

Fortezza che unisce storia, natura e gioco. La classe esplora torri, camminamenti e leggende, partecipando a visite animate, laboratori creativi e giochi ispirati all'epoca malatestiana. Le attività proposte stimolano immaginazione, logica e collaborazione in un contesto immersivo e coinvolgente.

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Gamification
- Cooperative learning

Legenda simboli

- V** Visita guidata | **L** Laboratorio
VS Visita spettacolo | **D** Drammatizzazione
G Gamification

Competenze chiave

Infanzia

- Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente
- Capacità di risolvere problemi in modo creativo
- Sviluppo di autonomia, flessibilità, pazienza e empatia
- Partecipazione e collaborazione

Primaria

- Competenza storica e di lingua
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, senso di iniziativa
- Partecipazione e collaborazione

Secondaria I grado

- Competenza storica e di lingua
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, senso di iniziativa
- Competenza in materia di cittadinanza



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

VISITA GUIDATA | **V**

Un'avventura che porta i più piccoli a esplorare la Rocca. Prima ascoltano storie magiche su cavalieri, dame e draghi, poi con un percorso interattivo scoprono torri e camminamenti. Un tuffo nel Medioevo giocoso e coinvolgente.
 1 ora e 30 minuti • € 6

TRA DAME E CAVALIERI:

IL RACCONTO PRENDE VITA | **V L**

Un menestrello del passato guida bambine e bambini alla scoperta dei misteri della Rocca, narrando una storia di dame e cavalieri. Saranno loro a decidere lo sviluppo del racconto, mentre esplorano camminamenti e sale. Quale finale avrà l'avventura?
 1 ora e 30 minuti • € 8

IL PALIO DI CESENA | **L**

I piccoli partecipanti, in squadre, si trasformano in provetti cavalieri e affrontano prove emozionanti, sfidandosi in giochi ispirati a tornei e giostre medievali.
 2 ore • € 8

STORIE DI CREATURE FANTASTICHE | **V L**

Costruiamo insieme un "bestiario" ispirato alla vita medievale e ai miti dell'epoca. Bambine e bambini scoprono le creature fantastiche con la creazione di un catalogo animalesco, sviluppando immaginazione e creatività.
 2 ore • € 8



Primaria e secondaria I grado

VISITA ALLA ROCCA MALATESTIANA | **V**

Un'emozionante esplorazione della Rocca: storia, importanza strategica e culturale e alcune affascinanti storie sui Malatesta. Inoltre i camminamenti e il Maschio, per un tuffo nel Medioevo!
 2 ore • € 8

VISITA NARRATA | **V VS**

Visita alla Rocca in compagnia di un nobile della corte dei Malatesta. Ragazze e ragazzi esplorano i camminamenti e le sale del castello, ascoltando affascinanti storie sulla Rocca, sulla vita dei suoi abitanti e sui misteri che la circondano.
 1 ora e 30 minuti • € 8

LE INVENZIONI DI LEONARDO | **L**

Avventura creativa, con sfide e attività laboratoriali, in cui ragazze e ragazzi, in gruppi, si ispirano alle invenzioni di Leonardo per progettare e creare le proprie.
 2 ore • € 8

CREATURE DI LEGGENDA:

IL BESTIARIO MEDIEVALE | **V L**

Costruiamo un "bestiario" ispirato alla vita medievale e ai miti dell'epoca. La classe esplora le creature fantastiche realizzando miniature medievali con immaginazione e creatività.
 2 ore • € 8

ALLA CORTE DEI MALATESTA | **D**

In costume, ragazze e ragazzi si trasformano in personaggi della corte Malatestiana, con un ruolo da interpretare per mettere in scena un episodio della vita del castello.
 mezza giornata • € 10

IL CODICE SEGRETO DELLA ROCCA | **V L**

Visita guidata e un'interattiva caccia al tesoro in cui ragazze e ragazzi devono risolvere enigmi storici e decifrare codici ispirati al passato della Rocca. Divisi in squadre, collaborano per svelare i segreti del castello.
 mezza giornata • € 10

DA VINCI ESCAPE | **G**

Escape room a tema storico in cui la classe deve risolvere una serie di enigmi sulla figura di Leonardo Da Vinci per "fuggire" in tempo dalla Rocca.
 mezza giornata • € 10

LA LEGGENDA DI CESENA: LA PROVA DEI CUSTODI | **G**

Avventura a squadre tra storia e natura. Ragazze e ragazzi, guidati da una narrazione coinvolgente, affrontano sfide alla Rocca e al Museo di Ecologia, decifrando indizi e superando prove. Un percorso dinamico e interdisciplinare che unisce gamification, storytelling e apprendimento attivo.
 giornata intera • € 18

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare percorsi di mezza e intera giornata.
- Possibilità di abbinare le attività della Rocca a quelle del Museo dell'Ecologia.
- In Rocca è possibile pranzare prenotando il menù studenti.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
 tel 0547 356445
 museoecologiacesena@atlantide.net