



VOLTA LA CARTA!

Percorso guidato interattivo

L'ATTIVITÀ IN SINTESI

Nelle sale del museo

L'attività è ispirata al libro di Italo Calvino *Il Castello dei destini incrociati*, in cui alcuni personaggi si incontrano in una locanda dopo aver attraversato un misterioso bosco che li ha resi muti. Desiderosi di comunicare gli uni con gli altri, utilizzano l'unico mezzo narrativo a loro disposizione: un mazzo di tarocchi.

I Tarocchi di Bonifacio Bembo sono il filo conduttore del percorso, si va alla scoperta delle storie raccontate nelle opere del museo e si sperimenta la narrazione in prima persona. Scoprendo le carte i partecipanti creano dei "racconti per immagini".

TI CONSIGLIAMO QUESTA ATTIVITÀ SE...

- Vuoi sperimentare con i discorsi e le parole

DURATA DEL PERCORSO

75 minuti nelle sale del museo

PER CHI | I destinatari

Ragazzi e ragazze della scuola secondaria di primo grado, 11-14 anni

PERCHÉ | Gli obiettivi

- Conoscere il museo quale luogo dove imparare e fare esperienze
- Introdurre il concetto di collezione
- Conoscere alcune opere e alcuni protagonisti del museo attraverso un approccio narrativo
- Favorire l'elaborazione creativa dell'esperienza servendosi del racconto
- Favorire la partecipazione e la condivisione

COME e CON CHE COSA | Le strategie e gli strumenti

Il punto di riferimento per l'attività è il testo di Italo Calvino "Il castello dei destini incrociati", sottolineando come il museo sia un luogo nato dall'incrociarsi di destini e di passioni di diversi personaggi, dal Conte Giacomo Carrara fino a Federico Zeri.

Il percorso guidato ha inizio con la visione dei *Tarocchi* di Bonifacio Bembo, con una breve spiegazione della storia di questo manufatto, del significato delle carte e della tecnica con cui sono state realizzate.

Successivamente si va alla scoperta delle storie raccontate nelle opere del museo accostandovi le carte dei *Tarocchi*; il percorso prosegue in una delle sale del museo dove si sperimenta il "racconto per immagini". Nella prima narrazione ogni partecipante racconta di sé stesso attraverso la carta, nella seconda narrazione, ogni partecipante concorre al racconto di un pezzo di storia che si dipana girando ogni volta una carta diversa.

OPERE DI RIFERIMENTO

- Francesco di Stefano detto Pesellino, *Storia di Griselda*
- Bartolomeo Cincani detto Montagna, *San Girolamo a Betlemme*
- Alvise Vivarini, *San Gerolamo penitente*
- Sandro Botticelli, *Storia di Virginia romana*
- Vincenzo Foppa, *San Girolamo*
- Pittore lombardo o ligure, *San Girolamo leva la spina al leone*
- Tiziano Vecellio, *Orfeo ed Euridice*
- Gaetano Previati, *Paolo e Francesca*

L'educatore museale si riserva di variare parzialmente la selezione delle opere in base ad esigenze di allestimento (prestiti, restauri etc.), logistiche e didattiche

LA PRODUZIONE

L'attività di narrazione partecipata e condivisa rappresenta l'esito dell'esperienza vissuta