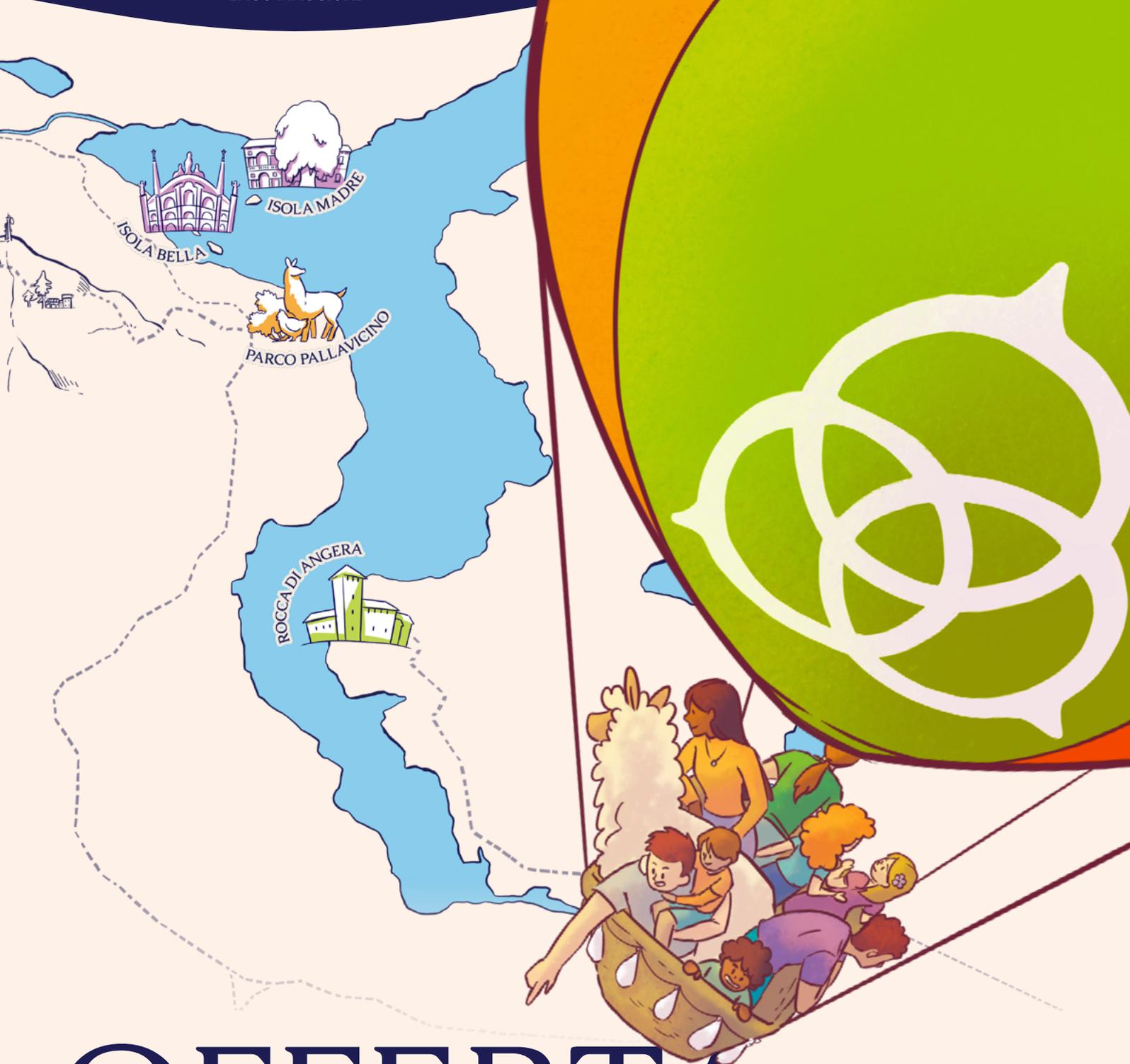




TERRE BORROMEO

LAGO MAGGIORE



# OFFERTA DIDATTICA



## Offerta didattica Terre Borromeo

Il circuito turistico delle destinazioni Terre Borromeo organizza programmi didattici per le scuole di ogni ordine e grado nei suoi siti culturali e naturalistici, sul Lago Maggiore.

Ogni luogo è un contenitore di idee e attività da realizzare insieme a educatori e insegnanti per crescere, imparare, diventare adulti con la consapevolezza del valore della natura, dell'ambiente, della storia, dell'arte. Per acquisire conoscenze, con leggerezza, anche attraverso la tecnologia, in modo coinvolgente e con un approccio moderno.

Le proposte didattiche sono formulate per condividere esperienze che possano svelare attitudini e talenti dei giovani esploratori. Ogni attività è personalizzata, così da permettere il miglior approccio per ogni età e livello di formazione.

Visite guidate nei musei e nei parchi, incontri interattivi e laboratori a tema sono organizzati alla Rocca di Angera, sul versante lombardo del Lago Maggiore, alle Isole Borromeo su quello piemontese e al Parco Pallavicino, a Stresa.

*La passione per il bello e l'innovazione culturale sono le linee guida dell'impegno per le generazioni future, come sostiene il principe Vitaliano Borromeo. Salvaguardare questo patrimonio storico e artistico e condividerne le peculiarità con i giovani è una missione entusiasmante.*



# Scuole Primarie



## Rocca di Angera

### VISITA INTERATTIVA

L'antica fortezza medievale verrà visitata attraverso una modalità guidata che coinvolgerà i bambini in indovinelli, quiz e caccia agli indizi nascosti.

### VISITA INTERATTIVA + LABORATORIO

Alla visita interattiva seguirà un'attività laboratoriale sulla base di quanto osservato.

### AVVENTURA IN COSTUME

I bambini verranno mascherati a seconda del tema scelto e guidati nell'attività da un gruppo di animatori in costume.

### VISITA GIOCO

Visite ludico-creative e interattive per scoprire la Rocca e i suoi tesori!

### DIGITAL LAB

Partendo dagli stimoli che suggerisce il percorso di visita, i bambini esploreranno nuovi modi per scoprire la Rocca attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici.



## Parco Pallavicino

### LABORATORIO BOTANICO

Il percorso si articolerà in due momenti educativi: una visita al Parco e un'attività laboratoriale, svolta sulla base di quanto osservato.

Accompagnati da una guida, i bambini scopriranno il Parco soffermandosi sulle diverse specie botaniche, alcune delle quali saranno oggetto di approfondimento in laboratorio.

### LABORATORIO FAUNISTICO

Attraverso un approccio multidisciplinare i bambini verranno stimolati da una serie di esperienze e approfondimenti sul mondo animale con l'obiettivo di migliorare la conoscenza e di suggerire alcune soluzioni per avvicinarsi alla fauna selvatica nel quotidiano. Buona parte dell'attività didattica sarà svolta a contatto diretto con gli animali.

### DIGITAL LAB

Partendo dagli stimoli che suggerisce il percorso di visita, i bambini esploreranno nuovi modi per scoprire il Parco attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici.



## Isola Bella e Isola Madre

### VISITA GUIDATA ALL'ISOLA BELLA

### VISITA GUIDATA ALL'ISOLA MADRE

# Rocca di Angera



## VISITA INTERATTIVA

L'ANTICA FORTEZZA MEDIEVALE VERRÀ VISITATA ATTRAVERSO UNA MODALITÀ GUIDATA CHE COINVOLGERÀ I BAMBINI IN INDOVINELLI, QUIZ E CACCIA AGLI INDIZI NASCOSTI.



### La Rocca di Angera come struttura di difesa

Un percorso alla scoperta di mura merlate, buche puntaie, torri, camminamenti, cinte murarie e postazioni strategiche.



### Il Castello come laboratorio dell'ingegno medievale

Un viaggio nelle arti e nei mestieri che hanno caratterizzato la vita di un tempo al castello. Affreschi e decorazioni saranno raccontati in accostamento alle attività degli scalpellini e delle altre maestranze che hanno partecipato alla costruzione della Rocca di Angera.



### Il Giardino dei sensi

Il giardino come luogo di svago e delle arti ma anche come fonte a cui attingere per la vita quotidiana (la cucina, la salute, la sussistenza della comunità...)



### Un viaggio nel tempo tra i giochi di ieri e di oggi

Il gioco diventerà lo strumento per studiare la storia: lo specchio della società in una particolare epoca.



1 ORA



DALLA  
I ALLA V



MAX  
25 BAMBINI

# Rocca di Angera



## VISITA INTERATTIVA + LABORATORIO

ALLA VISITA INTERATTIVA SEGUIRÀ  
UN'ATTIVITÀ LABORATORIALE SULLA  
BASE DI QUANTO OSSERVATO.



### Giochi da tutto il mondo

Alla scoperta dei più affascinanti giochi del Museo della Bambola e del Giocattolo presentati in museo. Durante la visita interattiva verranno presentati i giochi del passato. Nel corso dell'attività didattica ogni ragazzo riprodurrà con l'argilla il proprio "carretto giocattolo" su ruote.

— dalla I alla III



### Ricordi dalla Rocca

La storia dell'edificio e dei suoi proprietari narrata, scoperta e poi riscritta dai giovani visitatori. Dopo la visita, in cui saranno i bambini a cercare e riconoscere aspetti e caratteristiche della Rocca, verrà costruito un album di immagini e schizzi con personaggi e immagini del Castello: la sagoma dell'edificio con gli stemmi dei suoi antichi proprietari, il suo giardino, figure di armati, cavalieri, animali fantastici e... i suoi visitatori. Due piccoli libri a più pagine per classe, con figure e immagini composte ad arte utilizzando materiali diversi: gommapiuma, cartoncini, veline colorate.

— dalla I alla V



### Aguzza la vista e allena l'olfatto

Un modo per accostare i bambini alla natura e al giardino come spazio di svago e relax, ma anche luogo privilegiato di osservazione, riflessione e apprendimento. Il percorso ha lo scopo di sensibilizzare all'utilizzo dei sensi come strumenti di conoscenza. Nell'attività verranno presentati tipi, spazi e funzioni del giardino medievale scoprendone i frutti di stagione e le varietà e le proprietà di antiche erbe aromatiche, fiori e piante tintorie. Con le specie raccolte verrà realizzato un libro dei profumi, con penna d'oca e carta pergamena.

— dalla IV alla V



2 ORE  
(1H VISITA + 1H  
LABORATORIO)



DALLA  
I ALLA V



MAX 25  
BAMBINI

# Rocca di Angera



## AVVENTURA IN COSTUME

I BAMBINI VERRANNO MASCHERATI A SECONDA DEL TEMA SCELTO E GUIDATI NELL'ATTIVITÀ DA UN GRUPPO DI ANIMATORI IN COSTUME. IN CASO DI MALTEMPO, L'AVVENTURA VERRÀ SOSTITUITA CON UNA LEZIONE LUDICO DIDATTICA SUGLI USI E SUI COSTUMI DEL MEDIOEVO. GLI ALUNNI SARANNO VESTITI A TEMA.



### Robin Hood

L'avventura dell'arciere più famoso al mondo prenderà magicamente vita.



### Re Artù

Un percorso alla conquista del Santo Graal in compagnia del leggendario Artù, del valoroso Lancillotto e della terribile Strega Morgana.



### Assalto al Castello

L'avventura che vedrà sir Orlando alla ricerca del legittimo erede al trono per spodestare il tiranno succeduto impropriamente a Re Alfonso.



### Carlo Magno

La straordinaria epopea del fondatore del Sacro Romano Impero rivissuta in un'avventura ricca di imprevisti e colpi di scena. Dalla Battaglia di Roncisvalle all'incoronazione nella Notte di Natale dell'anno 800, i bambini vivranno in prima persona la storia di uno dei più grandi Re d'Europa.



### Giulio Cesare

Le gesta dell'imperatore romano che piegando il nemico conquisterà nuovi territori.



### Odissea

Il mitico viaggio di Ulisse prenderà vita: con il suo equipaggio, Ulisse si troverà a combattere contro gli dèi e a superare, uno dopo l'altro, gli ostacoli che essi porranno lungo il suo cammino.



2 ORE



DALLA  
I ALLA V



MAX  
100 BAMBINI

# Rocca di Angera



## VISITA GIOCO

VISITE LUDICO-CREATIVE E INTERATTIVE PER  
SCOPRIRE LA ROCCA E I SUOI TESORI!



### A che gioco giochiamo?

Nel Museo della Bambola e del Giocattolo non ci sono solo preziose e bellissime bambole ma giochi di società, modellini, pupazzi: i più bei giocattoli della tradizione con cui si sono divertiti bambini e bambine di tutto il mondo. Il modo migliore per conoscere questo fiabesco museo è proprio quello di giocare insieme, prendendo spunto dalle meraviglie esposte nelle diverse sale. La visita diventerà dunque un percorso ludico-esplorativo durante il quale osservare e sperimentare in prima persona tanti giochi diversi.

— dalla I alla II



### Le leggende della Rocca

In un Castello di origine medievale è bello unire realtà e fantasia evocando storie e leggende del luogo e dei suoi abitanti. In cima alla torre più alta, nelle magnifiche sale affrescate, all'ombra del pergolato: nei luoghi più suggestivi della Rocca i bambini prenderanno parte ad un percorso narrativo ed esperienziale in cui la storia del Castello diventerà spunto per raccontare affascinanti saghe e leggende. Divertente sarà infine illustrare il libricino del Castello che ognuno riceverà e porterà a casa per ricordo.

— dalla III alla V



### Orienteering alla Rocca di Angera Junior

Dalla sommità della torre più alta, seguendo i punti cardinali, si scoprirà la struttura e la posizione della Rocca nel contesto dell'ambiente circostante. Poi, con una speciale mappa alla mano e divisi in squadre, si scenderà per un'esplorazione attraverso le sale, i cortili e il giardino medievale in un percorso a tappe basato su indizi e dettagli da scoprire e osservare. Si consiglia di abbinare a questo percorso la visita interattiva «La Rocca come struttura di difesa»

— Dalla III alla V



2 ORE



DALLA  
I ALLA V



MAX  
100 BAMBINI

# Rocca di Angera



## DIGITAL LAB

PARTENDO DAGLI STIMOLI CHE SUGGERISCE IL PERCORSO DI VISITA, I BAMBINI ESPLOLERANNO NUOVI MODI PER SCOPRIRE LA ROCCA ATTRAVERSO L'AUSILIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI.



### Una notte al Castello

Nell'antica Rocca di Angera una vecchia leggenda narra che ogni notte di luna piena le bambole si animino dentro le loro teche e tornino a svolgere la loro vita di sempre. Quale vita? Quella per cui sono state create! In qualità di storici di bambole i bambini sono chiamati dalla proprietaria del Museo a scovare le scorribande che ogni notte di plenilunio si compiono, puntuali, in Castello. Dotati di strumentazione tecnologica d'avanguardia e dei travestimenti più sofisticati verrà documentato cosa accade. Attraverso app di storytelling, verranno messi in scena dei piccoli sketch di vita quotidiana delle bambole, raccontandone luoghi di origine e tradizioni, le storie dei loro proprietari ma anche storie di vita quotidiana e di amicizia nata tra le teche del museo o negli spazi dell'antico Castello di cui sono i regnanti indiscussi!

— dalla I alla II



### Robot contest: libera la fantasia e inventa il tuo robot

Bambole e Robot: cosa hanno in comune? Sono molto più che giocattoli! Le bambole anticamente avevano il compito non solo di divertire ma anche di insegnare le buone maniere, di dire cosa era considerato alla moda, imbracciare vere e proprie rivoluzioni culturali. Al pari delle bambole, i robot di oggi sono molto più che giochi: cucinano torte, differenziano la spazzatura, viaggiano nello spazio alla ricerca di altri pianeti. È per celebrare le importanti evoluzioni della tecnologia che nella giornata del Robot Contest i bambini si sfideranno nella ricerca della soluzione robotica più originale per affrontare le sfide dei nostri giorni. Attraverso l'utilizzo di kit di robotica educativa, verranno inventati robot che aiutano il mondo a diventare un posto migliore e più felice.

— dalla III alla V



2 ORE



DALLA  
I ALLA V



MAX  
25 BAMBINI

# Parco Pallavicino



## LABORATORIO BOTANICO

IL PERCORSO SI ARTICOLERÀ IN DUE MOMENTI EDUCATIVI: UNA VISITA AL PARCO E UN'ATTIVITÀ LABORATORIALE, SVOLTA SULLA BASE DI QUANTO OSSERVATO. ACCOMPAGNATI DA UNA GUIDA, I BAMBINI SCOPRIRANNO IL PARCO SOFFERMANDOSI SULLE DIVERSE SPECIE BOTANICHE, ALCUNE DELLE QUALI SARANNO OGGETTO DI APPROFONDIMENTO DEL LABORATORIO. CIASCUNA ATTIVITÀ SARÀ SUPPORTATA DALLA LETTURA DI UN ALBO ILLUSTRATO O DALL'OSSERVAZIONE DI TAVOLE A CARATTERE SCIENTIFICO ALLO SCOPO DI DISTINGUERE LE DIVERSE PIANTE, AMMIRANDONE LE PARTICOLARITÀ E SCOPRENDONE QUALCHE DETTAGLIO CURIOSO.

IN CASO DI BRUTTO TEMPO SI CONSIGLIA UN ABBIGLIAMENTO ADEGUATO (MANTELLINA, K-WAY, ETC.).



### Danziamo in natura

Esperienza di danza educativa, un metodo di apprendimento ed educazione al movimento immersi nella natura. *Per chi ama danzare e sperimentare il movimento usando il proprio corpo e la propria immaginazione per esprimersi e comunicare con gli altri.* In caso di maltempo l'attività verrà sostituita con il laboratorio "L'inventario delle foglie".  
— dalla I alla III



### Seguendo la lezione degli alberi

Guidati dalla lettura di un libro, verrà affrontato il tema dell'inclusione: a partire dalle caratteristiche degli alberi i bambini si confrontano sulle loro personalità, per poi realizzare un meraviglioso e diversificato bosco classe monocromatico. *Per chi vuole affrontare il percorso sull'inclusione e sulle emozioni.*  
— dalla IV alla V



### L'inventario delle foglie

Come è fatta una foglia? I bambini osserveranno e impareranno la nomenclatura specifica per poi costruire un quaderno di origami con alcune delle specie incontrate durante la passeggiata nel parco. *Per chi ama la creatività e le scienze naturali.*  
— dalla I alla V



### Caccia al tesoro in natura

Attraverso una caccia al tesoro interattiva la classe è guidata alla scoperta del parco e degli esemplari di alberi più significativi: ogni tappa è caratterizzata da un'esperienza sensoriale, artistica o ludica diversificata. *Per chi vuole conoscere le caratteristiche botaniche degli alberi giocando.* In caso di maltempo l'attività verrà sostituita con il laboratorio "L'inventario delle foglie".  
— dalla I alla V



2 ORE



CFR.  
DETTAGLIO



MAX  
25 BAMBINI

# Parco Pallavicino



## LABORATORIO FAUNISTICO

ATTRAVERSO UN APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE I BAMBINI VERRANNO STIMOLATI DA UNA SERIE DI ESPERIENZE E APPROFONDIMENTI SUL MONDO ANIMALE CON L'OBIETTIVO DI MIGLIORARNE LA CONOSCENZA E DI SUGGERIRE ALCUNE SOLUZIONI PER AVVICINARSI ALLA FAUNA SELVATICA NEL QUOTIDIANO. BUONA PARTE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA SARÀ SVOLTA A CONTATTO DIRETTO CON GLI ANIMALI.



Una prima parte dell'attività si svolgerà presso la fattoria: i bambini scopriranno che il torrente non è abitato solo da pesci ma anche da altri animali e che il legno morto è ricco di vita; incontreranno alcuni animali selvatici irrecuperabili e capiranno il motivo della loro permanenza al Parco. I bambini daranno la merenda a procioni e coati e si divertiranno offrendo ghiottonerie a daini e caprette.

Nella seconda parte, in aula didattica, grazie anche all'aiuto di strumentazioni scientifiche, si osserveranno alcuni animali misteriosi scoprendo l'importanza dell'attività mimetica sia per difesa che per predazione; i bambini osserveranno inoltre il bizzarro colore di alcune uova di gallina imparando a scoprire se c'è il pulcino al suo interno; ci si avvicinerà alla classe di animali più diffusi del pianeta ma anche gravemente minacciati: gli insetti. Verranno infine presentate alcune nozioni di educazione ambientale, come ad esempio l'impatto della plastica sulla natura, scoprendo gli insetti come alimento alternativo.



2 ORE



DALLA  
I ALLA V



MAX  
25 BAMBINI

# Parco Pallavicino



## DIGITAL LAB

PARTENDO DAGLI STIMOLI CHE SUGGERISCE  
IL PERCORSO DI VISITA, I BAMBINI ESPLOLERANNO  
NUOVI MODI PER SCOPRIRE IL PARCO ATTRAVERSO  
L'AUSILIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI.



### Incantesimi bestiali

Una vecchia leggenda narra che il Parco Pallavicino sia custode di un magico segreto. Anni fa, Morgana, la vecchia strega del lago, invidiosa della ricchezza, bellezza e felicità dei reali, in occasione del compleanno del piccolo principino, scatenò la sua furia sulla villa, trasformando i suoi abitanti in piante o animali, costretti a vivere per l'eternità nel Parco Pallavicino. Per fortuna, c'è una possibilità di salvezza: gli eroi che riusciranno a decifrare il percorso stregato e scopriranno in quale animale è stato trasformato il piccolo principino, potranno salvare l'intera famiglia reale. Con l'aiuto della tecnologia i bambini si cimenteranno in una caccia al tesoro stregata per salvare lo splendore della villa e insieme a questa, la vita dei suoi abitanti, umani e non! Con l'aiuto di tablet che individuano e raccolgono indizi, microscopi digitali e soprattutto tanta energia si metteranno sulle tracce della strega, risolvendo enigmi e liberando il Parco dalla maledizione!

— dalla I alla II



### Fumetti e gnometti

È un giorno di vacanza come tanti e quasi per caso i bambini entreranno nel Parco Pallavicino e si appoggeranno ad un grosso tronco cavo trasformandosi in gnomi! Tutti questi gnometti diverranno gli aiutanti di Tom, il piccolo custode del Parco, che durante l'estate fa sempre lunghe chiacchierate con i suoi ospiti per assicurarsi che stiano bene e per condividere con loro alcune delle peripezie che li hanno portati qui! Grazie all'aiuto di un tablet, divisi in squadre, i bambini osserveranno gli animali, inventeranno delle storie e creeranno un fumetto digitale che poi consegneranno a Tom per aiutarlo a svolgere saggiamente il suo lavoro!

— dalla II alla V



### Gli apprendisti pasticcioni

“Dietro ad ogni piccolo, grande miracolo della natura, come quando un fiore sboccia o un cucciolo che impara a camminare, c'è sempre una sequenza magica di momenti che ne ha permesso la realizzazione, proprio come nella magia”. Questo è quello che Morgana e Merlino stanno cercando di imparare dal Maestro Magnus alla Scuola di Magia del Parco Pallavicino: alle prese con incantesimi, pozioni e formule sono però un vero disastro! Non solo non si ricordano i procedimenti ma neppure gli ingredienti! In maniera stupefacente, Morgana e Merlino dovranno fare coppia per una competizione che permetterà loro di entrare all'Accademia di Stregoneria. I bambini dovranno aiutarli a ricostruire la video ricetta dei loro incantesimi per superare la prova e fare ingresso finalmente nel mondo della vera magia! Grazie alla tecnica della StopMotion creeranno delle sequenze di foto che comporranno insieme, unitamente a dei commenti, per costruire il libro magico dei due apprendisti pasticcioni!

— dalla III alla V



2 ORE

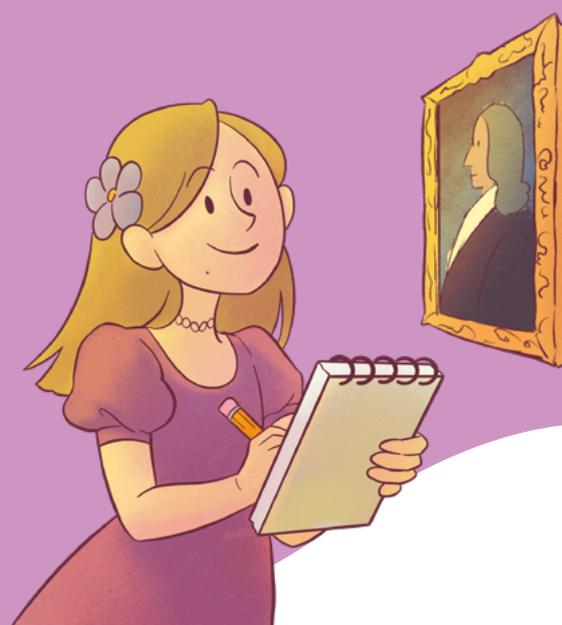


CFR.  
DETTAGLIO



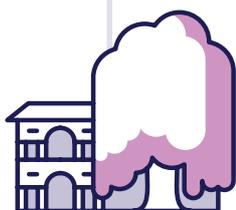
MAX  
25 BAMBINI

# Isola Bella Isola Madre



## VISITA GUIDATA ALL'ISOLA BELLA

Affascinante il percorso all'interno della dimora che attraversa le sale storiche, tra cui la Sala del Trono, il Salone Nuovo, la Sala della Musica, la Sala di Napoleone e la Sala da Ballo. Di notevole importanza la Galleria del Generale Berthier che ospita una collezione di 130 opere pittoriche di artisti di spicco del periodo barocco e copie di dipinti di grandi maestri quali Raffaello, Tiziano, Correggio e Guido Reni. Al piano inferiore sono collocate le scenografiche grotte, rivestite da ciottoli, tufo, stucchi e marmi originariamente edificate per sfuggire alla calura estiva e stupire gli ospiti.



## VISITA GUIDATA ALL'ISOLA MADRE

L'Isola Madre è la più grande e la più antica delle Isole Borromeo. L'anima dell'isola è il suo parco botanico che ospita piante e fiori rari provenienti da tutto il mondo, che qui si sono acclimatate grazie alle dolci e favorevoli temperature. Al centro del giardino sorge il Palazzo cinquecentesco che conserva antichi e prestigiosi arredi con arazzi, mobili e quadri provenienti da varie dimore storiche che la famiglia Borromeo possedeva in Lombardia. Nel Palazzo è inoltre conservata una collezione di marionette e teatrini d'epoca.



2 ORE



DALLA  
I ALLA V



MAX  
50 PERSONE

## TARIFFARI SCUOLE PRIMARIE

← [TORNA ALLA PROPOSTA  
PER LE SCUOLE PRIMARIE](#)

BIGLIETTO DI INGRESSO (obbligatorio)	Ragazzi	Adulti
Rocca di Angera	€ 7,00	€ 11,00
Parco Pallavicino	€ 7,00	€ 11,00
Isola Bella	€ 10,00	€ 18,00
Isola Madre	€ 8,00	€ 15,00
Isola Bella + Isola Madre	€ 15,00	€ 27,00
Isola Bella + Isola Madre + Rocca di Angera	€ 19,00	€ 33,00
Isola Bella + Parco Pallavicino	€ 14,00	€ 24,00
Isola Bella + Isola Madre + Parco Pallavicino	€ 19,00	€ 33,00

Ogni 13 bambini è prevista la gratuità per un insegnante. È prevista una riduzione del 50% sul biglietto di ingresso per i ragazzi con disabilità e l'ingresso gratuito per l'insegnante che li accompagna.

ATTIVITÀ DIDATTICA E ALTRI SERVIZI	Sito	Partecipanti	Prezzo
Visita interattiva	Rocca di Angera	max 25 bambini	€ 75,00
Visita interattiva + laboratorio	Rocca di Angera	max 25 bambini	€ 190,00
Avventura in costume	Rocca di Angera	max 100 bambini	€ 550,00 quota fissa per max 50 bambini € 11,00 dal 51° bambino in poi (a bambino)
Visita Gioco	Rocca di Angera	max 25 bambini	€ 195,00
Digital lab	Rocca di Angera	max 25 bambini	€ 280,00
Prenotazione spazio coperto per consumare il pranzo al sacco	Rocca di Angera	quota a bambino	€ 3,00
Laboratorio botanico	Parco Pallavicino	max 25 bambini	€ 190,00
Laboratorio faunistico	Parco Pallavicino	max 25 bambini	€ 195,00
Digital lab	Parco Pallavicino	max 25 bambini	€ 280,00
Visita guidata	Isola Bella	max 50 persone	€ 60,00
Visita guidata	Isola Madre	max 50 persone	€ 60,00

TRASPORTO IN BARCA	Prezzo
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella e Ritorno	Quota a persona 9,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 13,50
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Madre e Ritorno	Quota a persona 12,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Madre, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 15,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola Madre e Ritorno	Quota a persona 13,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola Madre, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 16,00

\* Le partenze e gli arrivi al Parco Pallavicino sono confermati solamente se il livello del lago consente l'attracco delle barche. In alternativa, è comunque confermato il servizio da Stresa



TERRE BORROMEO

LAGO MAGGIORE

### SERVIZI EDUCATIVI

Rocca di Angera, Parco Pallavicino, Isola Bella e Isola Madre

+39 0323 933478

[scuole@isoleborromeo.it](mailto:scuole@isoleborromeo.it)

[www.isoleborromeo.it](http://www.isoleborromeo.it)



@terreborromeo @parcopallavicino #borromeoexperience