



Venezia Scuola Secondaria

Venezia, la città del mistero, del carnevale e delle maschere. Quale è il nesso che unisce una lettera del 1592 ad una pagina di giornale del 2000?

Venezia, la città del mistero, del carnevale e delle maschere. Una sfida moderna, una strana pagina pubblicitaria porterà le squadre ad addentrarsi tra calli e campielli. Quale è il nesso, il collegamento, che unisce una lettera del 1592 ad una pagina di giornale del 2000? La città è piena di indizi.

ABSTRACT INDAGINE:

Una intera pagina sul Gazzettino del 17 febbraio 2000 attira la mia attenzione; sfondo rosso, testo di una lettera del 1592 e una frase "se riuscirai a risolvere il mistero contattami". Nessun numero di telefono, nessun indirizzo mail; chiedo informazioni sulla persona che ha pagato la pagina "pubblicitaria". È stata pagata in contanti da un certo Bruno Nolano, il recapito è falso, è una sfida a cui non so resistere, devo scoprire il mistero che si cela dietro questo messaggio.

"Febbraio 1592.

Per le calli della Serenissima il carnevale più travolgente e lussuoso esplose in una girandola vertiginosa di suoni, colori, maschere sgargianti e grottesche, saltimbanchi e giocolieri; nei salotti clandestini grandi dame, libertini, musicisti, uomini di chiesa travestiti passano nottate all'insegna della musica, delle danze, del divertimento più sfrenato.

Nascosto dalla mia maschera cerco di non farmi notare da Mocenigo, so che sta tramando qualcosa... devo far recapitare al più presto la lettera a Bruno...".

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

I ragazzi saranno suddivisi in squadre, composte da massimo 15 persone; ogni squadra avrà un educatore di riferimento che guiderà, insieme ai professori, i ragazzi durante "l'indagine".

Un **codice misterioso**, la **cartina** e vario **materiale didattico** tra storia, arte e leggenda, saranno gli strumenti base per scoprire la città.

Le squadre si muoveranno attraverso una rete di tappe. Start e stop saranno comuni a tutte le squadre; dopo l'avvio dell'indagine, le squadre si incontreranno a pranzo, a cena, nel dopocena e per la chiusura delle attività. Saranno comunque previsti momenti e attività che coinvolgono contemporaneamente tutte le squadre in modo da garantire anche momenti di aggregazione collettiva.

Tappe delle visite/indagine:

Ponte Rialto	Arsenale	Campo San Bartolomeo
Corte del Milione	Ghetto Ebraico	Campo SS.Giovanni e Paolo
Calle Dell'Ogio	Chiesa San Giorgio	Campo S.Maria Formosa
Campo San Canzian	Casa di Wagner	Ponte Chiodo
Palazzo Mastelli	Casa del Tintoretto	Palazzo Ducale

Programma Base *3 giorni/2 notti*

1° giorno:

Arrivo a Venezia nella tarda mattinata. Pranzo libero. Incontro con gli educatori. **Investitura ufficiale** e divisione nelle squadre investigative; ad ogni squadra verranno consegnate una mappa e alcuni indizi per iniziare l'**indagine**. Nel tardo pomeriggio trasferimento in hotel e sistemazione nelle camere riservate. Cena in hotel (inclusa). Dopo cena in sala plenaria confronto delle diverse esperienze di gioco e **attività formative**. Pernottamento.

2° giorno:

Prima colazione in hotel. Trasferimento nel centro di Venezia e proseguimento delle **indagini** alla scoperta dei misteri della città. Pranzo libero. Nel tardo pomeriggio trasferimento in hotel e cena (inclusa). Dopo cena **attività formative** e **premiazione della squadra vincitrice**.

3° giorno:

Prima colazione in hotel. Trasferimento in centro per le visite guidate richieste dall'insegnante. Pranzo libero. Partenza per il rientro.

Al programma possono essere aggiunti giorni e visite guidate in base alle richieste degli insegnanti.

Richiedi maggiori dettagli o modifiche al programma a scuola@vogliadiviaggiare.it