

I Viaggiatori del Tempo

AVVENTURE DIDATTICHE A TEMA PER SCUOLE, GRUPPI E FAMIGLIE

www.viaggiatorideltempo.it

Associazione Culturale *I Viaggiatori del Tempo*



<https://www.facebook.com/viaggiatorideltempo>

In Toscana, terra di incanto e genio, tra **castelli, borghi e fortezze**, da molti anni i *Viaggiatori del Tempo* realizzano per **scuole Materne, Primarie e Secondarie di I grado** entusiasmanti percorsi tematici, guidati da attori ed educatori professionisti.

TUTTI i partecipanti indossano i **COSTUMI A TEMA** della compagnia e utilizzano manufatti idonei a immedesimarsi in personaggi di un'altra epoca e vivere insieme un'indimenticabile **viaggio nel tempo** che oltre che essere decisamente divertente, è un progetto di grande spessore educativo e didattico.

Le avventure ed eventi a tema vengono realizzati anche per **famiglie, gruppi privati, aziende/associazioni/enti e campi estivi**.

Ogni partecipante è protagonista (mai semplice spettatore) di un'avventura appassionante che sembra reale e passo dopo passo il gruppo unito raggiunge lo scopo, superando blocchi, disagi e timidezze.

L'avventura si vive tutti insieme e **insieme si sperimenta** grazie a una formula apparentemente semplice, ma in realtà profondamente complessa, misto tra teatro, team-building e improvvisazione. Così, senza accorgersene, "giocando si impara".

I partecipanti *si immedesimano in un'altra epoca* diventando archeologi, legionari, cavalieri e dame, folletti, nativi, pirati ed altro ancora...perché per far Sognare bambini e adulti oggi occorre molta professionalità e passione.

Saper coltivare Sogni è per noi frutto di un'inarrestabile dedizione.

"Un'esperienza di grande valore didattico, ma soprattutto formativo. Un'occasione unica per scoprirsi abili e leali guerrieri, gioiose ed eleganti dame, saggi folletti ed esploratori... A voi la scelta"

Dott.ssa Gorgoni Gufoni

- Associazione Culturale *I Viaggiatori del Tempo* -

REGIONE TOSCANA

Dove è possibile vivere le avventure a tema dei *Viaggiatori del Tempo* ?

- MONASTERO MEDIEVALE di SAN FRANCESCO (S. MINIATO - PI) progetto "Due giorni" (Medioevo/Antica Roma) e grandi gruppi
- CASTELLO DEI VICARI (LARI - PI)
- CERTALDO ALTO – BORGO E CONVENTO AGOSTINIANI (FI)
- ABBAZIA di BADIA a SETTIMO - BADIA A SETTIMO (FI)

PERCORSI DIDATTICI 2020

Proposte Didattiche **MEZZA GIORNATA** con possibilità di aggiungere - su richiesta - ulteriori attività del pomeriggio (visite guidate e/o laboratori a tema):

LA LEGGENDA DI RE ARTU'

In questa meravigliosa avventura tutto il fascino della saga arturiana, il mistero di Excalibur e la Corte di Camelot. I bambini, armati di spada e gran coraggio, diventano Cavalieri della Tavola Rotonda e guidati da Sir Lancillotto in persona affrontano pericoli e potenti sortilegi...tutto può accadere!

PROGETTO consigliato per: scuola primaria
DURATA: 2h30'

LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

ANTICA ROMA

I Secolo a.C., Roma conquistatrice è minacciata dall'avvicinarsi delle popolazioni barbariche, ma anche al suo interno tramano oscuri giochi di potere. Un giovane condottiero di nome Giulio Cesare cambierà il destino di Roma.

PROGETTO consigliato per: scuola primaria
DURATA: 2h30'
LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

ASSALTO AL CASTELLO

Da lungo tempo ormai il Re è partito per la Crociata a Gerusalemme...il feudo è in pericolo. Lo scontro ha inizio tra spettacolari ed innocue tattiche di assedio, grazie all'uso di sassi in gommapiuma, archi e frecce. Innumerevoli prove di valore e coraggio dell'esercito per salvare il regno!

PROGETTO consigliato per: scuola primaria e medie inferiori
DURATA: 2h30'
LUOGO DI REALIZZAZIONE: Castello dei Vicari - Lari (PI), Certaldo Alto (FI)

L'INCANTO DELLE QUATTRO STAGIONI

Il pianeta Terra si sta ammalando... forse è colpa dei suoi abitanti o di uno strano personaggio che si aggira per il mondo sporcando e sciupando tutto ciò che trova. Prima che l'equilibrio del pianeta sia per sempre compromesso il Popolo delle Quattro Stagioni deve intervenire aiutato dai buffi Custodi delle stagioni. Percorso in chiave fiabesca sull'educazione ambientale e il senso civico.

PROGETTO consigliato per: scuola materna e primo ciclo elementare
DURATA: 2 h
LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

UN MONDO DI FIABA

Cosa accadrebbe se nel *Regno delle Fiabe* trame e personaggi venissero confusi a causa di un potente e malvagio sortilegio? Scopritelo in questa avventura esilarante per vivere l'emozione insieme ad alcuni protagonisti delle fiabe più amate del mondo.

PROGETTO consigliato per: scuola materna* e primo ciclo elementare
DURATA: 2 h
LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

IL MAGICO REGNO DI CAMELOT

Udite udite...il prezioso scrigno di Re Artù e il pappagallino di corte sono scomparsi!

Il regno è in subbuglio, ma in soccorso ecco giungere il valoroso esercito di Camelot che guidato da Sir Lancillotto affronterà difficili prove per scovare e sconfiggere la dispettosa Strega Morgana.

PROGETTO consigliato per: scuola materna* e primo ciclo elementare

DURATA: 2 h

LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

IL REGNO DI SENSOMATTO – alla scoperta dei 5 Sensi

Un crudele incantesimo di Strega Cipolla ha stravolto le capacità sensoriali degli abitanti del regno: i dolci di corte sono sempre piu' aspri, la Dama del castello piange perché il suo gatto è diventato ruvido...insomma un vero pasticcio! Scovare il nascondiglio di Strega Cipolla è l'unico modo per far tornare tutto come prima.

PROGETTO consigliato per: scuola materna* e primo ciclo elementare

DURATA: 2 h

LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

FOLKLORE TOSCANO

I piccoli pellegrini incontrano alcuni dei personaggi piu' interessanti dell'immaginario collettivo toscano: lo Strego, l'Omo Salvatico, fantasmi e orchi toscani... Le antiche *fole* (novelle toscane) prendono vita in questo percorso ispirato al fascino della tradizione orale che in passato incantava bimbi e adulti davanti ai camini e nelle aie di campagna.

PROGETTO consigliato per: scuola materna* e primo ciclo elementare

DURATA: 2 h

LUOGO DI REALIZZAZIONE: tutte le sedi

Su richiesta, PACCHETTI GIORNATA con avventure a tema, laboratori e visite guidate.

PROGETTO SPECIALE SCUOLE e FAMIGLIE

- DUE GIORNI -

- **INVITO A CORTE** (tema storico - scuole primarie, secondarie e gruppi famiglia)
- **INVITO A CAMELOT** (tema fiabesco - scuole primarie e gruppi famiglia)
- **INVITO AL CASTRUM** (tema *Antica Roma* - scuole primarie)

MONASTERO MEDIEVALE DI SAN FRANCESCO (SAN MINIATO ALTO -PI)

Nella deliziosa cittadina di origini etrusco romane di San Miniato Alto (Pi), vicino alla torre di Federico II si erge l'imponente e suggestivo *Monastero di San Francesco* (1200) che domina il colle lungo l'Arno, a metà strada tra Pisa e Firenze.

Tappa immancabile della Via Francigena, San Miniato – famosa terra di tartufi pregiati - accoglie i visitatori mostrando le sue bellezze ferme nel tempo: la torre matildica, la rocca di Federico II, il Palazzo Vescovile, la Piazza del Seminario, il Museo Diocesano... e una spettacolare vista sulla valle fino alle Apuane.

Il monastero medievale di San Francesco dispone di chiostri, saloni antichi, sale congressi, frantoio, servizio cucina e un'ampia foresteria con comode e luminose camere, bagni e servizi.

Tutti questi spazi sono a disposizione dei gruppi e scolaresche che scelgono di vivere il progetto didattico dei DUE GIORNI (*Invito al Castrum / Invito a Corte / Invito a Camelot*): esperienza formativa indimenticabile in cui i partecipanti vengono guidati passo dopo passo dagli attori ed educatori esperti dei VIAGGIATORI DEL TEMPO, immergendosi totalmente nella Storia e nella Leggenda.

I partecipanti indossano costumi d'epoca forniti dall'organizzazione per vivere un vero e proprio *salto nel tempo* in cui tutto sembra reale.

Parte integrante di questo progetto è poter dare enfasi ai **valori dell'Amicizia, della Condivisione e del Rispetto** ... oggi più che mai elementi necessari al superamento di conflitti, disagi e blocchi di gruppo e personali.

"Un'esperienza di grande valore didattico e formativo, un'occasione unica per scoprirsi eroi, abili guerrieri, arditi cavalieri, ambiziose dame, sagge ancelle... in questo percorso i bambini scelgono chi poter diventare. Alla partenza per il rientro a casa ecco i lacrimoni e le promesse, perché in un'avventura così si crea un legame profondo e un ricordo indelebile...tanto che alcuni dei nostri animatori di oggi sono ex piccoli ospiti! Noi Viaggiatori del Tempo, siamo pronti ad accogliere altri mille amici per trasmettere loro la nostra passione e imparare da loro che è possibile non smettere mai di emozionarsi e sognare."

*Dott.ssa Gorgoni Gufoni (presidente)
- Associazione Culturale "I Viaggiatori del Tempo" -*

Un'esperienza decisamente fuori dall'ordinario!

INVITO A CORTE

La misteriosa morte del buon Re getta l'ombra sul Regno.

Un crudele tiranno sta per salire al trono.

Ci vorrebbe un miracolo... ed ecco che il suono del corno preannuncia l'arrivo di un gruppo di giovani pellegrini alle porte della città, ma per essere accolti bisogna sottostare a rigide leggi, imparare a difendere le mura della fortezza e servire in qualità di paggi, dame e scudieri.

Dopo il delizioso banchetto, calata la notte, inquietanti presenze sembrano scivolare lungo i cortili e sotterranei del monastero...solo restando uniti si può vincere la paura di antiche profezie!

Il giorno seguente il grande Torneo con danze e giochi storici, tiro con arco e balestra.

La Cerimonia di incoronazione e l'investitura di Cavalieri e Dame concludono quest'indimenticabile avventura.

Il progetto include: animazione a tema, costumi per tutti i partecipanti (adulti e bambini), cena a tema, pernottamento nella foresteria del monastero, prima colazione e pranzo al sacco.

INVITO A CAMELOT

Chi può raccontare di aver vissuto a Camelot banchettando alla tavola dell'incantevole Principessa Ginevra o aver imparato a tirare con l'arco con Sir Lancillotto in persona?

Il Monastero di San Francesco si trasforma nel leggendario Regno di Camelot ed accoglie i giovani impavidi per farli entrare nella Leggenda in una trama ricca di azione, colpi di scena e magia.

La mitica spada di Excalibur attende da tempo l'arrivo del predestinato e futuro Re di Camelot ...

Appena il buio avvolge il convento, misteriosi rumori giungono dai sotterranei e corridoi; combattere uniti, sfidando antiche leggende è l'unica scelta possibile.

Il giorno seguente il grande Torneo con danze e giochi storici, tiro con arco e balestra.

La Cerimonia di incoronazione e l'investitura di Cavalieri e Dame concludono quest'indimenticabile avventura.

Il progetto include: animazione a tema, costumi per tutti i partecipanti (adulti e bambini), cena a tema, pernottamento nella foresteria del monastero, prima colazione e pranzo al sacco.

INVITO AL CASTRUM

Alla città di origini etrusco-romane giungono presso l'antico monastero nuovi pellegrini, *puelle* e *pueri*, per trasformarsi in abili Legionari, imbattibili Gladiatori e incantevoli Ancelle.

Molte le prove da superare insieme, imparando ad usare lo scutum, riconoscere il Vexillifer, unirsi alla propria Centuria per realizzare una testuggine perfetta. Imprevisti e colpi di scena si susseguono.

Al calar della notte, superstizioni e ombre avvolgono le mura antiche e i bui sotterranei...bisogna stare uniti e affrontare il proprio destino alla luce delle lucerne!

Il giorno seguente il grande Torneo dei Gladiatori tra sfide dei combattenti (Retarius, Mirmillone, Trace...) e le danze di buon auspicio delle favolose Ancelle.

La Cerimonia di incoronazione del nuovo Imperatore conclude quest'indimenticabile avventura.

Il progetto include: animazione a tema, costumi per tutti i partecipanti (adulti e bambini), cena a tema, pernottamento nella foresteria del monastero, prima colazione e pranzo al sacco.

PRIMO GIORNO

ore 14.30 accoglienza al monastero - vestizione a tema dei partecipanti e grande avventura dinamica e spettacolare fino alle 18:30 circa

ore 20.00 banchetto storico con giochi e goliardie a tema

ore 22.00 Avventura notturna alla scoperta dei misteri e oscure leggende dell'antico monastero

ore 23.30 circa, congedo e pernottamento presso la foresteria del monastero

SECONDO GIORNO

ore 8:30 prima colazione, prosegue la mattinata con il Grande Torneo (tiro con arco, balestra, gioco del ponte/giochi gladiatori) e Danze storiche

ore 12.00 Cerimonia di Investitura e consegna pergamena ricordo e pranzo al sacco

entro ore 13.30 congedo del gruppo

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

Associazione Culturale “ I Viaggiatori del Tempo”

www.viaggiatorideltempo.it

mail: info@viaggiatorideltempo.it

presidente: Dott.ssa Gorgoni Gufoni
cellulare 338 3592072 (orari di ufficio)

Sede amministrativa

Tel. e fax 0571 401404

(orario di ufficio dal Lun al Ven)

– in assenza di operatori scatta la segreteria e il fax -



*Un sogno ad occhi aperti
in cui si impara, si ride e si cresce insieme.
Contro il BULLISMO e la VIOLENZA.
AL DI FUORI DAGLI SCHEMI.*