



**Servizio educativo**

**BUON COMPLEANNO AL MUSEO!**

Tutti i bambini possono organizzare una speciale festa di compleanno al Museo!

Farlo è molto semplice, basta scegliere tra le attività proposte quella che interessa di più, aderire alla [card cultura junior](#) (euro 5), e sostenere le spese per l'operatore e il laboratorio (euro 110,00 fino a 17 partecipanti; euro 150,00 da 17 a 25 partecipanti; euro 200,00 oltre 25 partecipanti). Perché la festa sia bella per tutti, è importante che siano rispettate alcune [regole per un buon compleanno](#).

Una sala o un cortile dei musei saranno a disposizione per lo spegnimento delle candeline.

**E' possibile scegliere tra tante nuovissime proposte pensate per bimbi di tutte le età. Di seguito una breve descrizione delle proposte:**

### **Alla Rocca Sforzesca**

**CATERINA E L'ASSEDIO:** (consigliato 6-10 anni)

La Rocca è in pericolo ! Terribili nemici minacciano la fortezza di Caterina. I valorosi guerrieri che la difendono dopo averne visitato tutti gli angoli più segreti, per controllare le difese e preparare il contrattacco, si armano realizzando e decorando i propri scudi e le proprie spade per la grande battaglia.

**STORIE DI DRAGHI, PRINCIPESSA E DI CAVALIERI:** (consigliato 6-10 anni)

Le antiche leggende ci raccontano storie fantastiche di leggiadre principesse, di valorosi cavalieri pronti a sfidare terribili draghi per difendere la loro Città. Anche nei pressi di Imola si narra che nel passato ci fosse un terribile drago... Dopo aver ascoltato la sua incredibile storia costruiremo insieme temibili maschere di drago e leggiadre coroncine da principessa !

**MISTERO IN ROCCA:** (consigliato: 9-12 anni)

Dentro la Rocca di Caterina si nasconde un pericoloso traditore pronto a distruggere le difese della fortezza ! Dopo aver scoperto tutti i segreti della Rocca, saprai risolvere gli enigmi ed evitare che la Rocca cada in mano nemica ?

### **Al Museo di San Domenico**

#### **Compleanni a tema archeologico**

**UNA GIORNATA NELLA PREISTORIA:** (consigliato 6-10 anni)

Dopo aver scoperto le tracce dei nostri più antichi antenati preistorici, all'interno delle sale del Museo Scarabelli, realizziamo insieme un modellino di capanna da portare a casa.

**DORINA E GLI AMULETI EGIZI:** (consigliato 6-10 anni)

Andiamo a conoscere Dorina, l'antica Mummia che abita nelle sale del nostro Museo ! Scopriamo poi tutti i segreti della collezione di amuleti egizi e realizziamo il nostro amuleto porta-fortuna in argilla !

**PRINCIPI E PRINCIPESSE VILLANOVIANE:** (consigliato 6-10 anni)

Esploriamo la sala dedicata ai nostri antenati villanoviani e ammiriamo i loro bellissimi gioielli ! Realizziamo insieme le preziose spille che servivano per adornare le loro tuniche e trasformiamoci in principi e principesse del passato.

### **Compleanni a tema storico artistico**

**I SEGRETI DEL CONVENTO:** (consigliato: 9-12 anni)

Prima del Museo, le sale di San Domenico ospitavano un convento. Quali misteri si nascondono ancora nelle celle degli antichi monaci ? Trova tutti gli indizi e risolvi gli enigmi per trovare il grande tesoro nascosto.

**MAGIE D'ARGILLA:** (consigliato 6-10 anni)

Quanti vasi in ceramica sono conservati nel nostro Museo ? E quali animali, simboli, disegni, vi sono raffigurati? Esploriamo le sale e poi con la creta divertiamoci a realizzare e decorare i nostri vasi.

**MANTELLI MAGICI:** (consigliato 6-10 anni)

Come per magia indossiamo i mantelli dipinti nelle opere del museo, trasformiamoci in personaggi del passato, nascondiamoci, proteggiamoci dagli attacchi dei nemici dell'arte (ladri, vandali, intemperie e mancata cura), costruiamo la nostra spilla-amuleto da appuntare sul mantello.

### **Compleanni a tema scientifico-naturalistico**

**DAKOTA JONES e il FOSSILE SPEZZATO:** (consigliato 6-10 anni)

Tra le vetrine dei fossili, Dakota Jones, ci racconta della sua ultima spedizione e dello sfortunato incidente che ha ridotto un fossile appena scoperto in mille pezzi. Aiutiamola a ricomporlo. Se riusciremo nell'impresa potremo indossare l'amuleto del prode esploratore.

**DAKOTA JONES e le PIANTE DI PIETRA:** (consigliato 6-10 anni)

Le piante sono state le prime abitanti delle terre emerse sin dalle più antiche ere geologiche.

Dakota Jones ci porta a conoscere queste antiche pioniere, così forti da essere arrivate sino ai giorni nostri sotto forma di fossili. Impariamo come si costruisce un fossile vegetale.

**DAKOTA JONES e il FONDO DEL MARE:** (consigliato 6-10 anni)

Imola e il territorio che oggi noi conosciamo è stato per molti milioni di anni sul fondo del mare.

Dakota Jones ci porta a ripercorrere questa lunga avventura marina e a far la conoscenza dei suoi abitanti. Impariamo come si ricostruisce un fondale marino.

### **A Palazzo Tozzoni**

**ENIGMI A PALAZZO:** (consigliato: 9-12 anni)

Un personaggio misterioso si nasconde a Palazzo ! Per scoprire di chi si tratta dovrai risolvere indovinelli ed enigmi per trovare tutti gli indizi nascosti nelle sale. Al termine della ricerca potrai realizzare la tua carta indovinello personalizzata da portare a casa.

**PESCA SCOPRI E GIOCA:** (consigliato: 9-12 anni)

Esploriamo le stanze del palazzo, per scoprirne le destinazioni d'uso, gli oggetti, l'arredamento, i quadri, le storie, i personaggi, gli aneddoti. In ogni stanza una sfida diversa: pesca un bigliettino e porta a termine la prova indicata!

**MILLE STORIE E UN PALAZZO:** (consigliato 6-10 anni)

Palazzo Tozzoni sembra molto silenzioso, ma se lo ascoltiamo bene, ci parla. Se lo osserviamo, ci racconterà di sé, se percorriamo tutte le stanze, gli appartamenti, ci racconterà la storia delle persone che lo hanno abitato. Scopriamone tutti i segreti e raccogliamoli in un album dei ricordi da portare a casa.