



# LABORATORI DI ARCHEOLOGIA PREISTORICA E CLASSICA

per Scuole dell'Infanzia, Materne,  
Primarie, Secondarie e Centri Estivi










MUSEO  
DI QUALITÀ

Archeotravo Cooperativa Sociale  
Piazza Trieste 16  
29020 Travo (PC)

Web: [www.archeotravo.it](http://www.archeotravo.it)  
E-mail: [didattica@archeotravo.it](mailto:didattica@archeotravo.it)

Direttore  
Cell. 333 2222739  
Didattica  
Cell. 340 3506532 (ore 9-16)  
Per prenotazioni  
335 294304

 Museo - Parco Archeologico Villaggio Neolitico di Travo	pag 04
 Scuole dell'Infanzia e le Scuole Materne	pag 08
 Scuole Primarie e Secondarie di I grado	pag 10
 Scuole Secondarie di II grado	pag 18
 Centri Estivi	pag 20
 Info e Costi	pag 22



Il Parco Archeologico Villaggio Neolitico di Travo è un Open Air Museum, realizzato da Soprintendenza Archeologica, Regione Emilia Romagna, Comune di Travo e Fondazione di Piacenza e Vigevano e oggi gestito dalla Cooperativa Archeotravo. E' aperto al pubblico dal 2006. Caratteristica principale del Parco, esteso circa un ettaro, è la conservazione a vista di parte delle strutture archeologiche preistoriche messe in luce nel corso delle campagne di scavo svoltesi nell'area dal 1995 sino ad oggi.

Il Villaggio Neolitico di S.Andrea presenta infatti una fitta rete di strutture abitative e funzionali ben conservate, parte delle quali ora mantenute a vista. Dal 2010 sono visibili anche le ricostruzioni di alcuni edifici in scala reale, allestiti con materiali e oggetti copie di quelli realmente ritrovati in sito.

Il percorso di visita è corredato da una serie di pannelli relativi alla storia del sito, alle strutture abitative e funzionali, ad approfondimenti sul neolitico italiano e locale. Nel 2011 il Parco ha ricevuto il riconoscimento di Museo di Qualità dall'Istituto dei Beni Culturali dell'Emilia Romagna.

Dal 2011 il parco è socio di EXARC, rete degli Archaeological Open Air Museums.

Servizi. parcheggio gratuito per i pullman e parcheggio riservato ai disabili adiacenti all'ingresso, locale accoglienza con piccolo spazio esposizione, bookshop e servizi igienici, tettoia attrezzata con tavoli e panche in legno per il pranzo al sacco, possibilità stoccaggio del pranzo al sacco, ampia area campestre per il gioco libero, fontanelle con acqua potabile.



## IL MUSEO ARCHEOLOGICO

Piazza Trieste  
29020 Travo (PC)

Il Museo, inaugurato nel 1997 con sede nel Castello di Travo, è nato dalla volontà della Soprintendenza Archeologica e dell'Amministrazione Comunale di illustrare la storia del popolamento antico del territorio a seguito dell'individuazione di 175 siti archeologici, 64 dei quali preistorici o protostorici, 90 romani e 21 medievali o moderni da parte del gruppo archeologico locale. Il consistente numero di rinvenimenti attesta, un fitto popolamento della zona fin dalla preistoria. I materiali provenienti da queste ricerche trovano spazio nelle sale del Museo in un allestimento che porta dal Paleolitico fino all'Età Romana. Nel 2011 il Museo ha ricevuto il riconoscimento di Museo di Qualità dall'Istituto dei Beni Culturali dell'Emilia Romagna.

Servizi. Parcheggio gratuito per i pullman a m. 300 dall'ingresso, possibilità di sosta pullman a m. 50 tutti i giorni escluso martedì, locale accoglienza con bookshop e testi in consultazione, servizi igienici, aula didattica con tavoli e sedie. Il museo è sito al primo piano di un edificio storico ed è sprovvisto di ascensore, pertanto non accessibile ai disabili motori.

### *Accessibilità e didattica*

Il parco archeologico è accessibile per i disabili motori in carrozzina. E' allestito un percorso tattile all'interno della casa neolitica per non vedenti e ipovedenti e il percorso di visita è corredato da pannellistica in braille. È possibile fruire su prenotazione di percorsi e laboratori di archeologia sperimentale progettati sulle esigenze dei diversamente abili. In ambito scolastico proponiamo attività didattiche strutturate per ragazzi con deficit cognitivo e/o motorio e per ragazzi ciechi e ipovedenti. I laboratori di archeologia sperimentale vengono infatti adattati alle specifiche esigenze degli utenti.

### *Le nostre scelte*

- I docenti sono professionisti archeologi e restauratori da anni impegnati nella didattica sperimentale.
- Gli utensili utilizzati sono copie di strumenti neolitici realizzati da specialisti di archeologia sperimentale secondo le tecniche preistoriche.
- I materiali per i laboratori sono realizzati interamente con materiali naturali, a km 0, atossici, biologici, provenienti da progetti di commercio equosolidale o da realtà con garanzie di tutela sociale e ambientale.
- I prodotti per l'igiene hanno marchio Eco-label e sono certificati, realizzati secondo i criteri di tutela della salute, della sicurezza e della dignità dei lavoratori e delle lavoratrici.
- L'uso di materiale cartaceo (carta riciclata) è limitato all'indispensabile, si privilegia l'utilizzo del web.
- In atto buone pratiche ambientali come l'attenzione al risparmio energetico, la raccolta differenziata dei rifiuti, il riuso e riciclo di materiali, un uso controllato della risorsa idrica, diserbanti e fertilizzanti naturali.



## LABORATORI DI ARCHEOLOGIA PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA E LE SCUOLE MATERNE

I percorsi sperimentali per i 2-6 anni si basano sulla necessità del bambino di esplorare gli spazi e i materiali, sulle esigenze motorie e l'istintiva curiosità verso l'altro. Strutturati per le diverse tappe dello sviluppo, prevedono la trasmissione di saperi tramite una comunicazione verbale e gestuale coinvolgente che si concretizza nel laboratorio ludico didattico.

La scelta di utilizzare materiali filologici naturali e atossici, garantisce un sereno svolgimento delle attività.





### Proposta n.1 Materia e colore

*Durata 3 ore.*

Legno, pietra, argilla e pigmenti: ognuno di questi materiali veniva lavorato dall'uomo preistorico in modo diverso a seconda della sua natura. Toccare, plasmare, ascoltare, annusare ed infine colorare con le mani preparando insieme la materia del colore e gli strumenti per poterlo stendere. Ascolto di una fiaba nella capanna neolitica.

### Proposta n.2 Suono e movimento

*Durata 3 ore.*

Materiali naturali e riciclati dalla vita quotidiana, supporti multimediali e strumenti musicali per l'ascolto e la creazione guidata del primo suono; la percezione del ritmo e il movimento istintivo nello spazio in un'esperienza di armonia di gruppo. Infine un giocoso rituale di gruppo per capire come il suono e il movimento del corpo risvegliano il legame con la Natura e con la Terra. Ascolto di una fiaba nella capanna neolitica.

### Proposta n.3 Cibo e ambiente

*Durata 3 ore.*

Un'antica storia di uomini coltivatori di cereali e legumi per raccontare il cibo degli antenati e manipolare i semi di queste piante. La produzione di farina utilizzando antichi strumenti in pietra per la preparazione del primo pane. Qual'era l'ambiente che circondava il villaggio neolitico? Boschi, colline e un limpido fiume da ricreare in scala con materiali naturali da raccogliere nell'area del parco archeologico. Ascolto di una fiaba nella capanna neolitica.

È opportuno segnalare all'atto della prenotazione eventuali intolleranze o gravi allergie ai cereali ed ai legumi.

## **ATTIVITÀ DIDATTICHE E LABORATORI DI ARCHEOLOGIA PREISTORICA, PROTOSTORICA E CLASSICA PER LE SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO**

Le attività previste sono finalizzate all'acquisizione di nozioni riguardanti la pratica archeologica (ricerca di superficie e scavo), le metodologie di studio dei materiali (ceramica, pietra, fauna, resti vegetali), l'interpretazione dei resti e dei dati archeologici volta alla comprensione del contesto storico.

Alla parte teorica sono associate specifiche attività pratiche di archeologia sperimentale.

### **Visita guidata al Parco archeologico Villaggio Neolitico di S. Andrea**

*Durata 1 ora.*

Percorso a tappe con l'archeologo che illustra il Neolitico, gli scavi archeologici a vista e l'area delle ricostruzioni degli antichi edifici completi di suppellettili. Il percorso è corredato da pannelli con testo e immagini, sagome di animali domestici e selvatici.

### **Visita guidata al Museo civico archeologico**

*Durata 1 ora.*

Percorso a tappe con l'archeologo alla scoperta dei reperti più significativi individuati nella Val Trebbia a partire dal Paleolitico fino all'Età romana. Il percorso è corredato da pannelli con testo e immagini, plastici in scala.

*Il parco ed il museo archeologico distano 10 minuti a piedi e sono collegati da una passeggiata pedonale che costeggia il fiume Trebbia.*

### **Scavo archeologico simulato**

*Durata 1 ora.*

Alcune strutture tipiche degli scavi archeologici neolitici ricostruite e ricoperte dalla terra asportata dallo scavo archeologico del sito, nella quale sono stati aggiunti frammenti e reperti da cercare ed individuare. Ideale per il primo "vero" scavo archeologico con l'attrezzatura professionale a disposizione.

*Si consiglia abbigliamento comodo, sporcabile e scarpe da ginnastica.*

### **Ricognizione di superficie**

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia: una vera e propria ricerca sul campo di indizi e reperti (ricostruzioni e originali) da cercare, suddividere, classificare e disegnare in una scheda di reperto semplificata.

*L'area per la ricognizione di superficie si trova nell'area del Parco archeologico nei pressi dello scavo simulato ed è un'area campestre. In caso di maltempo la direzione si riserva di sostituire il modulo sperimentale. I materiali utilizzati sono fittili, litici e ossei.*

### **La capanna neolitica**

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: a partire dai dati di scavo e dall'analisi dei possibili materiali utilizzati per la costruzione degli edifici neolitici, i ragazzi si cimenteranno nella ricostruzione di una vera e propria capanna in scala ridotta utilizzando materiali e tecniche del passato.

*L'area per la ricostruzione della capanna si trova nell'area del Parco archeologico, in parte della trincea di scavo simulato, è coperta da una tettoia in legno che ripara dal sole e dalla pioggia. In caso di maltempo la direzione si riserva di sostituire il modulo sperimentale. I materiali utilizzati sono legno, corde, terra e ciottoli.*

### **Il primo metallurgo**

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: breve introduzione sui primi minerali, i metodi di estrazione dalle miniere, le tecniche di fusione. La fusione del metallo in uno stampo e le successive tecniche di lavorazione, mostrate ai ragazzi da un esperto archeologo.

*La zona sperimentale per la fusione dei metalli si trova nell'area del Parco archeologico nei pressi della biglietteria ed è un'area campestre. In caso di maltempo la direzione si riserva di sostituire il modulo sperimentale.*

### La ceramica preistorica

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: apprendimento della funzione e delle tecniche di produzione delle varie forme ceramiche utilizzate nel neolitico attraverso le antiche tecniche di foggatura.

*L'area per il laboratorio di ceramica si trova nell'area del Parco archeologico, sotto alla tettoia attrezzata con tavoli e sedie adiacente alla biglietteria, o in caso di maltempo nell'aula didattica presso il museo archeologico. Il materiale utilizzato è argilla di scavo da depurare o argilla depurata.*

### L'arte preistorica e i pigmenti antichi

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: l'utilizzo delle ocre e di sostanze naturali per produrre i pigmenti, la simbologia del colore, la scoperta dell'arte pittorica e dei luoghi sacri nella preistoria.

*Il laboratorio di arte e pigmenti si svolge sotto la tettoia attrezzata adiacente la biglietteria o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono pigmenti vegetali e minerali, leganti organici e acqua.*

### La tessitura

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: la scoperta delle fibre tessili vegetali e loro utilizzo, studio degli elementi che compongono un telaio verticale a pesi e laboratorio di tessitura su ricostruzioni in scala ridotta dei telai verticali.

*Il laboratorio di tessitura si svolge sotto la tettoia attrezzata adiacente la biglietteria o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono legno, fibre vegetali e lana*

## ATTIVITÀ DIDATTICHE E LABORATORI:

### Primo pane

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di archeologia sperimentale: macinatura con rudimentali lastre di pietra per produrre farina di cereali o legumi, impasto e cottura sopra ad una lastra di pietra arroventata di focacce non lievitate.

*La zona sperimentale per la cottura del pane si trova nell'area del Parco archeologico nei pressi della biglietteria in un'area campestre, mentre il resto del laboratorio si svolge sotto la tettoia adiacente la biglietteria. In caso di maltempo non è possibile effettuare la cottura del pane. I materiali utilizzati sono pietra, farina di cereali o legumi.*

*E' pertanto necessario segnalare all'atto della prenotazione i casi di intolleranza o grave allergia ai cereali e ai legumi, per tali soggetti sono previste fasi personalizzate del laboratorio.*

### La ritualità

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di living history: la spiritualità tradotta nel rito e nell'espressione artistica, la creazione di manufatti votivi, la figura dello sciamano, l'uso simbolico della materia. L'ideazione e condivisione di un ritmico rituale tribale.

*Il laboratorio sulla ritualità antica si svolge sotto la tettoia attrezzata adiacente la biglietteria e nell'area delle ricostruzioni o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono cartone, strumenti musicali, materiali naturali.*

### La rievocazione preistorica

*Durata 1 ora.*

Laboratorio di living history: drammatizzazione di uno spaccato di vita del villaggio neolitico. Vestiti con costumi a tema, tra gli edifici del villaggio ricostruito, i ragazzi danno vita ad una sceneggiatura predefinita che ripropone l'incontro tra gruppi neolitici.

*Il laboratorio di rievocazione si svolge nell'area delle ricostruzioni o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono i costumi di scena e materiali naturali.*

### **Gli oggetti della vita quotidiana**

*Durata 1 ora.*

A partire dai reperti esposti in museo e ipotizzando le diverse metodologie di produzione e la destinazione d'uso degli oggetti, si procederà al disegno di un reperto e alla realizzazione di un bollo in argilla.

### **La scrittura nelle epigrafi**

*Durata 1 ora.*

Approfondimento sulle steli votive e sulle epigrafi presenti al museo per la realizzazione di una stele in scala ridotta su cui incidere il proprio nome e la propria data di nascita in numeri romani.

### **La cucina romana**

*Durata 1 ora.*

L'analisi di una ricetta tratta dalle fonti è lo spunto per approfondire la conoscenza dell'alimentazione in epoca romana, degli approvvigionamenti alimentari, delle coltivazioni agricole. Laboratorio di cucina.



## GITE SCOLASTICHE:

### **Il tempio di Minerva a Travo**

*Durata 1 ora.*

Analizzando l'immagine iconografica della dea se ne individueranno le caratteristiche peculiari per poi realizzare graficamente la figura in dimensioni reali. A conclusione una breve drammatizzazione.

### **La Ceramica di età romana**

*Durata 1 ora.*

Illustrazione del processo tecnologico e delle principali tipologie ceramiche di epoca romana e approfondimento sulla diffusione geografica di alcune produzioni.

Laboratorio di lavorazione dell'argilla per la produzione di piccole lucerne.



## **ECCO ALCUNE DELLE NOSTRE PROPOSTE DI GITA:**

### **Un giorno da archeologo**

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico, ricognizione di superficie, scavo archeologico simulato.

### **Sopravvivere nella preistoria**

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico, primo pane, ceramica preistorica.

### **Prime tecnologie**

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico, primo metallurgo, tessitura.

### **Un giorno da sciamano**

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico, ritualità, arte preistorica e pigmenti antichi.

### **Vivere il villaggio**

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico, capanna neolitica, rievocazione storica.

### **Un giorno da ceramista**

*Programma:* visita alla sezione romana del museo di Travo. Analisi delle varie forme ceramiche in relazione all'arco cronologico interessato e alla loro commercializzazione. Lavorazione dell'argilla per la realizzazione di un bollo e produzione di una piccola lucerna.

### **Riti e Culto degli antenati**

*Programma:* visita alla sezione romana del Museo di Travo. Valorizzazione della stele funeraria di Septumio presente in Museo. Analisi della figura della Dea Minerva e drammatizzazione del culto delle acque. Realizzazione di una piccola stele in scala ridotta su cui incidere il proprio nome.

### **Una giornata da antico romano**

*Programma:* visita alla sezione romana del Museo di Travo. Lavorazione dell'argilla per la realizzazione di un bollo. Analisi di una ricetta tratta dalle fonti per approfondire la conoscenza dell'alimentazione in epoca romana e laboratorio di cucina.

## ATTIVITÀ DIDATTICHE E LABORATORI DI ARCHEOLOGIA PREISTORICA E CLASSICA PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

Le attività previste sono finalizzate all'acquisizione di competenze specifiche riguardanti l'archeologia, le metodologie di studio e conservazione dei materiali, il restauro conservativo, le tecniche costruttive antiche, la cultura materiale.

Alla parte teorica sono associate specifiche attività pratiche di archeologia, di restauro conservativo, di drammatizzazione e di archeologia sperimentale.

### GITE SCOLASTICHE:

#### Archeologia e metodologia di scavo

*Durata 3 ore.*

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico. Introduzione teorica sull'archeologia, sullo scavo archeologico come metodo scientifico per riportare alla luce i resti archeologici. Laboratorio di scavo simulato con la strumentazione professionale e relativa documentazione grafica e fotografica, successiva analisi e prima catalogazione dei reperti.

#### La capanna preistorica

*Durata 3 ore.*

*Programma:* visita guidata al Parco archeologico. Laboratorio di disegno finalizzato al rilievo di buche di palo per ipotizzare l'alzato e la ricostruzione di un edificio preistorico. Laboratorio di ricostruzione della capanna neolitica in scala ridotta con materiali e con tecniche preistoriche.



#### Il tempio di minerva

*Durata 3 ore.*

*Programma:* visita guidata alla sezione romana del museo archeologico. Analisi delle stele votive dedicate a Minerva. Approfondimento sull'immagine iconografica della divinità e sull'importanza degli ex-voto. Laboratorio di costruzione di un oggetto ex-voto in argilla.

## **GITE SCOLASTICHE:**

**OLTRE ALLE GITE PROPONIAMO PERCORSI DI ARCHEOLOGIA DA REALIZZARE IN SEDE SCOLASTICA DURANTE L'ANNO CON TEMPI E COSTI DA CONCORDARE.**

### **L'Affresco romano**

Il programma intende avvicinare gli alunni al concetto di paramento murario e alla sua decorazione. Il percorso sarà diviso in parti teoriche dopo le quali gli alunni potranno avviare la fase preparatoria dell'Affresco. Il percorso si concluderà dipingendo la superficie utilizzando differenti tecniche pittoriche.

### **la Tessitura nella Storia**

Il programma si propone di percorrere la storia della Tessitura a partire dalle sue origini neolitiche. I ragazzi alterneranno fasi di ricerca indipendenti a fasi di lavorazione pratica per realizzare un telaio, un tessuto e costumi storici veri e propri.

### **Dallo scavo al museo**

*Durata 3 ore.*

*Programma:* visita guidata al Museo archeologico. Il percorso di un reperto o di una struttura archeologica dallo scavo alla musealizzazione. Teoria di primo intervento di conservazione dei materiali e tecniche di consolidamento per l'asportazione del reperto/struttura dal suolo. Laboratorio di consolidamento di materiali archeologici e cenni di restauro conservativo. Documentazione fotografica del reperto da musealizzare e redazione di un sintetico testo da inserire in un pannello didascalico.

### **La Ceramica**

Il programma prevede incontri teorici finalizzati ad illustrare l'importanza che la ceramica ha rivestito nelle varie epoche storiche e il suo valore scientifico nei ritrovamenti archeologici. Verranno sottoposte ad esame le diverse forme ceramiche dalla Preistoria all'Età romana. Nella parte pratica finale, i ragazzi manipoleranno l'argilla creando una forma ceramica da cuocere in fossa nella sede del Parco.

## CENTRI ESTIVI LABORATORI CREATIVI E RICREATIVI

L'area dove sorge il Parco archeologico di Travo, sulle rive del fiume Trebbia, è stata frequentata dall'uomo per millenni. Diventa oggi teatro ideale per trascorrere una giornata piena di storia, gioco e divertimento.

## **LE NOSTRE GIORNATE:**

### **Corso di Sopravvivenza preistorico**

*Tema: caccia, fuoco, cibo... 6000 anni fa.*

Nella Preistoria l'uomo deve confrontarsi con la natura per sopravvivere, e le comunità del Neolitico sono testimoni di capacità e incredibile ingegno. I partecipanti ripercorreranno le attività di sussistenza degli abitanti del villaggio e mediante le tecniche e gli strumenti antichi, si cimenteranno in numerose e millenarie consuetudini: dall'accensione del fuoco alla preparazione della farina di cereali, dall'impasto del primo pane fino alla cottura del pane in fosse. In seguito realizzeranno sagome di animali preistorici di cartone, che verranno utilizzate per la caccia con l'arco e le frecce.

### **La giornata dell'archeologo**

*Tema: archeologia sul campo, scavo e molto altro...*

I partecipanti avranno modo di vivere la giornata di un archeologo sul campo svolgendo le attività proprie dell'indagine archeologica e apprezzando i momenti della giornata di un professionista che lavora in un settore molto speciale. Si occuperanno di effettuare una ricognizione di superficie per individuare i reperti e si dedicheranno alla simulazione di uno scavo archeologico. A tale scopo è stata allestita una vera e propria trincea di scavo che nasconde reperti e strutture tipiche del Neolitico e riprodotti in scala.

La strumentazione utilizzata sarà quella propria del settore: cazzuola, sessola, scopino, guanti e secchi. Le strutture individuate nello scavo saranno analizzate e successivamente i reperti rinvenuti verranno disegnati seguendo la metodologia archeologica.

### **Le mille maschere dello sciamano**

*Tema: spiritualità e ritualità nella Preistoria.*

Partendo dalla narrazione di leggende e vicende riguardanti una delle figure mitiche delle comunità preistoriche, lo sciamano, i partecipanti entreranno in contatto con gli elementi della spiritualità e della ritualità. La figura dello sciamano sarà rielaborata tramite la creazione di una maschera, assemblata con l'utilizzo di svariati materiali e tecniche, l'utilizzo di pigmenti naturali sul volto e la realizzazione di intrecci in fibre vegetali, saranno i passi da percorrere per arrivare alla fase conclusiva della giornata: la parata degli stregoni animata da ritmi tribali, danze e riti presso la tenda dell'unico vero sciamano del villaggio.

### **L'atelier dell'artista preistorico**

*Tema: arte e produzione artistica nella Preistoria.*

Nei riti quotidiani del Villaggio Neolitico un ruolo significativo avevano le lastre di pietra incisa decorate con segni e simboli. I partecipanti riprodurranno una stele, tramite l'assemblaggio di ciottoli decorati con i motivi più ricorrenti del simbolismo preistorico. Inoltre replicheranno alcune statuine, raffiguranti le veneri preistoriche legate al culto della Dea Madre e avranno modo di dipingere le tende della capanna preistorica con pigmenti naturali.

## CONDIZIONI GENERALI DI ADESIONE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

### 1. Prenotazione.

Per informazioni e prenotazioni/disdette, la coordinatrice didattica Elena Giuliani risponde alla mail [didattica@archeotravo.it](mailto:didattica@archeotravo.it) oppure al cell. 335-294304 da lunedì a venerdì dalle ore 9 alle ore 16.

Al momento del contatto vi verrà richiesto un indirizzo e-mail attivo (personale o d'istituto) per l'invio dei programmi e del modulo di prenotazione, un numero telefonico di riferimento e i dati dell'istituto.

Per motivi organizzativi in caso di prenotazione di due classi nella stessa gita scolastica si richiede la scelta di un unico programma.

### 2. Conferma e disdetta.

Alla prenotazione telefonica deve fare seguito una conferma scritta entro e non oltre 40 giorni prima della data della gita, conferma per la quale va utilizzato esclusivamente il "modulo conferma prenotazione" compilato in tutti i campi. Qualora ciò non avvenga la prenotazione non verrà considerata valida.

La eventuale disdetta ad una prenotazione deve essere comunicata almeno 30 giorni prima della data prenotata, in caso di mancata comunicazione verrà addebitato il 50% dell'importo dovuto. In caso di disdetta parziale (maggiore alle 3 unità) l'importo dovuto e indicato sul modulo di conferma prenotazione dovrà essere corrisposto.

### 3. Modalità di pagamento.

Il pagamento delle gite deve essere effettuato all'arrivo al parco archeologico, se non pattuito diversamente.

## CONSIGLI UTILI

Non è previsto il servizio bar, i più vicini si trovano a 10 min. a piedi (bar, panetteria, pizzeria, trattoria).

Il Parco è completamente all'aperto ed è un'area campestre, si suggerisce pertanto un abbigliamento a strati, cappellino e k-way.

### Maltempo

In caso di pioggia il programma subirà modifiche.

### I laboratori nelle scuole.

Laboratorio singolo da svolgersi presso le sedi scolastiche della durata di 2 ore: € 5,00 a partecipante, comprensivo di materiali e laboratorio. Costo forfettario per nostro trasferimento.

Sono previste riduzioni per chi aderisce a più laboratori o ad approfondimenti su una tematica specifica.

## TEMPI E COSTI

### SCUOLE DELL'INFANZIA E SCUOLE MATERNE

#### Le gite scolastiche.

Mattina e pomeriggio dalle 10 alle 15 (itinerario tipo: ore 10.00 arrivo e merenda, ore 10.30 visita alla capanna sotto forma di fiaba, ore 11.00 inizio laboratori, ore 11.40 pausa pranzo e relax, ore 14.00 ripresa laboratori, ore 15.00 saluto e partenza)

€ 10,00 a partecipante, insegnanti gratis, comprensivo di ingresso e attività.

Trasferimento/pasti/bevande a carico dei partecipanti.

#### I laboratori nelle scuole.

Laboratorio singolo da svolgersi presso le sedi scolastiche della durata di 1 ora e mezza: € 5,00 a partecipante, comprensivo di materiali e laboratorio. Costo forfettario per nostro trasferimento. Sono previste riduzioni per chi aderisce a più laboratori.

E' prevista la gratuità per disabili certificati e per gli insegnanti accompagnatori.

### SCUOLE PRIMARIE

### SCUOLE SECONDARIE

#### Le visite guidate

Visita guidata al Parco archeologico. Durata 1 ora, € 3,00 a partecipante.

Visita guidata al Museo archeologico. Durata 1 ora, € 3,00 a partecipante.

Visita guidata Parco + Museo. Durata 2 ore e 30, € 5,00 a partecipante.

#### Le gite scolastiche

Solo mattina dalle 9.30 alle 12.30

Programma: una visita guidata e un laboratorio. € 9,00 a partecipante (itinerario tipo: ore 9.30 accoglienza e merenda, ore 10.00 prima attività, ore 11.15 seconda attività, ore 12.30 fine attività e saluti).

Mattina e pomeriggio dalle 9.30 alle 15.30

Programma: una visita guidata e due laboratori. € 12,00 a partecipante.

(itinerario tipo: ore 9.30 accoglienza e merenda, ore 10.00 prima attività, ore 11.00 seconda attività, ore 12.00 pranzo al sacco /pausa gioco, ore 14.00 terza attività, ore 15.30 fine attività e saluti).

E' prevista la gratuità per disabili certificati e per gli insegnanti accompagnatori.

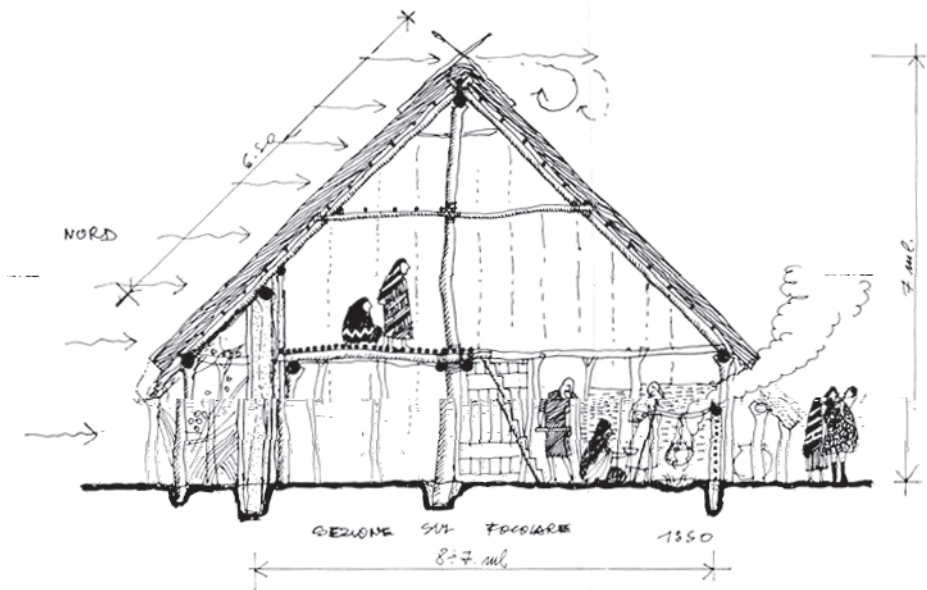
I costi comprendono l'ingresso e la partecipazione alle attività come da programma concordato, l'utilizzo dell'area attrezzata per il pranzo al sacco e dei servizi igienici, il parcheggio per il pullman.

I costi non comprendono il trasferimento da e per il Parco e/o Museo, i pasti, le bevande, i souvenir.

### CENTRI ESTIVI

Ogni percorso può svolgersi nell'arco della mattina (dalle 9.30 alle 13.30) € 5,00 a partecipante con la possibilità di usufruire dell'area pic nic, o di una giornata intera (dalle 9,30 alle 15,30) € 7,00 a partecipante. In caso di pioggia le attività verranno rimandate.

I destinatari sono gruppi costituiti da partecipanti di età diversa in numero da concordare.



ARCHEOTRAVO COOPERATIVA SOCIALE  
PIAZZA TRIESTE 16  
29020 TRAVO (PC)

Web: [www.archeotravo.it](http://www.archeotravo.it)  
E-MAIL: [info@archeotravo.it](mailto:info@archeotravo.it)