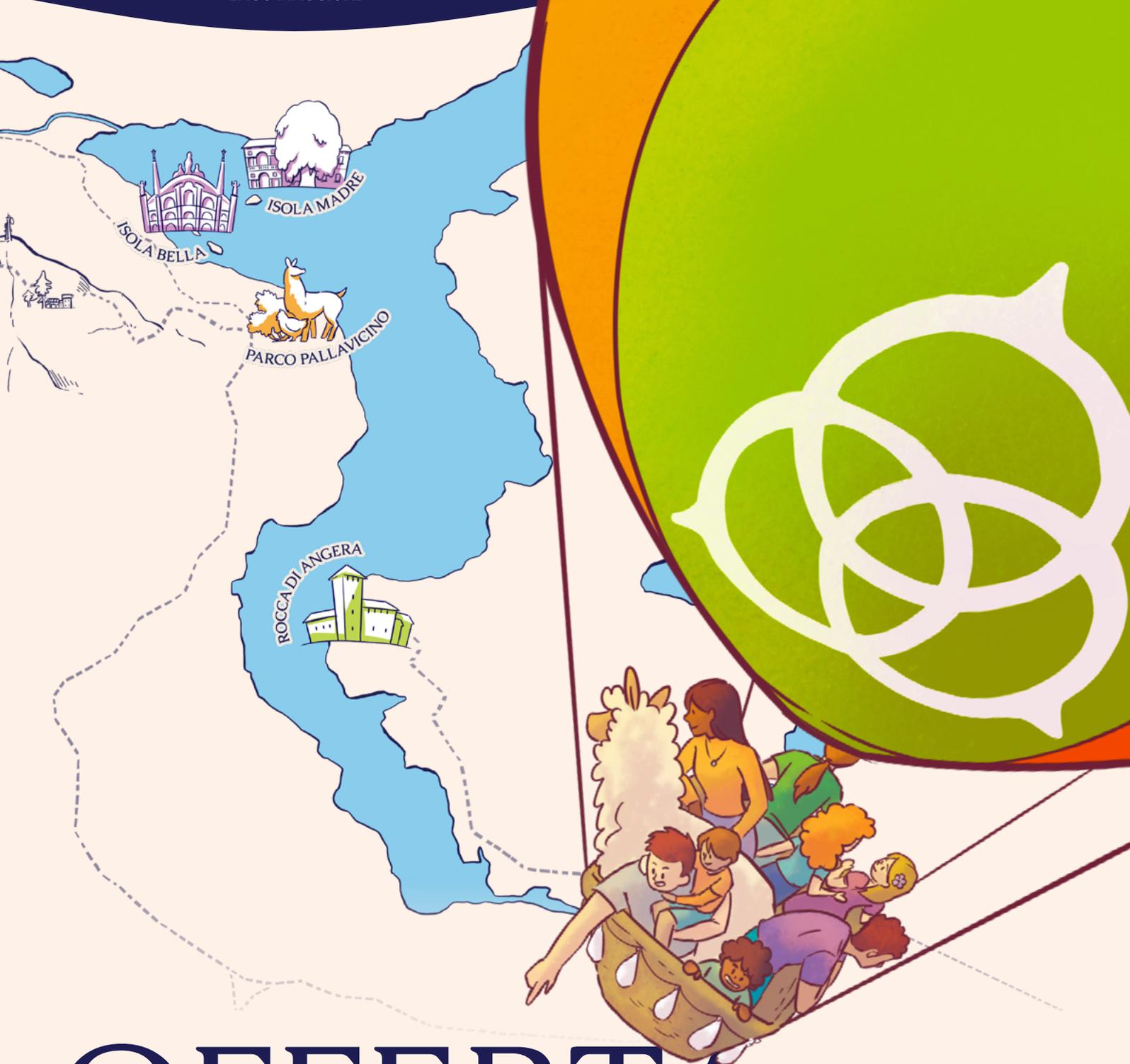




TERRE BORROMEO

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.

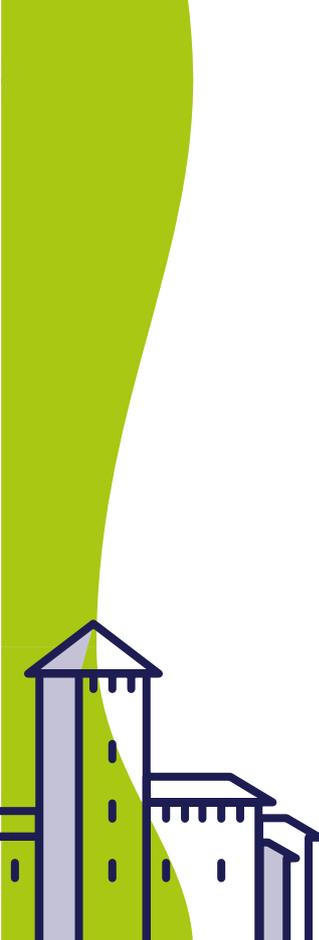
Le proposte didattiche sono formulate per condividere esperienze che possano svelare attitudini e talenti dei giovani esploratori. Ogni attività è personalizzata, così da permettere il miglior approccio per ogni età e livello di formazione.

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 dell'infanzia



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.

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



3-6 ANNI



MAX
25 BAMBINI

Rocca di Angera

VISITA INTERATTIVA + LABORATORIO

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



Principi e principesse per una giornata!

L'attività sarà condotta da un'accompagnatrice di eccezione, una giovane e allegra guida in abiti da Principessa, figlia del signore del Castello, che mostrerà gli angoli più belli e segreti della sua casa davvero speciale.

Con il suo aiuto e quello delle insegnanti i piccoli potranno confezionare ciascuno la propria preziosa corona per una visita alla Rocca da veri principi e principesse.



Alla Rocca con un "Sacco" di giochi

L'attività sarà condotta da un personaggio vissuto al Castello molti secoli fa, un "vero" menestrello giocoliere, particolarmente esperto nei giochi.

Con la sua guida sarà possibile vedere, ma soprattutto sperimentare, i giochi esposti nelle vetrine. Come? Curiosando nel suo "sacco" si ritroveranno i giochi usati dai bambini di tutte le epoche e di tutto il mondo per poi giocare insieme.

Verrà creato un piccolo animale-gioco con ognuno dei partecipanti.



2 ORE (1H VISITA
+ 1H LABORATORIO)



3-6 ANNI



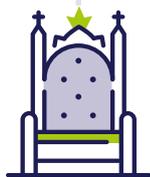
MAX
25 BAMBINI

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 CATTIVO TEMPO L'ATTIVITÀ SI SVOLGERÀ IN ALCUNI AMBIENTI COPERTI DEL CASTELLO.



Nel regno di Camelot

Lo scrigno di Re Artù e il pappagallo della Regina sono scomparsi: bisogna ritrovarli! Insieme a Messer Lancillotto, si affronteranno numerose prove, contrastando anche le ire della famosa Strega Morgana...



Nel regno di Senso Matto - Alla scoperta dei 5 sensi

Strega Cipolla ha stravolto le capacità sensoriali degli abitanti del regno. Insieme si vivrà un viaggio incredibile alla scoperta del fantastico universo dei 5 sensi.



Le leggende irlandesi - Alla scoperta dei 5 sensi

L'elfo Puck ha bisogno del suo esercito di folletti: una maledizione ha fatto dimenticare al mago dell'inverno Erman che il freddo deve finire. Bisognerà chiedere aiuto ai custodi delle stagioni per poter ricreare il magico arcobaleno e aiutare Erman a ricordare. Insieme si percorrerà un viaggio alla scoperta delle stagioni.



2 ORE



3-6 ANNI



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.



Il gioco stregato

Due robottini a forma di ape sono le pedine d'onore di uno speciale Gioco dell'Oca. Un giorno però la vecchia strega Bacheca, infastidita dagli schiamazzi e dalle risate dei bambini, grazie a un incantesimo, ha trasformato il capobanda dei "Bambini dal cuore giallo" e quello dei "Bambini dal cuore blu" in api meccaniche, costrette per l'eternità ad essere pedine di un gioco stregato. La missione dei bambini sarà risolvere gli enigmi che si celano dietro alle caselle del tavolo e affrontare in gruppo sfide e indovinelli per rompere l'incantesimo! Una sorta di "caccia al tesoro da tavolo" che coniuga tradizione (il Gioco dell'Oca) e innovazione (la robotica). Le pedine del gioco, Bee-Bot e Blue-Bot, si controllano attraverso dei comandi sul dorso (avanti, indietro, svolta a sinistra, svolta a destra), aiutando i bambini a contare e a tradurre i loro pensieri in una sequenza di comandi da realizzare nello spazio. Ideale per apprendere le basi del linguaggio di programmazione in maniera divertente!



2 ORE



3-6 ANNI



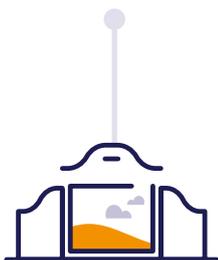
MAX
25 BAMBINI

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.).



Storie al Kamishibai!

Ascolto di un racconto sul tema delle stagioni con l'utilizzo del kamishibai, uno strumento di origine giapponese che permette di creare uno "spettacolo teatrale di carta".

Per chi vuole ascoltare una storia come se fosse a teatro.



I Colori della natura

Esperimenti con i primari e i secondari e realizzazione di una corona variopinta da indossare.

Per chi vuole scoprire come nascono i colori.



2 ORE



3-6 ANNI



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.



Esperienze e approfondimenti

Le uova colorate, i pulcini di specie piccole e giganti nonché le galline tutte nere, le più grandi al mondo, le più vaporose e il gallo dalla coda lunghissima. Perché alcuni uccelli hanno un piumaggio coloratissimo e altri no? Dare la merenda a procioni e coati e conoscere alcuni animali particolarmente simpatici del Parco scoprendo le loro storie. Osservare le impronte e i palchi dei daini perduti sul terreno. In fattoria daini e caprette attenderanno il pasto dai bambini, sempre sotto l'osservazione del personale del parco.



2 ORE



3-6 ANNI



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!



2 ORE

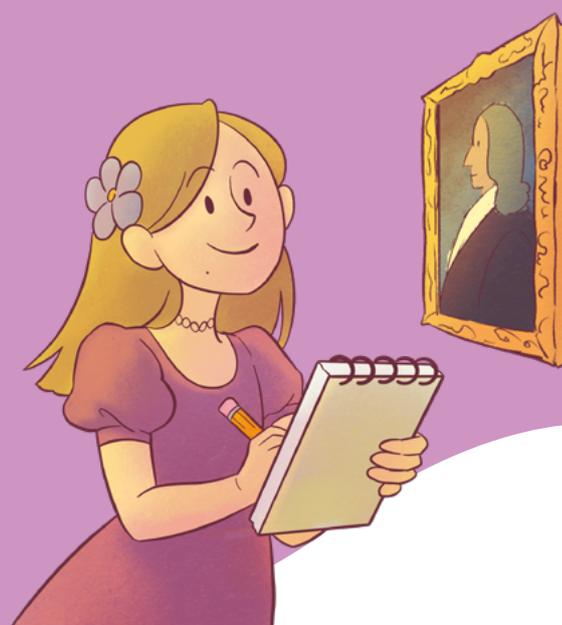


3-6 ANNI



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 Borromee. 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



3-6 ANNI



MAX
50 PERSONE

TARIFFARI SCUOLE DELL'INFANZIA

← [TORNA ALLA PROPOSTA
PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA](#)

BIGLIETTO DI INGRESSO (obbligatorio)	Bambini <6 anni	Ragazzi	Adulti
Rocca di Angera	€ 4,00	€ 7,00	€ 11,00
Parco Pallavicino	€ 4,00	€ 7,00	€ 11,00
Isola Bella	€ 4,00	€ 10,00	€ 18,00
Isola Madre	€ 4,00	€ 8,00	€ 15,00
Isola Bella + Isola Madre	€ 7,00	€ 15,00	€ 27,00
Isola Bella + Isola Madre + Rocca di Angera	€ 10,00	€ 19,00	€ 33,00
Isola Bella + Parco Pallavicino	€ 7,00	€ 14,00	€ 24,00
Isola Bella + Isola Madre + Parco Pallavicino	€ 10,00	€ 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)
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

www.isoleborromeo.it



@terreborromeo @parcopallavicino #borromeoexperience