



Magici Castelli

Gite con animazione in costume a tema

Proposte di animazione

Una Magica Storia

Si tratta di un'animazione in costume a tema in cui i partecipanti diventano protagonisti di un'avventura interattiva, insieme a personaggi in costume, giochi di ruolo e prove da superare.

Il luogo di svolgimento dell'attività sono le dimore storiche più belle d'Italia come castelli, ville, abbazie e borghi; luoghi da favola per tornare indietro nel tempo e vivere la storia e la cultura del nostro paese.

Il progetto Una Magica Storia è rivolto alle scuole dell'infanzia, alle scuole primarie, alle scuole secondarie di primo grado e agli oratori/centri estivi.

Proponiamo l'animazione in costume Una Magica Storia in due modalità:

- Animazione classica → animazione della durata di due ore
- Animazione sequel → grande avventura in costume che si svolge in tutta la giornata e ha la durata di quattro ore, in modo che i bimbi/ragazzi possano partecipare ad un'attività di animazione ancora più immersiva e coinvolgente

Eduescape

Si tratta dell'evoluzione della classica escape room che combina il gioco con nozioni culturali di storia e scienza; una maniera innovativa per imparare divertendosi.

Il progetto Eduescape è rivolto alle scuole primarie (classi quarte e quinte), alle scuole secondarie di primo grado e agli oratori/centri estivi.

Temi animazione

Una Magica Storia

I temi per l'animazione Una Magica Storia sono diversi per le scuole dell'infanzia e per le scuole primarie/secondarie.

I temi per l'animazione variano anche in base alla struttura del circuito Magici Castelli, ma in generale i temi disponibili sono i seguenti:



Scuole dell'infanzia

- Nel Regno di Camelot – Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda
- Nel Regno di Sensomatto – Alla scoperta dei cinque sensi
- Le leggende irlandesi – Alla scoperta delle stagioni
- Chi ha incastrato Babbo Natale
- Pantalone e lo scrigno scomparso
- La befana e l'esercito del carbone

Scuole primarie e secondarie

- Assalto al castello
- Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda
- La leggenda di Robin Hood
- L'odissea: la riconquista di Itaca
- Giulio Cesare e i Galli: l'espansione dell'impero
- Roma e l'antico Egitto
- Carlo Magno e i Longobardi
- Il grande Far West
- Harry Potter
- Le cronache di Narnia
- Il Signore degli anelli

Eduescape

Le due tematiche disponibili per il progetto Eduescape sono:

- Il segreto di Leonardo da Vinci
- I corsari del nuovo mondo



Circuito Magici Castelli

Le strutture che fanno parte del Circuito Magici Castelli e nelle quali è possibile organizzare le nostre attività di animazione sono le seguenti:

- Abbazia di Mirasole (MI)
- Borgo di Grazzano Visconti (PC)
- Borgo di Santa Severa (RM)
- Castello di Agazzano (PC)
- Castello di Bardi (PR)
- Castello di Camairago (LO)
- Castello di Chignolo Po (PV)
- Castello di Massazza (BI)
- Castello di Montechiarugolo (PR)
- Castello di Montefiore Conca (RN)
- Castello di Pagazzano (BG)
- Castello di Piovera (AL)
- Castello di Roccabianca (PR)
- Castello di San Colombano al Lambro (MI)
- Castello di San Pietro in Cerro (PC)
- Castello di Scipione (PR)
- Castello di Somma Lombardo (VA)
- Castello di Vogogna (VB)
- Castello di Zavattarello (PV)
- Fortezza di Firmafede (SP)
- Fortezza di Sarzanello (SP)
- Rocca del Leone (PG)
- Rocca di Angera (VA)
- Rocca di Lonato (BS)
- Villa Raimondi (CO)



Programmi attività

Una Magica Storia

Per gruppi fino a 100/110 partecipanti all'animazione in costume è possibile organizzare un singolo turno di animazione oppure un'animazione sequel.

Programma di una giornata con singolo turno di animazione durante la mattina

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:30 animazione
- 12:30-14:00 pausa pranzo
- 14:00-15:30 altra attività (ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura come visita guidata) – Se non vengono prenotate ulteriori attività il congedo è previsto alle 14:00 dopo la pausa pranzo
- 15:30 congedo

Programma di una giornata con singolo turno di animazione durante il pomeriggio

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:00 altra attività (ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura come visita guidata) – Se non vengono prenotate ulteriori attività oltre all'animazione in costume, l'arrivo è previsto alle 12:00/12:30 per la pausa pranzo
- 12:00-13:30 pausa pranzo
- 13:30-15:30 animazione
- 15:30 congedo

Programma di una giornata con animazione sequel

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:30 animazione
- 12:30-13:30 pausa pranzo
- 13:30-15:30 sequel animazione
- 15:30 congedo



Per gruppi superiori a 100/110 partecipanti è necessario organizzare due turni di animazione.

Il gruppo sarà suddiviso in due turni: il primo turno farà l'animazione durante la mattina e il secondo turno farà l'animazione durante il pomeriggio.

Il gruppo che non starà facendo l'animazione potrà fare un'ulteriore attività di animazione oppure un'attività organizzata dalla struttura ospitante (es. visita guidata).

Programma di una giornata con doppio turno di animazione

Programma primo turno

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:30 animazione
- 12:30-14:00 pausa pranzo
- 14:00-15:30 ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura ospitante (es. visita guidata)
- 15:30 congedo

Programma secondo turno

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:00 ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura ospitante (es. visita guidata)
- 12:00-13:30 pausa pranzo
- 13:30-15:30 animazione
- 15:30 congedo



Eduescape

È possibile organizzare l'attività Eduescape per gruppi fino a 65 partecipanti.

Il progetto Eduescape non è attivo in tutte le strutture del circuito (vedi la tabella dei costi a pagina 8-9 per sapere in quali strutture è disponibile).

Programma di una giornata con Eduescape durante la mattina

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:00 Eduescape
- 12:00-13:30 pausa pranzo
- 13:30-15:00 altra attività (ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura come visita guidata) – Se non vengono prenotate ulteriori attività il congedo è previsto alle 13:30 dopo la pausa pranzo
- 15:00 congedo

Programma di una giornata con Eduescape durante il pomeriggio

- 10:00 arrivo in struttura
- 10:30-12:00 altra attività (ulteriore attività di animazione oppure attività organizzata dalla struttura come visita guidata) – Se non vengono prenotate ulteriori attività l'arrivo è previsto alle 12:00/12:30 per la pausa pranzo
- 12:00-13:30 pausa pranzo
- 13:30-15:00 Eduescape
- 15:00 congedo



Costi obbligatori gita e altre informazioni

Costi obbligatori

- Costo dell'animazione - il costo dell'animazione per un numero di partecipanti fino a 50 è forfettario, per un numero superiore il costo diventa cad partecipante
- Costo di ingresso alla struttura - il costo di ingresso alla struttura è sempre cad bambino/ragazzo (insegnanti/educatori non pagano)

Per i bimbi/ragazzi dva è prevista una riduzione per la quota dell'animazione (o la gratuità nel caso in cui il bimbo/ragazzo non potesse partecipare all'animazione) e nella maggior parte delle strutture è garantita la gratuità per l'ingresso.

In alcune strutture il costo di ingresso comprende anche la visita guidata.

Eventuali altre attività organizzate dalla struttura (es. visita guidata se non compresa nel costo di ingresso) variano in base alla struttura ospitante e quindi si prega sempre di fare riferimento al preventivo per ogni singola struttura che verrà inviato dall'ufficio in seguito alla richiesta di maggiori informazioni.

Altre informazioni

- In caso di maltempo la struttura ospitante metterà a disposizione uno spazio al coperto per poter comunque svolgere l'animazione e consumare il pranzo al sacco
- In caso di maltempo il team di animazione cercherà di mantenere il tema scelto, da svolgere anche nello spazio al coperto. In base al numero di partecipanti e allo spazio a disposizione, il tema scelto potrebbe essere sostituito con l'animazione "Usi e costumi del medioevo", in cui i bimbi/ragazzi verranno comunque vestiti e coinvolti.



Costi animazione

Struttura	Animazione classica ≤ 50 pax	Animazione classica > 50 pax	Animazione sequel ≤ 50 pax	Animazione sequel > 50 pax	Eduescape ≤ 50 pax	Eduescape > 50 pax
Abbazia di Mirasole (MI)	550€	11€	850€	17€	550€	11€
Borgo di Grazzano Visconti (PC)	650€	13€	950€	19€		
Borgo di Santa Severa (RM)	650€	13€	950€	19€		
Castello di Agazzano (PC)	600€	12€	900€	18€		
Castello di Bardi (PR)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Camairago (LO)	550€	11€	850€	17€	550€	11€
Castello di Chignolo Po (PV)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Massazza (BI)	550€	11€			550€	11€
Castello di Montechiarugolo (PR)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Montefiore Conca (RN)	650€	13€	950€	19€		
Castello di Pagazzano (BG)	650€	13€	950€	19€	550€	11€
Castello di Piovera (AL)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Roccabianca (PR)	550€	11€	850€	17€		
Castello di San Colombano al Lambro (MI)	550€	11€	850€	17€	550€	11€
Castello di San Pietro in Cerro (PC)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Scipione (PR)	550€	11€	850€	17€		
Castello di Somma Lombardo (VA)	550€	11€	850€	17€	550€	11€



Struttura	Animazione classica ≤ 50 pax	Animazione classica > 50 pax	Animazione sequel ≤ 50 pax	Animazione sequel > 50 pax	Eduescape ≤ 50 pax	Eduescape > 50 pax
Castello di Vogogna (VB)	550€	11€	850€	17€	550€	11€
Castello di Zavattarello (PV)	600€	12€	900€	18€		
Fortezza di Firmafede (SP)	650€	13€	950€	19€		
Fortezza di Sarzanello (SP)	650€	13€	950€	19€		
Rocca del Leone (PG)	650€	13€	950€	19€		
Rocca di Angera (VA)	550€	11€	850€	17€		
Rocca di Lonato (BS)	600€	12€	900€	18€	600€	12€
Villa Raimondi (CO)	550€	11€	850€	17€		

Nota bene

I costi riportati fanno riferimento alle attività di animazione gestite da Un Mondo di Avventure.

Al costo dell'animazione va aggiunto il costo di ingresso alla struttura e il costo di eventuali altre attività (es. visita guidata se non inclusa nel biglietto di ingresso).



Finalità educative

Cos'è l'avventura in costume

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare e imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca e luogo immaginari.

I giocatori possono interpretare personaggi molto diversi: dagli antichi faraoni egiziani, ai legionari romani, dai cavalieri medievali alle guardie napoleoniche, senza porre alcun limite alla fantasia.

Il modo più semplice per spiegare come funziona un'avventura in costume è pensare ad un libro, ad una rappresentazione teatrale o ad un film, nei quali esistono due figure principali ben distinte: i personaggi-giocatori di età compresa fra i 6 e i 14 anni e i trainer, i giocatori adulti.

I trainer sono a conoscenza della trama della fiaba e quindi hanno compiti molto importanti: trasportare nel vivo dell'avventura gruppi di giocatori, recitare con loro, creare lo spirito del gioco, dare importanza alle singole esigenze dei partecipanti e al lavoro di gruppo, coinvolgere ed inserire tutti nella giusta situazione con il fine di raggiungere lo scopo finale.

Nel gioco, i trainer (che possono essere uno o più per squadra) hanno anche il compito di accompagnare il proprio gruppo nei luoghi dove si sviluppa la vicenda e seguire l'avventura intervenendo e riadattando la trama iniziale agli sviluppi delle azioni dei giocatori.

I giocatori

Diversamente dai trainer, i personaggi-giocatori non conoscono la trama, ma interagiscono al fine di raggiungere lo scopo indicato nel breve racconto iniziale.

Una componente fondamentale, per poter meglio immedesimarsi nei personaggi, è rappresentata dall'apparato scenico dell'ambientazione che può essere costituito da semplici costumi o, addirittura, accompagnato da elementi di fondo scenografici.

Ogni ambientazione (ovvero l'epoca storica nella quale si svolgono le avventure), può essere utilizzata un numero indefinito di volte, giocandovi storie sempre diverse.



Le avventure si sviluppano solitamente in luoghi all'aperto, in cui gli animatori trainanti dividono i giocatori in singoli gruppi con lo scopo di raccontare loro gli estremi dell'avventura.

Le scene si susseguono una dopo l'altra, rispettando la trama e i cambiamenti apportati dagli eventi. La principale caratteristica che contraddistingue l'avventura in costume da tutti gli altri giochi è l'assenza di competizione tra i singoli partecipanti. I personaggi coinvolti nell'avventura rappresentano un gruppo compatto che deve collaborare per raggiungere uno scopo; viene quindi a cadere il classico concetto di rivalità che caratterizza le gare tradizionali.

Al contrario, si crea uno spirito di gruppo che aumenta le possibilità d'aggregazione tra i partecipanti: in questo senso possiamo attribuire all'avventura in costume una capacità educativa, così come all'origine, il gioco stesso ne aveva una terapeutica.

Giocare insieme

L'importanza del gioco

“Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo ed esprimere la sua completa personalità” D. Winnicot

Il gioco non è solo un passatempo, ma per i ragazzi diventa un vero e proprio “lavoro”, attraverso il quale imparano ad avere fiducia in sé stessi e a socializzare.

L'atmosfera che si crea grazie alla presenza dei trainer permette di far emergere le capacità e la personalità dei singoli, sia a livello intellettuale sia a livello sociale.

L'influenza del grande numero

Benché sia così piacevole ed attraente, non è sufficiente proporre un gioco per garantire la buona riuscita, soprattutto per i fini educativi.

Perché un gioco contribuisca realmente alla maturazione dei ragazzi (e perché risulti realmente gradevole), occorre adattarlo alle caratteristiche, ai gusti dei partecipanti ed alle condizioni oggettive della situazione: lo spazio, i materiali, il tempo a disposizione e soprattutto il numero dei giocatori.



La "numerosità" diventa un fattore decisivo che può influenzare l'esito del gioco. Nell'avventura in costume bisogna considerare alcuni fenomeni tipici che si verificano:

- una tensione "egualitaria" tra i partecipanti: la diminuzione e la dimenticanza delle differenze individuali e delle distanze sociali tra gli individui facilitano il superamento di difficoltà ed inibizioni personali
- una tensione "solidaristica": un avvicinamento sia fisico che emotivo tra le persone presenti
- una tensione "collettiva": l'insorgere d'attese comuni, verso qualcosa da realizzare tutti insieme, tende a far nascere valori collettivi

Opportunità educative

L'avventura in costume non è solo un'attività ludica ma anche didattica e di crescita personale.

- Accoglienza ed accettazione di tutti da parte di tutti
- Superamento di blocchi ed inibizioni individuali, come vergogna e timidezza
- Assimilazione d'idee e valori difficili da proporre individualmente
- Sviluppo e sostenimento del senso d'appartenenza a realtà più grandi e complesse
- Sviluppo dell'identificazione in modelli positivi e rispettive caratteristiche



Contatti

Sito: www.magicicastelli.it

Telefono: 3452600424

Mail: scuole@unmondodiavventure.it

L'ufficio scuole di Magici Castelli è aperto dal lunedì al venerdì, dalle 9 alle 13 e dalle 14 alle 18.

Non esitare a contattarci per chiedere maggiori informazioni e per prenotare la tua gita scolastica con animazione in costume.

Le nostre Magiche Storie ti aspettano!

A presto

Il team di Magici Castelli

