

LABORATORI STORICO-ARTISTICI

LA CORTE IN FESTA

Laboratorio teatrale nel castello



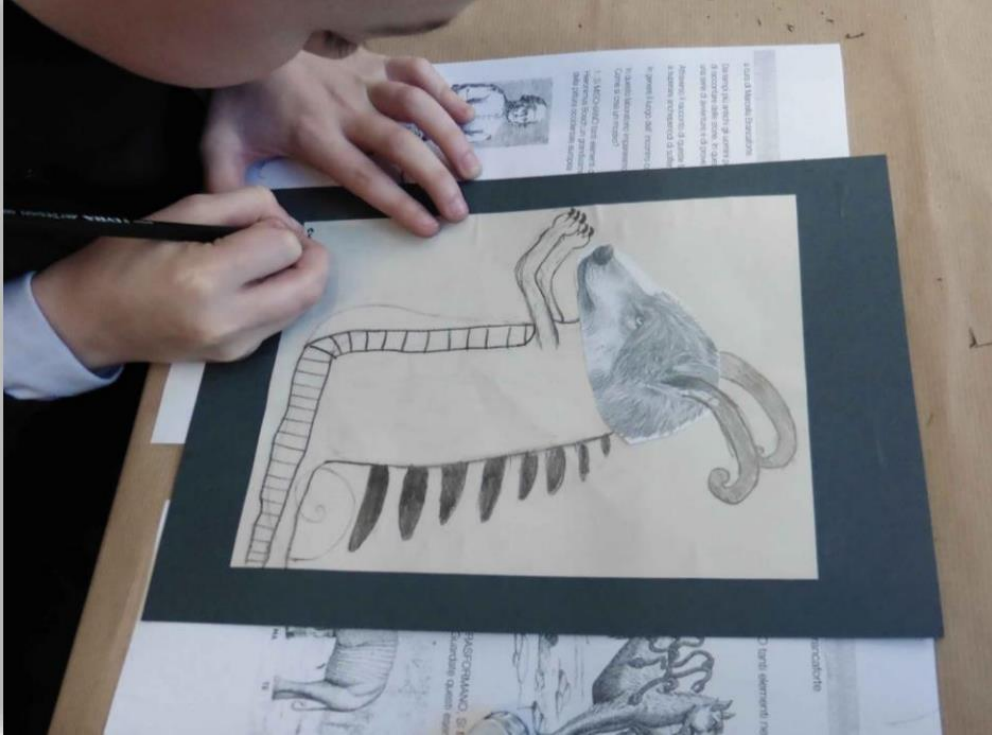
Fin dall'epoca classica il teatro ha rappresentato una delle maggiori forme di espressione artistica: un settore multidisciplinare che coinvolge arte, danza, musica, scenografia, drammaturgia. I bambini avranno la possibilità di sperimentare la teatralizzazione storica in veri abiti d'epoca: dopo la vestizione daranno vita alla rievocazione di un evento importante svoltosi nel castello nel 1474, quando Re Cristiano I di Danimarca sostò nella celebre dimora di Bartolomeo Colleoni a Malpaga, accolto con grandi onori. Ogni alunno, dotato di una semplice parte scritta da leggere e recitare, sosterrà il ruolo di uno dei personaggi storici approfonditi durante la visita (giullare, ambasciatore, falconiere, artigiano, nobildonna ecc.) e parteciperà ad una vera festa di corte, che includerà l'investitura di uno o più cavalieri e che si concluderà con una coinvolgente danza medievale.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Favorire l'espressione individuale e di gruppo
- Facilitare la crescita inter-relazionale e la consapevolezza personale
- Sviluppare la gestualità e la mimica
- Sviluppare la comunicazione verbale e non-verbale - Favorire la capacità di ascolto

BESTIARI E FANTASIA

Laboratorio artistico nel castello



In epoca medievale trovarono ampia diffusione i cosiddetti “bestiari”, curiosi libri a carattere didattico morale che raccoglievano illustrazioni di animali veri e fantastici, accompagnati da descrizioni e frasi moralizzanti. Particolarmente interessanti sono le pagine che illustravano creature immaginarie e mostruose prese dalla mitologia e dalle favole classiche, o nate dall’assemblaggio di diversi animali: draghi, unicorni, sirene, fenici, basilischi, grifoni. Con il supporto di immagini tratte da antichi manoscritti e i numerosi esempi osservati nel castello durante la visita guidata, i bambini avranno l’opportunità di creare il loro animale fantastico mediante l’assemblaggio creativo e il disegno. Pescheranno il dettaglio di un animale (una testa, una coda, una zampa ecc.) e lo dovranno completare e piacerimento con matite e colori, scegliendo poi un nome idoneo alla creatura inventata; la presenteranno ai compagni esponendone le caratteristiche e daranno vita ad un fantasioso ed unico bestiario di classe.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Approcciarsi all’immaginario fantastico medievale
- Stimolare la fantasia e la creatività
- Sperimentare con la tecnica del collage creativo
- Sviluppare la tecnica del disegno a mano libera
- Favorire l’esposizione in pubblico e la socializzazione