



Egregio signor Dirigente

Abbiamo il piacere di inviarle in dettaglio la nostra proposta di visita alla Fattoria Didattica e le schede relative ai laboratori in classe, con spunti didattici ed obiettivi generali che possano collocarsi all'interno del vostro Piano dell'Offerta Formativa per l'anno scolastico in corso.

Queste le finalità cui tende il progetto:

- Educare i giovani al rispetto dell'ambiente e promuovere la conoscenza dell'importanza della biodiversità del patrimonio naturale.
- Avvicinare le nuove generazioni all'apprendimento delle tecniche agricole di oggi e di quelle antiche, alla conoscenza del mondo rurale e agricolo ed alle tradizioni legate alla cultura contadina.
- Coinvolgere gli studenti in esperienze manuali e creative attinenti alle attività agricole e tutto quello che gira attorno alla vita sociale rurale.



L'offerta didattica è rivolta a tutte le scuole di ogni ordine e grado. Gli incontri si svolgono sotto l'attenta guida di operatori autorizzati e specializzati, accessibili esclusivamente su prenotazione. Linguaggio e modalità di esposizione utilizzate dagli operatori durante lo svolgimento delle iniziative cambiano a seconda dell'età degli studenti partecipanti.





SCUOLA INFANZIA



Quote individuali di partecipazione

- € 7,50 - Mezza giornata (9:00 - 12:30)
- € 10,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
con pranzo a sacco a cura dei
partecipanti
- € 15,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
compreso il pranzo (catering)

IL PARCO

La visita al porto di epoca romana e le antiche imbarcazioni, il Lago e le sue paludi, le vecchie abitazioni in canna palustre e gli animali: il cavallo, la capra, i maialini, le papere, le anatre, le rane, le pecore, le galline.

IL CASARO

E' previsto un divertente laboratorio del latte, in cui tutti i bambini, con l'aiuto del casaro, partecipano alla preparazione del formaggio ad iniziare dalla mungitura tassativamente fatta a mano.

IL BUCATO

Fare il bucato utilizzando vecchi lavatoi in pietra e proseguendo con la sbiancatura, la strizzatura e la stiratura.

UN CESTINO DI VIMINI

Dopo il riconoscimento e la scelta delle erbe palustri, gli studenti sono guidati alla realizzazione di un semplice cestino fatto di salice e canna palustre.

FILO DA TORCERE

Il percorso didattico si concentra nel come nasce il filo di lana e quali attrezzi venivano usati. Ogni alunno successivamente utilizza il telaio a mano, usato in passato, per realizzare una stuoia o una piccola sciarpa.

L'AGRICOLTURA

Avvicinare i bambini al mondo della terra, favorendo il recupero della memoria e della cultura locale impegnandoli con le zappette, i piantatoi di legno e gli innaffiatori.

LA PESCA

I bambini sono guidati a pescare con il retino nel laghetto pieno di pesci e dove la curiosità e la tecnica, si mescolano con la manualità e la competizione.

IL PANE

E' previsto un divertente laboratorio del pane, in cui tutti i bambini, dapprima, con i mortai schiacciano i chicchi di grano per fare la farina, successivamente partecipano alla preparazione dell'impasto per una piccola pagnotta di pane o di una semplice pizza.

GLI SPAVENTAPASSERI

Realizzati con vestiti, paglia e accessori messi a disposizione dalla azienda. Da sempre sono un'ispirazione alla creatività. Lo spaventapasseri impegnato a difendere semi e piante dall'assalto degli uccelli, nei tempi passati, aveva il compito di rappresentare l'uomo quale "guardiano" del campo e degli orti.

PARCO GIOCHI "Pazziamm"

Divertirsi con i giochi tradizionali di una volta: Mazz e pivezo, bigliodromo con le palline e i tappi delle bottiglie, il tiro alla fune, la corsa nei sacchi, infila il cerchio, fucile a molletta, un 'mbond 'a luna.



Orario: a partire dalle ore 09,30

Durata ogni singola attività: 1 ora circa

La durata dei percorsi va dalla mezza giornata all'intera giornata e a scelta possono essere svolti più tematiche nell'arco della giornata.





SCUOLA PRIMARIA



Quote individuali di partecipazione

- € 7,50 - Mezza giornata (9:00 - 12:30)
- € 10,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
con pranzo a sacco a cura dei
partecipanti
- € 15,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
compreso il pranzo (catering)

IL PARCO

La visita al porto di epoca romana e le antiche imbarcazioni, il Lago e le sue paludi, le vecchie abitazioni in canna palustre e gli animali: il cavallo, la capra, i maialini, le papere, le anatre, le rane, le pecore, le galline.

VIAGGIO NELLA PREISTORIA

Sulla sponda meridionale del lago si affacciano le palafitte, mentre sulla collinetta tra gli alberi, si può notare l'elefante "Silarus" (alto 4 mt. e lungo 6 mt.) che costituisce la scenografia più adatta alla simulazione della preistoria a scopo didattico e divulgativo. Nei primi anni del novecento nella zona, durante i lavori di costruzione di un canale di bonifica, furono rinvenuti alcuni resti di *Elephas antiquus* e *Hippopotamus* attualmente conservati nel Museo Archeologico Provinciale di Salerno. Il percorso continua con i laboratori tematici: archeo puzzle, lavorazione e utilizzo della pietra, la lavorazione del rame, dell'argilla, e del cuoio.

FILO DA TORCERE

Il percorso didattico si concentra nel come nasce il filo di lana e quali attrezzi venivano usati. Ogni alunno successivamente utilizza il telaio a mano, usato in passato, per realizzare una stuoia o una piccola sciarpa.

IL BUCATO

Fare il bucato utilizzando vecchi lavatoi in pietra e proseguendo con la sbiancatura, la strizzatura e la stiratura.

UN CESTINO DI VIMINI

Dopo il riconoscimento e la scelta delle erbe palustri, gli studenti sono guidati alla realizzazione di un cestino fatto di salice e canna palustre.

L'AGRICOLTURA

Avvicinare i bambini al mondo della terra, favorendo il recupero della memoria e della cultura locale impegnandoli con le zappette, i piantatoi di legno e gli innaffiatori.

LA PESCA

I bambini sono guidati a pescare con il retino nel laghetto pieno di pesci dove la curiosità e la tecnica si mescola con manualità e competizione, incentivati da chi ha preso il pesce più grande o chi ne ha presi di più.

IL SAPONE DI UNA VOLTA

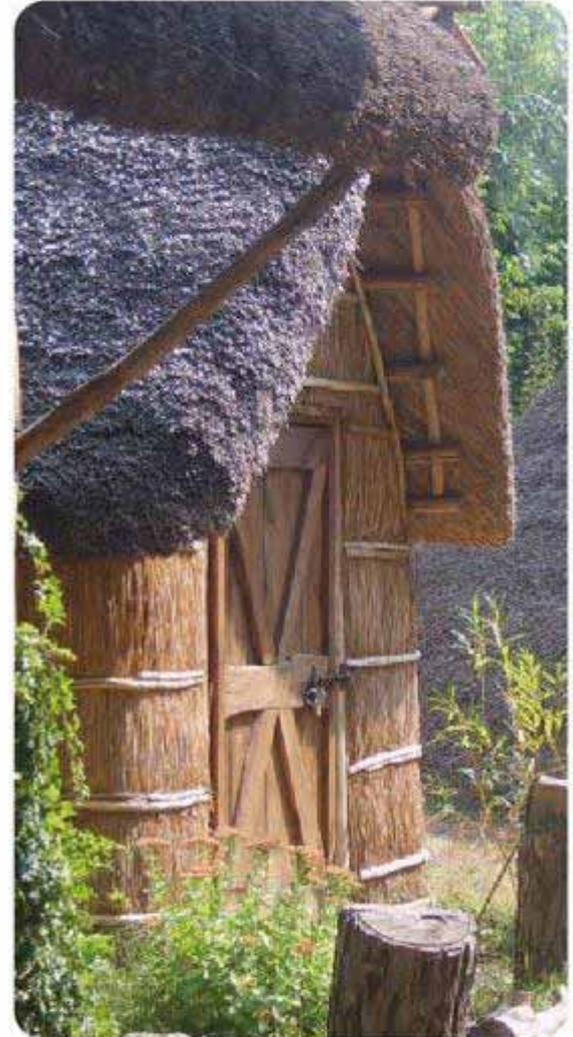
I ragazzi produrranno il sapone per i panni utilizzando l'olio, la lisciva (colatura dell'acqua con le ceneri) e le piante profumate (lavanda, menta ecc.). Infine si divertiranno con le bolle.

GLI SPAVENTAPASSERI

Realizzati con vestiti, paglia e accessori messi a disposizione dalla azienda. Da sempre sono un'ispirazione alla creatività. Lo spaventapasseri impegnato a difendere semi e piante dall'assalto degli uccelli, nei tempi passati, aveva il compito di rappresentare l'uomo quale "guardiano" del campo e degli orti.

PARCO GIOCHI "Pazziamm"

Divertirsi con i giochi tradizionali di una volta: Mazz e pivezo, bigliodromo con le palline e i tappi delle bottiglie, il tiro alla fune, la corsa nei sacchi, infila il cerchio, fucile a molletta, un 'mbond 'a luna.



Orario: a partire dalle ore 09,30

Durata ogni singola attività: 1 ora circa

La durata dei percorsi va dalla mezza giornata all'intera giornata e a scelta possono essere svolti più tematiche nell'arco della giornata.





SCUOLA SECONDARIA



Quote individuali di partecipazione

- € 7,50 - Mezza giornata (9:00 - 12:30)
- € 10,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
con pranzo a sacco a cura dei partecipanti
- € 15,00 - Intera giornata (9:00 - 16:30)
compreso il pranzo (catering)

IL PARCO

La visita al porto di epoca romana e le antiche imbarcazioni, il Lago e le sue paludi, le vecchie abitazioni in canna palustre e gli animali: il cavallo, la capra, i maialini, le papere, le anatre, le rane, le pecore, le galline.

MUSEO DEI MESTIERI

Un mondo ricreato guardando il passato, che da tanta nostalgia dei vecchi tempi e specialmente ai giovani mette tanta curiosità, sul modo di vivere e di lavorare di un tempo dei propri nonni e bisnonni. Molti di questi mestieri sono scomparsi o divenuti rari: 'o cconciapiatti, 'o siggiaro, 'o sapunaro, 'o cupellaro, 'o sanzaro, 'a vamma, ecc. ma tutti meritano di essere ricordati non solo perché appartengono alla nostra memoria storica, ma perché ci fanno capire le mutazioni che il tempo incide nel costume e nelle abitudini dei popoli.

ORTO BOTANICO

Zappare, seminare, annaffiare, raccogliere e classificare le piante officinali e aromatiche. Esperienza pratico-sensoriale finalizzata alla scoperta di aromi e profumi naturali di sapore antico.

UN CESTINO DI VIMINI

Dopo il riconoscimento e la scelta delle erbe palustri, gli studenti sono guidati alla realizzazione di un cestino fatto di salice e canna palustre.

TRA LE CARTE

Mostra cartografica e fotografica con un archivio di oltre 6000 pezzi tra documenti, planimetrie, mappe, foto che riguardano tutta la Piana del Sele e oltre, nel periodo tra il X e il XIX sec.

LA PESCA

I bambini sono guidati a pescare con il retino nel laghetto pieno di pesci e dove, la curiosità e la tecnica si mescola con manualità e competizione stimolati e incentivati da chi ha preso il pesce più grande o chi ne ha presi di più.

MOSTRA GRANDE GUERRA

Progetto didattico di conoscenza della Prima Guerra Mondiale.

Il 2015 ricorre il Centenario dell'entrata in guerra dell'Italia, che causò oltre seicentomila morti con conseguenze devastanti nella vita delle famiglie e delle comunità locali.

Materiali d'epoca raccolti: FOTOGRAFIE, CARTOLINE, DOCUMENTI, GIORNALI, MANIFESTI, VOLANTINI, BOLLETTINI DI GUERRA, DIARI, DIPLOMI E DECORAZIONI, LETTERE, UNIFORMI, ZAINI, ELMETTI, BAIONETTE, BADILI, PICOZZE, BORRACCE, LANTERNE.

PARCO GIOCHI "Pazziamm"

Divertirsi con i giochi tradizionali di una volta: Mazz e pivezo, bigliodromo con le palline e i tappi delle bottiglie, il tiro alla fune, la corsa nei sacchi, infila il cerchio, fucile a molletta, un 'mbond 'a luna.



Orario: a partire dalle ore 09,30

Durata ogni singola attività: 1 ora circa

La durata dei percorsi va dalla mezza giornata all'intera giornata e a scelta possono essere svolti più tematiche nell'arco della giornata.



L'AMBIENTE

La Palafitta fa parte di una porzione di abitato palafitticolo che si poteva trovare sulle sponde degli specchi d'acqua del famoso Lago Grande di Eboli. La piattaforma lignea è sospesa su una palizzata che costeggia l'alveo del lago. Era l'abitazione eretta con le presunte tecniche edilizie neolitiche, ossia con legni graticci, canne, paglia e fango. Tipico anche l'arredamento con rudimentali giacigli, pelli vasellami ed armi ecc... Nelle palafitte si può cucinare, riposare, tessere, filare, produrre strumenti d'uso. Molto spazio è dedicato all'esterno antistante la palafitta, sito che l'uomo primitivo usava per le attività quali agricoltura, allevamento, pesca, caccia, che rimanda alle attività di fusione e lavorazione del bronzo, carpenteria, lavorazione del lino, produzione delle reti da pesca, scheggiatura della selce, impasto dell'argilla, in ricovero per capre o pecore.



IL PROGETTO

Nella splendida cornice naturalistica sono allestiti laboratori didattici di archeologia sperimentale destinati a bambini e ragazzi di tutte le età. Ciascun laboratorio mira all'approfondimento di un particolare aspetto della Preistoria, prestando particolare attenzione alla valorizzazione delle peculiarità archeologiche dell'area intorno a Paestum.

Le attività saranno svolte all'aria aperta da esperti del settore che sapranno coinvolgere i partecipanti dando loro la possibilità di imparare divertendosi!

LA PIANA DEL SELE

"Nei primi anni del Novecento nella zona, durante dei lavori di costruzione di un canale di bonifica, furono rinvenuti alcuni resti di *Elephas Antiquus* e *Hippopotamus*, attualmente conservati nel Museo Archeologico Provinciale di Salerno risalenti a circa 500.000 anni fa."





VIAGGIO NELLA PREISTORIA



VISITA NELLE PALAFITTE

Nelle capanne si possono vedere gli strumenti e gli aspetti della vita quotidiana dell'uomo primitivo: vasi, pelli, attrezzature per coltivare, pescare e andare a caccia.

COME UN ARCHEOLOGO

Uno dei lavori dell'archeologo è osservare gli oggetti di terracotta e catalogarli secondo le loro forme e decorazioni. Tutto si complica se il reperto è a pezzi e va ricostruito. Ci pensiamo noi...

LA LAVORAZIONE DELL'OSSO

Dalla Preistoria sino a non molti secoli fa, l'osso animale, il corno e l'avorio sono stati ampiamente utilizzati come materia prima per la realizzazione di oggetti d'uso comune (pettini, aghi, ami), oppure di monili, o ancora come supporto per incisioni e sculture. Li realizzeremo anche noi...

TIRO CON L'ARCO

Il laboratorio prevede una spiegazione delle armi da caccia primitive e sulla costruzione e l'uso dell'arco, delle frecce, del propulsore e delle zagaglie, seguita dalle prove pratiche sul campo.

LA FABBRICAZIONE DI MONILI

Da sempre l'uomo ha cercato di impreziosire il suo aspetto ricorrendo all'abbigliamento ed ai monili. Le forme e le dimensioni dei monili erano svariate e, per la loro realizzazione, veniva impiegata una vasta gamma di attrezzi, strumenti e materie prime. Li realizzeremo anche noi...

SUONI E MUSICA

In preistoria il suono era importantissimo in molti momenti della vita quotidiana e nella sfera rituale. Per creare attrezzi musicali utilizzavano la pietra, legno, osso, corno, conchiglie, fibre vegetali, terracotta, rame. L'operatore dimostrerà l'uso di strumenti musicali ricostruiti, mentre i partecipanti proveranno a creare ritmi utilizzando mani, piedi e voce.

ACCENSIONE DEL FUOCO

Durante la visita i ragazzi assisteranno all'accensione del fuoco con le tecniche più antiche conosciute, come l'utilizzo di pietre accuratamente selezionate per la loro capacità che, se sfregate e colpite tra loro, possono far scoccare la prima scintilla.

MACINA PREISTORICA

Un laboratorio sperimentale per ottenere la farina. I ragazzi potranno effettuare questa attività grazie alle macine ed ai macinelli preistorici ricostruiti per loro, comprendendo la difficoltà di questa operazione apparentemente semplice.

IL VASARO

I ragazzi potranno partecipare ad un interessante laboratorio per la lavorazione dell'argilla con la tecnica a colombino o a pressione.



Quote individuali di partecipazione

- € 8,50 - Mezza giornata (9:30 - 12:30)
- € 12,00 - Intera giornata (9:30 - 16:30) con pranzo a sacco a cura dei partecipanti
- € 16,00 - Intera giornata (9:30 - 16:30) compreso il pranzo (catering)

Orario: a partire dalle ore 09,30

Durata ogni singola attività: 1 ora



Si possono scegliere più laboratori nell'arco dell'intera giornata ed è possibile combinare le attività di diverse aree storiche che si svolgono nella fattoria. Ogni bambino avrà il suo spazio e i suoi attrezzi per eseguire il proprio elaborato.





VIAGGIO NEL MEDIOEVO



Si inizia con un **cerimoniale individuale di vestizione** per poi recarsi al Villaggio con **tende e botteghe e laboratori**.

IL FABBRO

Fondeva e forgiava sia lingotti di ferro sia vecchi oggetti ormai inservibili con vari strumenti: mazze, zeppe, scalpelli, lime, uncini, tenaglie lunghe e corte, punteruoli.

LA TINTURA

Un settore importante delle relazioni tra alchimia ed arte. Impiega la robbia e il kermes per il rosso; il guado per l'azzurro; lo zafferano per i gialli; le galle e le cortecce per i bruni.

LA TESSITURA

I suoi strumenti di lavoro sono il telaio verticale con ordito teso da pesi, le spolette, i fusi. Lavora anche con il telaio orizzontale a mano la lana o il lino.

IL SAPONE

L'ingrediente principale del sapone era il grasso animale. Questo è l'ingrediente principale insieme alla lisciva di cenere e a tante erbe aromatiche ed essenze.

TORTURE MEDIEVALI

Un sospetto di stregoneria, una scappatella extraconiugale o un debito non pagato potevano essere sufficienti per finire legati alle macchine più spaventose.

IL CUOIO

Con l'intaglio la spellatura e l'intreccio e con il tradizionale lavoro a punzone e a sbalzo si mette in evidenza le varie forme di accessori abbelliti con motivi araldici.

IL CESTAIO

L'intreccio un'arte antichissima: con la canna, il salice, la carice, il vimine e il giunco si impagliavano le sedie e le damigiane, si costruivano cesti, sporte, borse, cappelli, scope.

IL SELLARO

Addetto alla lavorazione delle selle senza arcioni, cioè le barde o basti per somari e asini e quindi anche finimenti per cavalli e attrezzi per le cavalcature.

MEDICINA TRADIZIONALE

La capacità di curare attraverso la conoscenza della Natura e dei suoi doni. L'attività farmaceutica svolta da Trotula de Ruggiero la più famosa delle **Mulieres Salernitanae**.

CALLIGRAFIA GOTICA

Mediante vere piume d'uccello i ragazzi potranno cimentarsi nella scrittura del proprio nome il cartiglio così prodotto potrà essere conservato da ogni "piccolo amanuense".

GLI SCUDI

La scienza del blasone: il significato dei simboli e dei colori araldici. Ogni studente disegnerà il proprio "stemma" del proprio regno, con tanto di nome, di motto, di re, di leggi.

DANZA MEDIEVALE

I ragazzi si cimenteranno al famoso ballo chiamato Saltarello. Per la sua vivacità era il ballo prediletto dai giovani, essendo essenzialmente una danza di corteggiamento.

IL LABIRINTO E I GIOCHI PERDUTI

I bambini saranno chiamati a dimostrare il proprio coraggio e i propri riflessi: "Beroldo a Mollo", la Giostra del Saracino, "Stiaccia la Noce", il Gioco del Castello, ecc.

TIRO CON L'ARCO

Ricostruiti secondo i materiali e le tecniche dell'epoca, l'arco e la balestra saranno usati dai bambini con l'aiuto di un operatore nell'apposito campo di tiro allestito.

Quote individuali di partecipazione

€ 8,50 - Mezza giornata (9:30 - 12:30)

€ 12,00 - Intera giornata (9:30 - 16:30)
con pranzo a sacco a cura dei partecipanti

€ 16,00 - Intera giornata (9:30 - 16:30)
compreso il pranzo (catering)

Orario: a partire dalle ore 09,30

Durata ogni singola attività: 1 ora



Si possono scegliere più laboratori nell'arco dell'intera giornata ed è possibile combinare le attività di diverse aree storiche che si svolgono nella fattoria. Ogni bambino avrà il suo spazio e i suoi attrezzi per eseguire il proprio elaborato.



Feudo Ron Alfrè
di De Filitto Nicoletta
Via Aversana, 84025 Eboli
tel. 333 15 77 320 - 329 71 31 322

www.feudoronalfre.it - feudoronalfre@pec.it - Info@feudoronalfre.it -  Feudo Ron Alfrè - Fattoria didattica

Iscritta all'Albo Regionale delle Fattorie Didattiche della Campania n. 267



COME ARRIVARE

Dall'uscita autostradale (SA-RC) di Battipaglia prendere la direzione per Paestum. Dopo tre km girare a destra per la Litoranea e percorrere fino alla località Aversana. All'incrocio altezza Chiesa continuare verso sinistra per 500 metri.



NOTIZIE UTILI

- I costi delle uscite sono IVA esente ai sensi dell'art. 10, comma 1 n. 20, D.P.R. 633/72.
- I portatori di Handicap pagano la metà del prezzo e solo dietro presentazione di idonea certificazione.
- Gli insegnanti e/o accompagnatori sono esenti nella misura di uno su ogni 15 alunni.
- La visita guidata si svolge principalmente all'aperto in campagna pertanto si consiglia di dotarsi di un abbigliamento adeguato con scarpe pratiche.
- In caso di pioggia tutte le attività e i laboratori didattici si svolgeranno regolarmente perché sono situati sotto ad una tensostruttura con ambienti climatizzati.