetti.

DAL FIORE AI FRUTTI

Finalità: realizzazione di un laboratorio scientifico incentrato sullo studio della vegetazione e del ruolo che la comparsa del fiore ha svolto nell'evoluzione della flora e nella sua ricchezza in biodiversità. L'attività costituisce un approfondimento didattico sui temi dell'evoluzione vegetale, della comparsa e del ruolo del fiore nei meccanismi che la regolano e sulla funzione dei frutti.

Metodo: escursione con campionamento e studio dei fiori e dei frutti della riserva. Analisi e determinazione di alcune specie vegetali a partire dallo studio delle parti floreali, approfondimenti sulla funzione del frutto, attraverso l'utilizzo di supporti multimediali, materiale campionato, strumenti e tecniche di analisi scientifica e schede di rilevamento e verifica.

GLI ABITANTI DEL BOSCO

Finalità: approfondire la conoscenza dei vertebrati che popolano i nostri boschi, in particolare mammiferi, uccelli, rettili ed anfibi, per scoprirne l'etologia, le abitudini alimentari e le relazioni che legano le varie specie tra loro e con l'uomo.

Metodo: escursione alla ricerca delle tracce degli animali, campionamento e riconoscimento. Approfondimenti e laboratori scientifici sulla morfologia, sull'alimentazione e sulle relazioni ecologiche. Visita al museo, particolare alle sezioni sulla fauna.

RICONOSCERE LE ROCCE ED INTERPRETARE IL PAESAGGIO

Finalità: introdurre i ragazzi all'interpretazione del paesaggio mediante l'osservazione della morfologia, della natura geologica, dei fenomeni erosivi, ponendo l'attenzione sul ruolo della vegetazione nella difesa del suolo. Far ricostruire le diverse fasi di trasformazione del territorio ed introdurre i concetti di tempo geologico e di evoluzione paleontologica, attraverso il riconoscimento di rocce e fossili marini.

Metodo: escursione con raccolta e riconoscimento di campioni di roccia e suolo. Esperimenti sul comportamento dei sedimenti nei confronti dell'acqua e simulazione di alcuni fenomeni erosivi. Osservazione e determinazione di alcuni fossili marini. Visita al Museo con approfondimenti sugli aspetti del territorio e del paesaggio.



Corso di aggiornamento per insegnanti

I percorsi didattici del Museo Del Fiore, con l'iniziativa **Un Museo per sperimentare la natura**, inserito in un programma più ampio che comprende una formazione teorico pratica di laboratorio didattico, valgono come corsi di aggiornamento per docenti di ogni ordine e grado, riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio.

per info e adesioni:
tel 0763 730246
e-mail info@museodelfiore.it



PERCORSI DIDATTICI AL MULINO DEL SUBISSONE

I percorsi di educazione ambientale al Mulino del Torrente Subissone sono un'occasione per recuperare la memoria storica e il senso di appartenenza ad una civiltà oggi scomparsa, ma ancora ben radicata nei ricordi di chi l'ha vissuta e nel paesaggio della Riserva Naturale Monte Rufeno.

I programmi hanno inoltre l'obiettivo di far conoscere meglio l'origine dei cibi e la loro lavorazione, per accrescere la consapevolezza della qualità di ciò che mangiamo e del lavoro che si "nasconde" dietro le pietanze.

La ristrutturazione dell'antico mulino ad acqua per la macinazione dei cereali costituisce anche un'occasione per affrontare l'argomento delle risorse energetiche, tradizionali, industriali e alternative, e capire l'importanza di un uso consapevole dell'acqua e di tutte le fonti energetiche.

Tutti i moduli prevedono momenti di osservazione e di studio, alternati a laboratori manuali e sperimentali, che coinvolgono i bambini e i ragazzi, rendendo più facile la comprensione dei contenuti educativi. La manipolazione dei materiali e la simulazione di fenomeni naturali stimola l'intuizione dei meccanismi che regolano la natura e il lavoro dell'uomo.

La giornata prevede:

Ore 10.00: arrivo al Museo del Fiore (loc. Casale Giardino, Torre Alfina), conoscenza dell'operatore di educazione ambientale, escursione per raggiungere il mulino, con attività strutturate.

Ore 13.00: pranzo al sacco a carico dei partecipanti.

Pausa.

Ore 14.30: attività didattiche e visita alla struttura.

Ore 17.00: partenza.

I percorsi possono essere completati con una visita al Museo del Fiore.

L'ACQUA... È VITA



Finalità: comprendere l'importanza dell'acqua per gli esseri viventi e per l'equilibrio del pianeta. Conoscere gli utilizzi e quale percorso compie per rinnovarsi; capire come l'acqua può diventare "tanto fertile da morire".

Metodo: escursione ad uno dei fontanili della riserva e lungo il torrente, con attività di osservazione e di rilevamento di alcuni parametri sul campo. Studio delle caratteristiche di acque a lento decorso o totalmente stagnanti. Riflessione finale per stimolare un uso consapevole della risorsa idrica.

DALL'ACQUA AL PANE



Finalità: la coltivazione dei cereali, la farina, la lievitazione ed infine il pane: un processo fondamentale nella storia dell'uomo, che ne ha condizionato la storia e la cultura. Il funzionamento dei mulini ad acqua per la macinazione dei cereali.

Metodo: escursione per conoscere le storie dei vecchi abitanti di Monte Rufeno, scoprire le loro abitudini di vita e le colture di un tempo. Visita al mulino per scoprire il suo funzionamento. Giochi didattici per conoscere cereali e farine. Preparazione dell'impasto e cottura del pane nel forno a legna.



APE JUNIOR

ITINERARI DIDATTICI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E IL 1° CICLO DELLE ELEMENTARI

Ape Junior



Educazione Ambientale al Museo del Fiore e al Mulino del Subissone



Le attività sono sviluppate per un'intera giornata con diversi elementi caratterizzanti: il Museo del Fiore, il Sentiero Natura del Fiore, il Mulino del Subissone, il giardino botanico e le attività didattiche.

Le attività didattiche prevedono tematiche specifiche e metodi appositamente progettati per i più piccoli.

La giornata prevede:

Ore 10.00: arrivo al Museo (loc. Casale Giardino, Torre Alfina), conoscenza dell'operatore di educazione ambientale, escursione lungo il sentiero natura con attività strutturate.

Ore 12.30: pranzo al sacco a carico dei partecipanti nell'area picnic del museo o del mulino. Pausa.

Ore 14.00: attività didattiche e ludiche. Visita ad alcune sezioni del Museo Naturalistico del Fiore adatte alla fascia d'età dei bambini e al percorso scelto.

Ore 16.00: partenza.

VIETATO NON TOCCARE!

Finalità: esplorare il mondo della natura attraverso i sensi con attività strutturate; toccare, annusare, ascoltare e guardare gli elementi che compongono l'ambiente naturale. Un'importante esperienza che permette d'imparare divertendosi.

Metodo: escursione per imparare ad utilizzare i nostri sensi con gli stimoli che la natura stessa ci offre: ascoltare ed interpretarne i rumori, toccare e riconoscere i diversi elementi che compongono l'ecosistema bosco, apprezzare aromi e profumi naturali.

Attività in ludoteca: "sotto a chi tocca", "l'officina dei profumi".

CACCIA ALLA TRACCIA

Finalità: un viaggio alla scoperta del mondo degli animali, che da sempre affascina i bambini e per questo possono essere un valido strumento per imparare a muoversi nell'ambiente naturale.

Metodo: escursione alla ricerca delle tracce lasciate dagli abitanti del bosco: peli, impronte, aculei, piume, escrementi.....

Attività in ludoteca: "senti chi parla!", "dalla traccia alla faccia".

DI FIORE IN FIORE

Finalità: l'affascinante mondo degli insetti e la vita all'interno di un alveare sono utili strumenti per un primo approccio all'ambiente naturale e alla comprensione dell'importanza degli impollinatori.

Metodo: escursione per avvicinarci insieme agli insetti e guardare da vicino le sorprese che ci riservano. Visita all'arnia didattica per osservare senza pericoli l'intensa attività delle api, la perfezione delle loro cellette e l'ordine che regna all'interno di un alveare! Osservazione al microscopio di alcuni insetti.

Attività in ludoteca: "ristoranti floreali", "dal nettare al miele"



A come ACQUA

Finalità: l'acqua, fonte principale di vita, si presenta ai nostri occhi e a quelli dei bambini in mille modi diversi. Con i piccoli allievi ricostruiremo tutti i luoghi, gli scenari e le situazioni in cui l'acqua è presente: solo dove c'è l'acqua c'è vita!

Metodo: breve escursione per scoprire insieme l'acqua "nascosta" nei vegetali e per conoscere gli animali e gli insetti dei corsi d'acqua: come vivono e di che cosa si nutrono. L'acqua come esperienza sensoriale: i bambini potranno toccare, assaggiare, simulare i diversi rumori che l'acqua può produrre. Attività in ludoteca: "il vulcano d'acqua", "la goccia vagabonda", "ascoltando i suoni dell'acqua".

LE FAVOLE DEL BOSCO

Finalità: il bosco come magica scenografia per le favole più belle e per le leggende su i suoi piccoli abitanti. Attraverso il racconto e l'esperienza diretta, i bambini potranno scoprire tutti i segreti che il bosco nasconde.

Metodo: escursione con animazioni per ascoltare le storie del bosco e conoscere i segreti di alcune piante "magiche".

Attività in ludoteca: "il bosco della mia fantasia", "c'era una volta", "qua la zampa!".

Archeologia Sperimentale per i più piccoli



Le attività, progettate appositamente per i più piccoli, si svolgono all'Archeolab, area di scavo simulato della Torre Julia de Jacopo, e al Laboratorio della Ceramica e delle Arti Applicate (Acquapendente - VT).

La giornata prevede:

Ore 10.00: attività di scavo simulato.

Ore 12.30: pranzo al sacco a carico dei partecipanti. Pausa.

Ore 14.00: i bambini si cimenteranno nella riproduzione e nella decorazione di piccoli vasi, nella realizzazione di monili o nella pittura con pigmenti naturali.

Ore 16.00: partenza

N.B. In caso di brutto tempo, lo scavo simulato sarà sostituito con un'altra attività.

ARCHEOBIMBO

Finalità: le attività sono progettate per costituire un primo approccio, giocoso e creativo, alla conoscenza delle antiche civiltà del passato.

Metodo: "come un uomo primitivo" simulazioni delle attività quotidiane degli uomini nella preistoria, attraverso la realizzazione di oggetti e monili.

"scavando nel tempo": attività di scavo simulato della bottega di un vasaio, per scoprire come sono stati scoperti i segreti della vita nel passato.

COME IN UNA BELLA FIABA Campo scuola

1° giorno

Ore 10.00: Arrivo al Museo del Fiore di Torre Alfina (pranzo al sacco a carico dei partecipanti).

A tu per tu tra fiori e insetti - Gli insetti che popolano i boschi e i prati possono costituire per i più piccoli un primo contatto, ludico ed istruttivo, all'ambiente naturale. Cosa è un insetto? Dove vive? Cos'ha di diverso da noi? Con l'uso di materiale didattico, risponderemo a queste e ad altre domande che incuriosiscono i bambini.

Ore 17.00: Trasferimento nella struttura ricettiva e sistemazione nelle stanze. Cena.



2° giorno

Colazione.

Ore 9.00 / 12.30:

Indovina chi abita nel bosco - Escursione alla ricerca delle tracce lasciate dagli abitanti del bosco: peli, impronte, aculei, piume, escrementi... Pranzo.

Ore 16.00 / 19.00:

Tutto ha un senso - Esplorare il mondo della natura attraverso i sensi con l'ausilio di attività strutturate: una passeggiata nel bosco "sensoriale" per incuriosire e stimolare alla scoperta. Cena.

3° giorno

Colazione.

Ore 9.00 / 12.30:

L'acqua e la farina - Giochi con chicchi, farine, utensili da cucina. La preparazione dell'impasto del pane, la lievitazione e la cottura nel forno a legna. Pranzo e partenza.

Ad integrazione del programma del campo scuola è possibile realizzare, **su prenotazione**, un'attività serale, della durata di un'ora circa:

La fabbrica dei sogni: lettura di fiabe e favole che conducano i bambini nel magico mondo degli animali e di altri fantastici personaggi che popolano il bosco.

OASI ASTRONOMICA di MONTE RUFENO

L'Oasi è un centro di ricerca, didattica e divulgazione astronomica situato sulla cima del Monte Rufeno, all'interno di un preesistente casale dei primi del '900. La struttura è stata concepita in modo da poter essere fruita da tutti, scuole e visitatori privati, in tutti i periodi dell'anno, di giorno e di notte, sia per l'osservazione diretta ai telescopi dei principali oggetti astronomici, sia per la realizzazione di percorsi didattici interattivi per le scuole. L'oasi ospita anche un planetario in grado di riprodurre la visione del cielo notturno con tutti i suoi movimenti. Il telescopio principale, con uno specchio primario di 60 cm di diametro, offre la possibilità di "imparare il cielo", osservando direttamente ciò che a occhio nudo non è possibile vedere, ma anche di divertirsi e di passare una piacevole giornata o nottata completamente immersi nell'universo in cui viviamo, avvalendosi di un'ampia gamma di mezzi di comunicazione: strumenti interattivi, multimediali e giochi, oltre che specifici laboratori didattici. L'edificio si completa con una struttura ricettiva per le visite notturne che può ospitare fino a 20 persone. La durata e le tematiche delle attività possono essere modificate su richiesta, inserendo argomenti personalizzati sulla base del programma scolastico.

PERCORSI DIDATTICI per le SCUOLE



Le attività sono sviluppate per un'intera giornata, per una sola mattinata o un solo pomeriggio, a cui può seguire a scelta una notte osservativa al telescopio, oppure solo una nottata sotto le stelle. Numero di partecipanti: minimo 15, massimo 30.

Alla scoperta del cielo diurno e notturno

Finalità: permettere agli studenti di conoscere il cielo, specialmente quello notturno ormai offuscato dalle luci artificiali, attraverso l'osservazione diretta, ad occhio nudo e al telescopio, dei principali oggetti astronomici, dei loro movimenti e delle loro distanze e dimensioni. Far confrontare due diversi universi: quello apparente e piatto ad occhio nudo, e quello riconosciuto ufficialmente dalla comunità scientifica, grazie alle osservazioni effettuate dai moderni telescopi.

Metodo: osservazione e censimento dei diversi tipi di oggetti astronomici e dei loro metodi di catalogazione, con l'ausilio del telescopio e di schede didattiche; visita al planetario con approfondimenti sui movimenti apparenti del cielo; osservazione ed elaborazione al pc delle immagini astronomiche digitali effettuate dagli studenti.



L'intera giornata prevede:

Ore 10.00: arrivo all'Oasi, conoscenza della guida, prime osservazioni del cielo diurno: sole al telescopio con filtri diversi, spiegazione dei fenomeni, esperimenti all'aperto sull'orientamento e la misura del tempo col movimento delle ombre.

Ore 13.00: pranzo a carico dei partecipanti.

Ore 14.30: lezione al planetario con la visione di insieme della volta celeste notturna, delle costellazioni, dei moti apparenti, dei cieli a varie latitudini ed epoche.

Ore 16.00: costruzione del telescopio di Galileo o di altri piccoli strumenti ottici.

Ore 17.00: partenza.

Le attività possono essere realizzate anche con orario ridotto: solo di mattina (10.00-13.00) o solo di pomeriggio (15.00-18.00).

La nottata all'osservatorio prevede:

Ore 18.00: arrivo all'Oasi, conoscenza della guida, prime osservazioni del cielo diurno e della luna (se visibile): luna al telescopio, spiegazioni dei fenomeni e delle eclissi, esperimenti sulla formazione dei crateri, osservazione al microscopio delle micro meteoriti.

Ore 20.00: cena calda servita nella sala da pranzo dell'osservatorio.

Ore 21.30: lezione al planetario con la visione di insieme della volta celeste notturna, delle costellazioni, dei moti apparenti, dei cieli a varie latitudini ed epoche.

Ore 23.00: osservazione ad occhio nudo e al telescopio delle principali costellazioni e degli oggetti astronomici visibili. Descrizione delle loro principali caratteristiche fisiche, dimensioni e relative distanze. Cenni di cosmologia e di struttura moderna dell'universo. Tecniche di fotografia digitale del cielo con camere ccd. Elaborazione ed analisi al computer delle immagini raccolte dagli studenti.



il FELCETO

Casa delle tradizioni contadine

Centro di attività didattico-educative dedicato alla memoria ed alle tradizioni contadine, il Casale Felceto rappresenta il luogo privilegiato dove far rivivere ai ragazzi le fasi di vita quotidiana legate al lavoro dei campi ed al trascorrere delle stagioni. Vicino ad un vecchio oliveto, immerso nel bosco della Riserva Naturale Monte Rufeno, il casale è stato ricostruito con il preciso scopo di far rivivere le stesse atmosfere di un tempo. Gli oggetti esposti, tutti da poter toccare ed utilizzare, ci avvicineranno alla cultura rurale locale. La ricostruzione dell'ambiente si ispira alla prima metà del Novecento; gran parte dei materiali e dei pannelli esposti derivano da un'approfondita ricerca antropologica basata in gran parte su interviste dirette fatte alle persone che un tempo abitarono i casali della Riserva.

Non si tratta di un museo, è semplicemente una "CASA DEL FARE".



TRA IL CAMPO E L'AIA



La giornata prevede:

Ore 10.00: ci avviciniamo al bosco, per raccontarci come venivano utilizzate le risorse naturali nell'economia di una famiglia contadina. I mille usi del legno, l'approvvigionarsi d'acqua, l'accendere il fuoco, il preparare con cura il cibo per se e per gli altri... parlarsi attorno ad un fuoco...

Ore 12.00:

Il villaggio del carbonaio: visitiamo la capanna del carbonaio e le due carbonaie; un luogo magico che ci mostra un mestiere quasi estinto denso di "racconti del fare"; le mille soluzioni, semplici ed immediate, per risolvere i problemi pratici di tutti i giorni.

Ore 13.00:

Il Felceto: arriviamo al Felceto e, dopo aver visitato la casa, ci prepariamo al pranzo apparecchiando e preparando le bruschette nel camino!

Ore 16.00

Laboratori del fare

Ore 17.00: partenza



ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE

I programmi di archeologia sperimentale intendono far accostare i ragazzi alle antiche civiltà del passato, con lo scopo di rendere concreti i concetti che sui libri di storia possono talvolta risultare astratti e poco comprensibili. Attraverso la simulazione delle condizioni di vita e la ricostruzione di rudimentali processi tecnologici, si vuole rendere vivo il passato, sfruttando tutto il potenziale educativo della ricerca sperimentale. Le attività verranno svolte in apposite aree operative e sperimentali, dislocate in vari punti del centro storico di Acquapendente.

ARCHEOLAB

Area dedicata alle attività di Archeologia Sperimentale, si trova a ridosso della Torre Julia de Jacopo, sede distaccata del Museo della Città di Acquapendente. Qui gli spazi appositamente allestiti garantiscono un contatto vivo con la realtà del passato. Le aree della Tomba Etrusca e della Bottega del Vasaio sono dedicate alle attività di scavo simulato, mentre nel piccolo Villaggio Medievale i ragazzi vengono coinvolti attivamente attraverso un percorso conoscitivo che prevede l'esperienza manipolativa, motoria e sensoriale, offrendo una percezione verosimile della realtà del tempo.



TORRE JULIA DE JACOPO

All'ingresso meridionale della città di Acquapendente, in prossimità dell'antica via Francigena, sorge la Torre Julia de Jacopo, che ospita una sezione del Museo della Città di Acquapendente. All'interno del museo annesso sono esposti importanti reperti di maiolica arcaica, dipinti in ramina e manganese, decorati con motivi vegetali, geometrici, stemmi araldici, figure umane. E' presente un vasto repertorio di forme e decori: boccali, catini, vascelli, bicchieri, tazze.

LABORATORIO della CERAMICA e delle ARTI APPLICATE

Il laboratorio, situato nel centro storico di Acquapendente, a pochi passi dall'Archeolab e dal Museo della Città, è provvisto di un'aula didattica - pratica e di un forno elettrico per la cottura degli oggetti. La dimensione ludica propria del laboratorio, permette l'acquisizione di conoscenze sulle "cose antiche" mediante un processo di scoperta, divertimento e partecipazione.

GIORNATE DIDATTICHE



Le giornate didattiche sono monotematiche, trattano cioè un unico periodo storico.

La giornata prevede:

Ore 10.00: arrivo ad Acquapendente, presentazione e inizio attività.

Ore 13.00: pranzo al sacco a carico dei partecipanti.

Ore 14.30: prosecuzione delle attività.

Ore 17.00: partenza



DALLA PREISTORIA ALLA STORIA

La preistoria e la civiltà etrusca

Questo percorso didattico parte dalle prime comunità preistoriche e arriva fino alla civiltà etrusca. Si tratta di un viaggio emozionante attraverso le culture che hanno contrassegnato il territorio della Tuscia nei secoli: dai primi cacciatori e raccoglitori fino ai villaggi neolitici, per poi proseguire con il periodo etrusco. I ragazzi apprenderanno varie tecniche di trasformazione delle materie prime: macinazione dei cereali, preparazione di colori naturali. Lavorazione della pietra. Ci addentreremo, infine, nell'affascinante mondo degli etruschi, imparandone la lingua e scoprendo le misteriose tombe. Sarà infatti possibile entrare in una tomba etrusca appositamente ricostruita e arrearla con gli oggetti del corredo, secondo l'antico rituale funebre.

N.B.: in caso di cattive condizioni atmosferiche il programma potrebbe subire variazioni.



UN SALTO NEL MEDIOEVO

Il viaggio inizia con la visita alla capanna alto medioevale, che ci introduce in una atmosfera quasi magica, ricreando uno spaccato di vita dei secoli IX - X.

In questo periodo si forma un primo nucleo abitativo sulla via Francigena, dal quale si svilupperà poi il futuro borgo di Acquapendente.

I ragazzi, attraverso esperienze manuali e cognitive, potranno approfondire alcuni aspetti della vita quotidiana: alimentazione, utilizzo delle piante medicinali, arti e mestieri, ecc....

Il viaggio nel medioevo proseguirà con i monasteri, luoghi dove si svilupparono le principali scuole di scrittura.

L'attività sperimentale riguarderà la preparazione degli inchiostri, le prove pratiche di scrittura con penna d'oca e la realizzazione di lettere miniate.

Infine ci avvicineremo al mestiere dell'archeologo, effettuando lo scavo simulato di una abitazione medioevale e del suo "butto".

I ragazzi potranno svolgere tutte le operazioni legate alla metodologia della ricerca: schedatura, documentazione grafica e catalogazione dei materiali recuperati.

N.B.: l'attività comprende anche una breve visita al Museo della Città. In caso di cattive condizioni atmosferiche il programma potrebbe subire variazioni.



MUSEO della CITTÀ' civico e diocesano

Il Museo si colloca nell'ambito urbano della Via Francigena, con sede principale nel Palazzo Vescovile e sede distaccata alla Torre Julia de Jacopo. Le attività didattiche per le scuole sono realizzate anche nel Laboratorio della Ceramica e delle Arti Applicate.

Palazzo Vescovile

Dopo la distruzione della vicina città di Castro, nella bolla del 13 Novembre 1649, Innocenzo X ufficializzava la costituzione della nuova diocesi di Acquapendente. Il palazzo vescovile venne istituito col concorso delle confraternite e della comunità, accorpando due palazzi di proprietà della famiglia Oliva e della famiglia Roli.

Il primo vescovo aquesiano, Pompeo Mignucci da Offida di Fermo, religioso gerosolimitano, fu nominato il 10 gennaio 1650.

Oggi il palazzo è la sede principale del **Museo della Città di Acquapendente**. Al suo interno sono custodite ceramiche medioevali e rinascimentali, rinvenute durante gli scavi di recupero effettuati nel centro storico dalla locale sezione dell'Archeoclub d'Italia, paramenti sacri risalenti ai secoli XVII-XVIII, e varie opere d'arte appartenenti a diverse chiese aquesiane.

Torre Julia de Jacopo

Il nome della torre si deve a Julia de Jacopo, l'eroica popolana che il 18 Gennaio del 1550 riuscì a salvare Acquapendente dall'assalto delle soldatesche pitiglianesi di Niccolò IV Orsini, chiudendo tempestivamente la porta del S. Sepolcro. Attualmente la Torre ospita il centro visite della Riserva Naturale Monte Rufeno.

I locali del piano superiore costituiscono la sede distaccata del Museo della Città e ospitano la raccolta delle Maioliche Medioevali Aquesiane.

Le produzioni aquesiane vantano già dal medioevo tipologie affini ai centri vicini di Orvieto, Viterbo, e Siena. Il transito di viaggiatori, pellegrini e commercianti lungo la vicina Via Francigena, favorì sicuramente la crescita professionale dei vasai, facilitando i contatti culturali con aree anche molto lontane.



Laboratorio della Ceramica e delle Arti Applicate

Il laboratorio, collocato all'interno del centro storico a pochi passi dal Museo della Città, è provvisto di un'aula didattico - pratica e di un forno elettrico per la cottura degli oggetti. La dimensione ludica propria del laboratorio, permette l'acquisizione di conoscenze sulle "cose antiche" mediante un processo di scoperta, divertimento e partecipazione.

PROPOSTE DIDATTICHE

La didattica del Museo della Città si propone di utilizzare il metodo della ricerca-azione, favorendo situazioni in cui l'alunno diventa soggetto attivo. Il Museo si trasforma da semplice raccolta ordinata di oggetti a luogo di scoperta, fantasia e gioco.

Lo scopo dei laboratori didattici è quindi di preparare all'arte, attraverso il gioco e la scoperta dei sensi: facendo vedere, toccare, provare e sperimentare, sprigionando la propria creatività. Le proposte al Museo della Città si suddividono in visite tematiche e laboratori didattici.

VISITE TEMATICHE

Durata: 2 ore

I paesaggi della fantasia



Percorrendo la "Sala delle Vedute", nella sede del Palazzo Vescovile, abbiamo l'impressione di entrare nello spazio immaginario dell'opera. Chiudiamo gli occhi e pensiamo di immergerci nelle acque limpide del mare o fermarci a riposare sotto le fresche fronde degli alberi. E i piatti tutti blu? Quanti animali fantastici e che buffe casette vi sono raffigurate!

A questo punto non rimane che dare vita alle immagini che abbiamo immaginato. Proviamo anche noi a disegnare il nostro paesaggio fantastico utilizzando acquerelli e tele.

Cosa sono i "Butti"?



Il "butto", una sorta di antica pattumiera scavata nel terreno, ha conservato per secoli ceramica e oggetti di uso quotidiano fino ai nostri giorni. Durante la visita al museo i ragazzi esamineranno gli oggetti recuperati nei "butti" delle case aque-siane e, con l'aiuto di un archeologo, proveranno a ricostruire le abitudini di vita degli uomini durante il medioevo e il rinascimento.



LABORATORI DIDATTICI



La giornata prevede:

Ore 9.30: arrivo, presentazione e breve visita al Museo della Città

Ore 10.00: inizio delle attività

Ore 13.00: partenza

I vasi che parlano

Quante iscrizioni su questi vasi! Lettere, frasi enigmatiche e misteriose, scritte con una strana grafia! Ma di che si tratta?

Durante il percorso guidato, i ragazzi analizzeranno alcune delle iscrizioni riportate sulle ceramiche esposte al museo e i relativi stili paleografici. Successivamente, utilizzando appositi strumenti (calamo o penna d'oca) e inchiostri preparati secondo le antiche ricette, si cimenteranno in prove di scrittura su pergamena.

Scaviamo un butto

Presso l'Archeolab di Acquapendente sarà possibile effettuare lo scavo simulato di una abitazione medioevale e del suo "butto".

In un'area appositamente ricostruita sono inserite riproduzioni di alcuni ambienti in muratura riferibili ad abitazioni con i rispettivi "butti" riempiti di ceramica e rifiuti. Con l'aiuto di palette e setacci i ragazzi possono scavare, recuperare i reperti e classificarli come in un vero scavo archeologico.

Un vaso per ogni era

Il percorso spiega l'evoluzione tecnica per la produzione dei manufatti in argilla, attraverso le tappe fondamentali della storia umana: dai vasi plasmati dall'uomo primitivo fino alle ricchissime maioliche del Rinascimento. Per mezzo della sperimentazione diretta dei processi di lavorazione, cottura e decorazione, verranno esaminate le tipologie di ceramica più note e diffuse.

MUSEO DELLA TERRA di LATERA

L'allestimento è articolato in oggetti materiali e documenti multimediali che illustrano, in prospettiva antropologica, il rapporto della comunità con la terra, ma anche la memoria storica del paese, le feste ed i giochi.

Il Museo si propone come luogo vivo di raccolta e conservazione, ma soprattutto come strumento di conoscenza del territorio.

La struttura, il cui percorso espositivo è arricchito da un orto-frutteto, ospita mostre temporanee ed è sede di laboratori didattici.

Dal Museo partono percorsi esterni di carattere storico-naturalistico.

I LABORATORI DIDATTICI

La durata delle attività, è di circa 7 ore, con inizio alle ore 10:00. È prevista la possibilità di consumare il pranzo al sacco (a carico dei partecipanti) nell'area picnic del Museo.

Numero di partecipanti: minimo 15, massimo 30. Oltre ai laboratori di seguito proposti, è possibile concordare attività personalizzate.

PERCORSI NEL GUSTO

Passeggiata nello spazio
e nel tempo tra i prodotti della terra



Finalità: far comprendere ai ragazzi come il nostro panorama alimentare contemporaneo sia frutto di un lunghissimo processo di plasmazione culturale che ha comportato l'affermazione o l'abbandono di determinate pratiche culturali e sociali legate alla cucina.

Metodo: visione di una presentazione per affrontare, in chiave antropologica, concetti come il *gusto* e il *disgusto*, per arrivare a riflettere sulla dialettica natura/cultura in cucina. Attività pratica a tema.

PANE DI GRANO, saltami in mano!



Finalità: riflettere sul panorama alimentare della contemporaneità, a partire dall'alimento basilare della nostra cultura: il pane.

Metodo: visita al Museo, in particolare alle sezioni con oggetti legati al ciclo del grano ed alla panificazione. Successivamente ci si sposterà nel laboratorio didattico, dove verranno realizzate piccole sculture di pasta lievita.

FORMAGGIO, CIBO DA SAGGIO



Finalità: l'esplorazione dei mondi simbolici connessi con l'allevamento degli animali, la produzione di latte e del formaggio.

Metodo: introduzione, tramite la visione di filmati etnografici, all'antropologia dell'alimentazione, in particolare al ruolo che il latte e il formaggio svolgono nel nostro immaginario culturale. Visita al locale caseificio per vedere come nasce il formaggio e per intervistare il casaro.



DIARIO-RICETTARIO



Finalità: comprendere come, attraverso l'analisi delle abitudini alimentari, sia possibile accedere alla sfera del vissuto, della memoria individuale e collettiva.

Metodo: si inizia con la visita guidata al Museo; segue una descrizione scritta del piatto prediletto dai ragazzi. Nella parte finale, raccolta degli elaborati nel diario-ricettario della classe, appositamente costruito.

NDEBELE



Finalità: mostrare come un popolo esprima la propria storia e identità attraverso l'espressività artistica ed artigianale.

Metodo: introduzione di carattere generale sul tema del rapporto noi/altri e della divisione sessuale del lavoro. Visione di filmati e manipolazione di manufatti per poi fare esperienza diretta delle tecniche artistiche ndebele, ormai famose in tutto il mondo.

PAESAGGIO SONORO



Percorso didattico nell'antropologia dei sensi

Finalità: sensibilizzare all'ascolto ed alla percezione uditiva, offrire strumenti utili all'analisi del paesaggio sonoro.

Metodo: introduzione allo strutturarsi dei sensi, alle differenze tra suono e rumore, alla definizione del suono musicale e non musicale; laboratorio di costruzione di strumenti musicali effimeri.

MUSEO del BRIGANTAGGIO di CELLERE

Il Museo intende raccontare le vicende del brigantaggio maremmano in una prospettiva antropologica: non alla ricerca della verità storica, ma della ricostruzione di interpretazioni e storie che da allora ad oggi si sono costruite intorno al fenomeno. La prima sezione rappresenta le ragioni storiche e le fonti documentarie coeve del brigantaggio, in una scenografia che ripropone simbolicamente il bosco (la tradizione) e il treno (la modernità delusa). Una foresta in cui addentrarsi ascoltando suoni, manipolando pareti, cassette, spiragli, botole e osservando filmati. La seconda rende conto dell'immaginario che ha mantenuto vivo fino ad oggi il personaggio Tiburzi: una serie di installazioni multimediali riporta le storie, le vicende e gli esiti della vita del famoso brigante cellerese. Infine la "taverna del brigante", uno spazio dedicato all'immagine del brigante nei suoi usi contemporanei: dalla narrazione leggendaria al marchio di fabbrica.

I LABORATORI DIDATTICI



Partendo dagli spunti offerti dall'allestimento, i laboratori che il Museo di Cellere propone hanno lo scopo di far riflettere sulla storia del nostro Paese, sulle modalità di rappresentazione del reale, sull'impatto della modernità sulla cultura italiana.

La durata delle attività, comprensiva della visita al Museo e della pausa pranzo, è di circa 5 ore, con inizio alle ore 10:00.

Numero di partecipanti: minimo 15, massimo 25.

PROSSIMA FERMATA: CELLERE

Finalità: affrontare con un'ottica diversa il tema del progresso tecnologico

Metodo: visita al Museo con particolare attenzione alla visione degli aspetti di modernità. Successivamente, tramite ascolti e immagini, inizierà una riflessione sull'avvento del progresso nella visione artistica e letteraria. Gli studenti saranno invitati a fare dei confronti tra la modernità di fine Ottocento e la modernità del XXI secolo.



PUNTI DI VISTA

Finalità: far rendere conto in prima persona agli studenti di quanto i punti di vista che orientano lo sguardo siano decisivi nella restituzione di un avvenimento.

Metodo: visita al Museo con spiegazione dell'impianto allestitivo, comunicativo e di alcune scelte di carattere narrativo. Nella fase operativa la scolaresca viene divisa in gruppi e ad ognuno di essi viene attribuita un'identità (giornalisti, militari, contadini). Ai gruppi viene chiesto di elaborare la descrizione di un unico evento che verrà loro mostrato. Il confronto tra le diverse descrizioni permetterà di riflettere sull'importanza della prospettiva a partire dalla quale vengono osservati i fenomeni.

80 VOGLIA d'8AVE

Finalità: familiarizzare con nuove forme di espressività

Metodo: visita approfondita al Museo del brigantaggio, nel corso della quale si presterà particolare attenzione all'ascolto dei componimenti in ottava rima che sono inseriti nell'allestimento. Successivamente, tramite filmati, ascolti e la presentazione di immagini, inizierà l'esplorazione del mondo dei poeti estemporanei in ottava rima. Infine gli studenti verranno divisi in due gruppi che si sfideranno in un vero e proprio contrasto in versi.



CAMPI SCUOLA



Le attività che proponiamo per i campi scuola hanno la finalità di mettere gli utenti a diretto contatto con l'ambiente che li circonda, di approfondire la conoscenza di alcuni argomenti e SPERIMENTARE quanto appreso con attività pratiche. In questa logica sono stati progettati i diversi moduli che compongono il programma, che alternano i momenti dedicati alle attività escursionistiche, di archeologia sperimentale, ludiche ed artistiche, il tutto in una scenografia naturale incontaminata.

Particolare attenzione sarà rivolta al lavoro e al gioco di gruppo, alla valorizzazione dei diversi punti di vista ed alla distribuzione delle responsabilità tra i ragazzi stessi, stimolando così comportamenti di solidarietà e di rispetto delle differenze individuali.

L'ospitalità e le attività didattiche possono aver luogo nei casali della Riserva Naturale Monte Rufeno o in altre strutture situate ad Acquapendente e in alcune località limitrofe.

La durata del soggiorno e le attività possono essere modificate su richiesta, inserendo argomenti personalizzati o altri moduli presenti sul catalogo.

NATURALISTICO Abitare tra i boschi

Durata: 3 giorni

Il campo scuola naturalistico propone un contatto diretto con l'ambiente naturale, permettendo di sperimentare sul campo le scienze naturali e di stimolare le emozioni dei ragazzi.

1° giorno

Ore 10.00: Arrivo al Museo del Fiore di Torre Alfina (pranzo al sacco a carico dei partecipanti).

Alla scoperta del bosco - Escursione con analisi della diversità arborea, raccolta campioni, osservazione dei colori e rilevamento dei suoni del bosco; ricerca di elementi per il riconoscimento della fauna locale; visita al museo con particolare attenzione alla sezione flora e territorio. (Può essere sostituito con un altro modulo del Museo).

Ore 17.00: Trasferimento nella struttura ricettiva e sistemazione nelle stanze. Cena.

2° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

Sai usare la bussola? - Spiegazione teorica

sulla lettura delle carte topografiche, l'utilizzo della bussola e sugli elementi naturali utili per l'individuazione dei punti cardinali; attività di orientamento lungo i sentieri della riserva con un percorso a tappe. Pranzo.

Ore 15.00 / 19.00:

A volo d'uccello - Un viaggio alla scoperta dell'avifauna della Riserva. Approfondimenti e laboratori scientifici sulla morfologia delle ali e le tecniche di volo, sull'alimentazione, sulla costruzione dei nidi e sul comportamento. Laboratori manuali di costruzione di una mangiatoia per l'osservazione domestica degli uccelli.

Rientro al casale e cena.

3° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

Caccia al tesoro naturalistica - Prove di diverso genere alla ricerca di materiali, di creatività, di cooperazione, con un punteggio finale ed una ricerca del tesoro.

Costituisce un riepilogo didattico e ludico delle attività del campo scuola.

Pranzo. Nel pomeriggio premiazione e partenza.



ANTROPOLOGICO - NATURALISTICO
Ricerchiamo le nostre radici...

Durata: 3 giorni

Il campo scuola antropologico - naturalistico permette di riscoprire le nostre radici e valorizzare il patrimonio delle tradizioni rurali.

1° giorno

Ore 10.00: Arrivo al Museo del Fiore di Torre Alfina (pranzo al sacco a carico dei partecipanti).

Il Mulino del Subissone - Escursione fino all'antico mulino ad acqua per la macinazione dei cereali, recentemente ristrutturato; visita guidata alla struttura per capire come l'energia dell'acqua venisse utilizzata per muovere le pesanti macine di pietra.

Laboratorio manuale di riconoscimento dei cereali, di macinazione, impasto e cottura del pane nel forno a legna.

Rientro al Museo e visita guidata alle sezioni sul territorio e sul fiore e l'uomo. (In caso di mal tempo può essere sostituito con un modulo del Museo del Fiore)

Ore 17.00: rientro nella struttura ricettiva e sistemazione nelle stanze. Cena.

2° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /18.00:

Il Felceto, casa delle tradizioni contadine Trasferimento a piedi al Casale Felceto, attraverso le strade interpoderali e i sentieri della Riserva. Attività di avvicinamento al bosco, per raccontarci come venivano utilizzate le risorse naturali nell'economia di una famiglia contadina: i mille usi del legno, l'approvvigionamento d'acqua, l'accensione del fuoco, la preparazione del cibo. Arrivo al villaggio del carbonaio, un luogo magico che ci mostra un mestiere quasi estinto denso di "racconti del fare". Visita al Felceto: la casa, le stalle, i magazzini, il tinaio e la scuola di campagna. Nel pomeriggio laboratori manuali.

Rientro nella struttura ricettiva e cena .



3° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

I mosaici di fiori - Per conoscere alcune feste tradizionali legate alle piante, in particolare quella aquesiana dei " Pugnalonì", quadri di fiori dove i petali vengono usati come tessere di un mosaico. Realizzazione di un piccolo pugnalone con foglie e fiori freschi.

Pranzo e partenza.





ARCHEO - NATURALISTICO 1 Tra boschi, streghe e cavalieri

Durata: 3 giorni

Il campo scuola archeo - naturalistico 1 unisce gli approfondimenti sulle scienze naturali alle attività di archeologia sperimentale sul tema del Medioevo.

1° giorno

Ore 10.00: Arrivo all'Archeolab di Acquapendente (pranzo al sacco a carico dei partecipanti).

Come un Archeologo - insieme ad un archeologo i ragazzi scaveranno i resti di un'abitazione medioevale e conosceranno i "butti", antiche pattumiere, ma anche risorse inesauribili di ceramica e testimonianze storiche. Nel pomeriggio, esercitazioni di scrittura con penna d'oca e inchiostri naturali e riproduzione di alcune pagine del *Tacuinum Sanitatis*, manuale di medicina erboristica.

Ore 17.00: Trasferimento nella struttura ricettiva e sistemazione nelle stanze. Cena.

2° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

La bottega dello speziale - Gli usi delle piante dai tempi antichi ad oggi, per curare, per cucinare, per costruire e per praticare rituali magici. Escursione alla ricerca delle piante, per imparare il loro utilizzo e comporre un erbario tematico. Labora-



torio manuale di realizzazione di alcuni preparati erboristici.

Pranzo.

Ore 15.00 / 19.00:

Libamus cum gaudio - organizzazione di un banchetto medioevale, con ricerca e realizzazione delle decorazioni e degli allestimenti, approfondimenti sulla società e sui mestieri e preparazione di alcune pietanze.

Cena.

3° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

Alla ricerca del Santo Graal - Per rivivere insieme la magica atmosfera che si respirava alla corte di re Artù, trasformandoci in veri cavalieri per compiere la grande impresa: trovare il Santo Graal. Pranzo e partenza.



ARCHEO - NATURALISTICO 2 Dalla preistoria alla storia

Durata: 3 giorni

Il campo scuola archeo - naturalistico 2 unisce gli approfondimenti sulle scienze naturali alle attività di archeologia sperimentale sui temi della Preistoria e dell'Epoca Etrusca.

1° giorno

Arrivo all'Archeolab di Acquapendente (pranzo al sacco a carico dei partecipanti).

Ore 10.00 /13.00:

Come un uomo primitivo - Insieme ad un archeologo i ragazzi scopriranno i vari tipi di utensili in pietra determinanti per la sopravvivenza dei primi uomini. Si cimenteranno poi nella riproduzione e nella decorazione di oggetti vari.

Ore 15.00 / 17.00:

Il mondo degli etruschi - Sarà possibile vivere l'emozione della scoperta di una tomba a camera appositamente ricostruita. I ragazzi potranno entrare e arredare la tomba con gli oggetti del corredo funebre secondo l'antico cerimoniale etrusco. Ci avvicineremo poi alla misteriosa lingua attraverso prove pratiche di scrittura.

Ore 17.00: Trasferimento nella struttura ricettiva e sistemazione nelle stanze. Cena.

2° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

Sensazioni naturali - Attività mirate a stimolare l'utilizzo dei sensi nell'ambiente naturale. Toccare, annusare, riconoscere gli elementi dell'ecosistema bosco attraverso una suggestiva esplorazione sensoriale. Pranzo.

Ore 15.00 / 18.00:

Esploriamo l'ambiente naturale - Escursione con analisi della diversità arborea, raccolta campioni, osservazione dei colori e ricerca degli elementi per il riconoscimento della fauna locale.

Cena.

3° giorno

Colazione.

Ore 9.00 /13.00:

Caccia al tesoro naturalistica - Prove di diverso genere alla ricerca di materiali, di creatività, di cooperazione, con un punteggio finale ed una ricerca del tesoro. Costituisce un riepilogo didattico e ludico delle attività del campo scuola.

Pranzo. Nel pomeriggio premiazione e partenza.

ATTIVITA' SERALI

Ad integrazione dei programmi dei campi scuola è possibile realizzare, **su prenotazione**, alcune attività serali all'interno delle strutture ricettive o nelle immediate vicinanze, della durata di un'ora circa:

Escursione notturna - La stimolante atmosfera notturna sarà l'elemento conduttore per ricevere stimoli diversi dal bosco e per mettere alla prova le nostre emozioni.

Suoni e colori dal bosco - Una suggestiva proiezione di immagini permetterà di conoscere gli aspetti più particolari dell'ambiente naturale. La musica completerà l'atmosfera regalando piacevoli sensazioni.

Storie e leggende del bosco - lettura, alla luce delle stelle, dei racconti tramandati dai contadini che abitavano un tempo la Riserva.

E' anche possibile organizzare una **NOTTATA all'OASI ASTRONOMICA**, con possibilità di pernottamento nel Casale Monte Rufeno.

La nottata all'oasi prevede:

Ore 18.00: arrivo all'Osservatorio, prime osservazioni del cielo diurno e della luna (se visibile).

Ore 20.00: cena.

Ore 21.30: lezione al planetario.

Ore 23.00: osservazione ad occhio nudo e al telescopio delle principali costellazioni e degli oggetti astronomici visibili.

(per i particolari delle attività consultare la scheda dell'Oasi Astronomica)



ATTIVITÀ EQUESTRE

Metodo: Cavalgiocare®: giochiamo con i cavalli, conosciamo noi stessi

I moduli da mezza giornata che compongono i campi scuola possono essere sostituiti su richiesta con moduli di equitazione della durata di tre ore.

Cavalgiocare® è una straordinaria innovazione del metodo d'insegnamento nel mondo dei cavalli, risultato di sinergie tra le nuove frontiere del fare equestre, la pedagogia del gioco e l'idea dello sviluppo delle diverse intelligenze. Le teorie sulla comunicazione sistemica, il mondo del circo e della giocoleria, i principi dell'arte equestre classica e i concetti di equilibrio ed energia delle arti marziali si sono fusi in giochi ed attrezzature, in test e simulazioni che vengono proposte nelle offerte per gli insegnanti e per le classi.

Il nome-marchio Cavalgiocare® è stato ideato e brevettato per garantire il diritto al benessere fisico mentale ed emozionale di tutti i cavalli, per favorire l'applicazione di adeguati ed originali metodi didattici e per certificare l'uso di particolari strutture ed attrezzature.

Finalità

Far conoscere il cavallo, la morfologia, l'alimentazione, la cinesi, l'etologia e la storia. Scoperta della dimensione ludica attraverso l'attività pratica di avvicinamento al cavallo.