

CAMPUS ESTIVO

emozioni reali

INFO e prenotazioni

Tel 0823324185
Cell: 3356750639
caserta@operalaboratori.com



Il campus estivo presso la Reggia di Caserta offre ai bambini un'esperienza unica tra arte, natura e scoperta. Ogni giornata è pensata per stimolare la crescita emotiva attraverso attività di gruppo, giochi cooperativi e momenti di ascolto condiviso.

Le esperienze sensoriali nei giardini della Reggia favoriscono il contatto con i profumi, i colori e i suoni della natura.

Attraverso percorsi culturali guidati, i bambini scoprono la storia e il patrimonio artistico del luogo in modo coinvolgente e dinamico. Le attività manuali incoraggiano fantasia, autonomia e capacità di collaborazione tra coetanei. Educatori qualificati accompagnano ogni esperienza valorizzando emozioni, curiosità e creatività individuale. Il campus promuove il benessere personale attraverso momenti di movimento, relax e scoperta consapevole degli spazi. Ogni laboratorio diventa un'occasione per sviluppare fiducia in sé stessi e nuove relazioni positive.

Un'estate speciale in cui imparare, emozionarsi e crescere immersi nella magia della Reggia di Caserta.

Il campus sarà attivato solo al raggiungimento di un numero minimo di 5 partecipanti e per un massimo di 12. L'effettiva attivazione verrà comunicata almeno 7 giorni lavorativi prima dell'inizio previsto delle attività.

Il campus accoglie tutti i bambini, promuovendo un ambiente inclusivo e rispettoso delle diversità. In caso di disabilità o esigenze particolari, siamo disponibili a valutare soluzioni personalizzate.

È possibile concordare un incontro preliminare con i genitori, prima dell'iscrizione, per comprendere insieme le specifiche necessità del bambino e garantire un'accoglienza adeguata.

modalità di partecipazione

Ragazzi dai 6 ai 10 anni

Lingua: attività disponibili in italiano

- Dal 15 al 19 giugno (escluso martedì 16 giugno)
- Dal 22 al 26 giugno (escluso martedì 23 giugno)
- Dal 29 giugno al 3 luglio (escluso martedì 30 giugno)
- Dal 06 luglio al 10 luglio (escluso martedì 07 luglio)
- Dal 13 luglio al 17 luglio (escluso martedì 14 luglio)
- Dal 31 agosto al 4 settembre (escluso martedì 1 a settembre)

Formula giornaliera

- Campus giornaliero: € 35,00 a bambino
- Campus giornaliero ridotto: € 30,00 a bambino (riservato a fratelli/sorelle o amici di partecipanti già prenotati)

Formula settimanale

- Campus settimanale: € 130,00 a bambino
- Campus settimanale ridotto: € 110,00 a bambino (riservato a fratelli/sorelle o amici di partecipanti già prenotati)

*Incluso nel costo: partecipazione alle attività del Campus/ Materiale educativo navetta parco. Escluso: pranzo, merenda e bottiglietta d'acqua.

CONDIZIONI PER PARTECIPARE

Per partecipare è obbligatorio presentare:

- Codice di prenotazione;
- Fotocopia di un documento di identità valido del genitore o tutore;
- Modulo ricevuto via e-mail, compilato e firmato.

Ogni partecipante dovrà inoltre avere con sé:

- Salviettine igienizzanti;
- Una maglietta di ricambio;
- Scarpe comode e chiuse (non sono ammessi sandali o calzature aperte);

Si consiglia un abbigliamento pratico e adatto alle attività previste.

Assicurazione e responsabilità

Tutti i partecipanti sono coperti da assicurazione per responsabilità civile e infortuni. La copertura riguarda esclusivamente danni attribuibili alla responsabilità di Opera Laboratori.

Si raccomanda di non lasciare ai bambini oggetti di valore o dispositivi elettronici (cellulari, videogiochi, ecc.).

L'organizzazione declina ogni responsabilità in caso di smarrimento, danneggiamento o rottura.

PUNTO DI INCONTRO

INFO POINT - CANCELLO CENTRALE

1. Accoglienza **8:30 - 9:00**
2. Attività del mattino **9:30 - 12:00**
3. Pausa pranzo (a sacco) **12:00 - 13:00**
4. Momento ricreativo in Pineta **13:00 - 14:00**
5. Ritiro bambini **14:00 - 14:30**

*Nelle ore più calde, le attività saranno svolte all'interno o nella pineta ombreggiata.

**La programmazione delle attività potrebbe subire variazioni per esigenze organizzative interne o condizioni meteorologiche.

Programma

PRIMA SETTIMANA (15/06 - 19/06 escluso martedì 16 giugno)
Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN
15

L'armadio di sir William Hamilton - caccia al tesoro

Un viaggio avventuroso nelle sale della Reggia sulle tracce di Sir William Hamilton, ambasciatore inglese e appassionato collezionista. I bambini saranno coinvolti in una narrazione attiva: Emma Hamilton è furiosa perché il marito ha lasciato i suoi preziosi reperti sparsi per il Palazzo, disturbando l'ordine della Regina Maria Carolina. Hamilton, però, non ricorda più dov'è che li ha lasciati: i piccoli partecipanti dovranno "recuperare" le tracce di questi oggetti (vasi greci, minerali del Vesuvio, monete antiche) durante la visita, per poi ricomporre la collezione in laboratorio all'interno di un grande armadio delle meraviglie.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

MER
17

IL FORZIERE DI FERDINANDO

Tra viali alberati e giochi d'acqua scintillanti, prende vita un'avventura degna di una corte reale. Il giovane Ferdinando IV di Borbone, durante una vivace simulazione di battaglia navale nella suggestiva Peschiera, ha smarrito un piccolo baule colmo di preziosi tesori... e ora ha bisogno dell'aiuto dei bambini per ritrovarlo!

Ha così inizio una magica caccia al tesoro lungo il percorso pedonale della Peschiera: tra indizi nascosti, scorci incantevoli e piccoli misteri da risolvere, i partecipanti saranno guidati in un viaggio immersivo nel passato. Ogni volta che un oggetto prezioso verrà ritrovato, il giovane Ferdinando apparirà per raccontare un frammento di storia: un racconto affascinante, ricco di curiosità e avventure, che condurrà i piccoli esploratori verso la tappa successiva.

Tra enigmi, narrazioni e scoperte, l'emozione crescerà passo dopo passo, fino al momento più atteso: il ritrovamento dell'antico forziere perduto. Un'esperienza coinvolgente che unisce gioco, storia e immaginazione, trasformando i bambini nei veri protagonisti di una fiaba reale.

- Peschiera (Bosco Vecchio): 09:30/12:30
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

GIO
18

FERDINANDOPOLI

Avete mai giocato a Monopoli? Per alcuni è un gioco noioso, per altri un momento in cui le ambizioni imprenditoriali possono trovare sfogo. Non sarà diverso in questo laboratorio, che prevede una riscrittura della storia! La Reggia di Caserta smette di essere un museo e si trasforma in un tabellone, dove i partecipanti dovranno riuscire a conquistare quante più dimore reali possibili per vincere. Dopo aver carpito le informazioni necessarie con una visita guidata, le squadre (le Grandi Casate degli Asburgo, Borbone e Bonaparte) dovranno sfidarsi in un gioco di conquista territoriale. Tra domande di logica, intrighi di corte e gestione dei Ducati, l'obiettivo finale è ambizioso: riuscire ad ottenere nelle proprie mani quanti più territori per realizzare Ferdinandopoli, la città ideale. Solo chi saprà unire astuzia, memoria e visione strategica riuscirà a sedersi sul trono e completare il sogno di Re Ferdinando.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

VEN
19

DAL PASSATO AL PRESENTE CON LE NATURE VIVE

Nelle sale della Reggia di Caserta i bambini scoprono il mondo affascinante delle nature morte.

Attraverso l'osservazione dei dipinti, imparano che non sono immagini "ferme", ma racconti di vita quotidiana e simboli nascosti. Con giochi e indovinelli guidati, i partecipanti diventano piccoli esploratori dell'arte. Ogni opera diventa una storia da decifrare e interpretare insieme. Il percorso li accompagna a riflettere su come questi temi possano essere rappresentati oggi.

Nel laboratorio, le nature morte si trasformano in creazioni contemporanee e sorprendenti. I bambini utilizzano materiali di risulta come plastica, carta e stoffe riciclate. Nascono così composizioni originali, tra fantasia e attenzione all'ambiente. L'esperienza unisce arte, gioco e sostenibilità in modo creativo e coinvolgente. Un viaggio che fa scoprire come anche gli oggetti più semplici possano diventare arte.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30



Programma

SECONDA SETTIMANA (22/06 - 26/06 escluso martedì 23 giugno)

Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN 22

BABY TREKKING - IL SEGRETO DEL BOSCO VECCHIO

Nel Bosco Vecchio della Reggia di Caserta prende vita una missione segreta per giovani esploratori. Una misteriosa mappa conduce i bambini alla ricerca del "Segreto del Bosco Reale". La prima tappa è il Portale del Bosco, dove si legge la leggenda degli animali magici che custodiscono gli alberi antichi. Tra sentieri ombrosi e rumori misteriosi si raggiunge la Castelluccia, il piccolo castello nascosto nel verde. Qui i bambini ascoltano la storia del giovane guardiano che proteggeva un antico tesoro del re. Il viaggio continua verso la Peschiera Grande, dove le acque tranquille sembrano nascondere il leggendario pesce d'argento. Dopo una breve sosta si arriva alla Fontana Margherita, dove una Musa invisibile racconta segreti al vento.

Seguendo il profumo dei pini, il gruppo percorre l'ultimo tratto tra ombre fresche e giochi nel bosco. Nella pineta finale viene letta l'ultima storia: il rifugio perduto degli esploratori reali. Il trekking dura circa due ore ed è pensato come un'avventura tra natura, fantasia e racconti da vivere insieme.

- Bosco Vecchio: 09:30/12:30
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

MER 24

PICCOLI TERREMOTI CREATIVI - TERRAEMOTUS

Nelle Retrostanze del Settecento i bambini vengono accompagnati in un viaggio speciale dentro il mondo dell'arte contemporanea attraverso la mostra Terraemotus. La visita è pensata come un'esplorazione fatta di domande, osservazione e piccoli esperimenti creativi: cosa succede quando un artista rompe le regole? Un gesto può diventare arte? Anche un segno veloce o un colore lanciato con energia possono raccontare un'emozione? Davanti alle opere, i bambini sono invitati a guardare oltre il "bello" tradizionale, scoprendo il valore dell'azione, del movimento, dei materiali e delle emozioni. Attraverso racconti semplici e coinvolgenti si parlerà di terremoti, cambiamenti, memoria e rinascita, temi che hanno ispirato molti artisti della collezione. La visita termina nelle aule laboratorio, dove ogni bambino troverà un cavalletto, colori e grandi fogli per creare la propria opera personale.

- Retrostanze del Settecento: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

GIO 25

FILLO D'ORO NELLE STANZE DEL RE

Anime, manga, *all you can eat*, oggi conosciamo l'Oriente come se fosse alle porte della nostra città. Ma sapevate che il primo incontro avvenne solo nel 1800? Attraverso la Reggia di Caserta, vivremo questo primo incontro: esplorando il fascino delle Cineserie e delle Giapponeserie, tra lo Studiolo di Ferdinando IV e il Bagno di Maria Cristina, l'arte diventa racconto e scoperta. I bambini osservano come motivi, colori e oggetti orientali abbiano ispirato le corti europee. La visita li guida a riconoscere dettagli preziosi e simboli nascosti negli ambienti storici.

Dopo il racconto, si passa al laboratorio creativo.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

VEN 26

LA BATTAGLIA DEL RE NEL BOSCO VECCHIO

Una visita didattica avventurosa alla scoperta del Bosco Vecchio della Reggia di Caserta, l'antico giardino trasformato dal re Ferdinando IV di Borbone in un luogo di gioco e addestramento militare. Attraverso racconti e curiosità, i bambini scopriranno come il giovane sovrano simulasse battaglie e strategie divertendosi tra sentieri, boschi e laghetti. Il percorso condurrà fino alla Castelluccia e alla suggestiva Peschiera Grande, dove un tempo si svolgevano vere simulazioni navali. Qui i partecipanti diventeranno protagonisti di una coinvolgente "Battaglia Navale del Re": divisi in squadre, tra tattiche, carte segrete e strategie, i bambini vivranno un'esperienza di gioco ispirata alle esercitazioni borboniche. Un'attività dinamica e immersiva che unisce storia, natura, movimento e collaborazione, trasformando il Bosco Vecchio in un grande campo d'avventura a misura di bambino.

- Bosco Vecchio: 09:30/12:30
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30



Programma

TERZA SETTIMANA (29/06 - 3/07 escluso martedì 30 giugno)

Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN 29

IL BESTIRARIO DELLA REGGIA

Un percorso didattico immersivo pensato per accompagnare i bambini alla scoperta degli Appartamenti Reali della Reggia di Caserta attraverso il gioco e l'osservazione. Muniti di binocoli da esploratori, i piccoli visitatori saranno coinvolti in una divertente caccia alle creature nascoste tra affreschi, decorazioni, arredi e soffitti monumentali. Le sale della Reggia si trasformeranno in un affascinante bestiario popolato da leoni, aquile, serpenti, fauni, creature marine, figure mitologiche e misteriosi esseri fantastici come la sirena Partenope e il Minotauro. Seguendo indizi e racconti, i bambini scopriranno dettagli spesso invisibili a uno sguardo distratto, imparando il significato simbolico degli animali e delle creature mitologiche nell'arte e nella cultura delle corti reali. Il percorso stimolerà curiosità, attenzione e immaginazione, trasformando la visita in un'avventura coinvolgente e partecipata. L'esperienza si concluderà nelle aule del laboratorio, dove ogni bambino potrà disegnare la creatura che più lo ha colpito, reinventandola con colori, dettagli e poteri fantastici. Un'attività creativa che unisce scoperta del patrimonio storico, osservazione e fantasia.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

MER 1

HAIKU E FRAGILITÀ: CAMELIA E FIORE DI LOTO NEL GIARDINO INGLESE

Tra poesie giapponesi, zen, shintoismo e filosofia orientale, il laboratorio utilizza la storia del viaggio della camelia e valorizzare il significato del fiore e il concetto di appartenenza a un nucleo familiare o scolastico. L'obiettivo è far emergere la bellezza della diversità all'interno di una radice comune.

L'attività promuove collaborazione, creatività e condivisione tra i partecipanti. Il prodotto finale è la realizzazione di un ramo o albero di camelie in origami. Sono previste due modalità: origami giapponese più complesso e origami in carta velina più semplice. Per favorire l'inclusione, alcune camelie saranno già predisposte. Il laboratorio stimola anche un momento di calma e benessere condiviso. L'esperienza rafforza il senso di gruppo attraverso un'attività creativa comune.

- Giardino Inglese: 09:30/12:30
- Pranzo in Pineta: 13:00/13:30
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

GIO 2

PICCOLI INDIANA JONES DELLA REGGIA

Ma quante meraviglie ha lasciato il re Carlo di Borbone? Grazie a lui le antiche città di Pompei ed Ercolano, sepolte dal Vesuvio per secoli, tornarono alla luce. Questo percorso didattico conduce i bambini negli Appartamenti Reali della Reggia di Caserta alla scoperta di decorazioni, grottesche e antichi oggetti ispirati proprio alle città ritrovate.

Attraverso racconti, osservazione e curiosità, i partecipanti scopriranno come le scoperte archeologiche abbiano influenzato l'arte e il gusto della corte borbonica. L'esperienza continuerà poi in laboratorio con una divertente simulazione di scavo archeologico: tra pennelli, reperti nascosti e strumenti del mestiere, i bambini diventeranno piccoli archeologi per un giorno. Un'attività coinvolgente che unisce storia, arte, gioco e scoperta.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

VEN 3

ESPLORATORE NEL GIARDINO INCANTATO

Un'avventura tra natura, misteri e antiche leggende nel Giardino Inglese della Reggia di Caserta. I bambini, trasformati in piccoli esploratori, saranno coinvolti in una divertente caccia agli indovinelli tra sentieri nascosti, statue, rovine e monumenti misteriosi. Attraverso enigmi e racconti dovranno osservare con attenzione il paesaggio per scoprire luoghi affascinanti come il Tempio Italo, l'Aperia, la Piramide, il Criptoportico e il suggestivo Bagno di Venere.

Ogni indizio li guiderà verso una nuova tappa, trasformando la visita in un gioco dinamico e coinvolgente. Tra miti, curiosità e prove da risolvere, i partecipanti scopriranno la storia e i segreti del Giardino Inglese divertendosi insieme. Un'esperienza immersiva che unisce gioco, immaginazione, scoperta e contatto con la natura in uno dei luoghi più affascinanti della Reggia di Caserta.

- Giardino Inglese: 09:30/12:30
- Pranzo in Pineta: 13:00/13:30
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30



Programma

QUARTA SETTIMANA (6/07 - 10/07 escluso martedì 7 luglio)

Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN
6

Le cronache segrete della Reggia

Durante la visita agli appartamenti reali i bambini diventano "Cronisti della Reggia", incaricati di scoprire storie nascoste tra sale, affreschi e statue. Con un taccuino personale raccolgono indizi lungo il percorso: un personaggio storico, una creatura mitologica, un luogo misterioso e un oggetto speciale. Tra fauni, sirene, re, dame di corte e passaggi segreti, ogni ambiente diventa lo scenario di un'avventura da immaginare. La guida stimola l'osservazione con giochi e domande creative, trasformando la visita in una vera caccia alla fantasia. Al termine, in laboratorio, i bambini inventano e scrivono una breve storia ispirata alla Reggia. Ogni racconto nasce dall'unione tra storia reale e immaginazione fantastica. Infine, i piccoli autori presentano la propria storia al gruppo, diventando narratori per un giorno. L'attività sviluppa creatività, osservazione e capacità espressive in modo coinvolgente e originale. Un'esperienza immersiva che fa vivere il museo come un luogo pieno di misteri e meraviglia. Ogni partecipante riceve il diploma ufficiale di "Cronista della Reggia".

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

MER
8

Il cammino segreto della Sfinge

Nel Giardino Inglese della Reggia di Caserta i bambini diventano "Paladini dei Simboli" e intraprendono un viaggio tra misteri egizi ed enigmi nascosti nel parco. Guidati da una mappa speciale, esplorano luoghi simbolici come la Sfinge, l'obelisco e la piramide. La Sfinge introduce il gruppo al tema del mistero e della conoscenza attraverso domande e indovinelli. Davanti all'obelisco i bambini affrontano giochi collaborativi legati al coraggio, all'osservazione e alla virtù. La piramide diventa invece il punto di partenza per inventare leggende e storie fantastiche ambientate nel giardino. Durante il percorso i partecipanti osservano dettagli architettonici, simboli nascosti e richiami all'antico Egitto. La guida racconta curiosità sul fascino dell'Egitto nel Settecento e sui significati simbolici presenti nel Giardino Inglese. I bambini raccolgono indizi e annotazioni nel proprio taccuino da esploratore. Nel laboratorio finale scrivono brevi messaggi segreti in geroglifici e condividono le loro storie con il gruppo. Un'esperienza immersiva tra natura, simboli e fantasia che trasforma la visita in una vera avventura misteriosa.

- Giardino Inglese: 09:30/12:30
- Pranzo in Pineta: 13:00/13:30
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

GIO
9

ARK FACTORY KIDS

Il laboratorio "Ark Factory Kids" è un'attività creativa ed educativa pensata per avvicinare i bambini al mondo dell'architettura, dell'arte e della progettazione attraverso l'osservazione della Reggia di Caserta e dei suoi giardini. I partecipanti scopriranno in modo semplice e coinvolgente chi era Luigi Vanvitelli e come è stata progettata la Reggia, osservandone forme, simmetrie, prospettive e decorazioni. Dopo una breve introduzione narrativa e una fase di esplorazione guidata, i bambini realizzeranno in gruppo una propria "mini reggia" utilizzando materiali creativi e di riciclo.

- Palazzo e cortili interni: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

VEN
10

La Fontana delle Muse Perdute

Alla Fontana Margherita i bambini diventano "Rivelatori delle Muse" e scoprono che l'acqua della fontana custodisce antichi segreti. Guidati dalla leggenda delle Muse, osservano la fontana come un luogo magico dove arte, musica e poesia prendono vita. Attraverso giochi di esplorazione cercano simboli, dettagli e suggestioni nascoste nelle forme e nei suoni dell'acqua. Ogni bambino interpreta una Musa: della Musica, della Poesia, della Storia o del Teatro. Creano suoni, brevi versi, piccole storie e scene ispirate a ciò che osservano. La fontana diventa così uno spazio di immaginazione e racconto condiviso. Nel gioco finale ricompongono insieme la "voce perduta delle Muse" attraverso le loro invenzioni. L'attività stimola ascolto, creatività ed espressione personale in modo ludico e coinvolgente. I bambini vivono la fontana come un'opera viva, piena di significati e narrazioni. Un'esperienza immersiva che unisce mito, arte e fantasia nel cuore della Reggia.

- Fontana Margherita: 09:30/12:30
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30



Programma

QUINTA SETTIMANA (13/07 - 17/07 escluso martedì 14 luglio)

Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN
13

corpi in movimento - vivere terrae motus

Nelle sale di Reggia di Caserta, i bambini vivono Terrae Motus attraverso il linguaggio del corpo.

Le opere non si osservano soltanto: si trasformano in azioni, posture, equilibrio, energia e movimento. I partecipanti reinterpretano emozioni e forme dell'arte contemporanea con piccole performance collettive. Ogni sala diventa una scena teatrale immersiva dove i bambini "entrano" nelle opere e le fanno vivere. Tra vibrazioni, statue umane, gesti e coreografie spontanee, il percorso stimola creatività, ascolto ed espressione emotiva.

- Retrostanze del Settecento: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

MER
15

un giorno a corte - a ritmo di Filastrocche

Con il divertente libro "La Reggia di Caserta e dintorni in filastrofe", i bambini esploreranno le sale della Reggia di Caserta tra racconti curiosi, principini birichini, abiti sontuosi e segreti di corte. Tra giochi di osservazione e dettagli nascosti da scoprire, la visita diventerà un'avventura coinvolgente e piena di fantasia. Al termine, ogni partecipante realizzerà un originale "segnalibro magico" ispirato agli elementi trovati durante il percorso.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

GIO
16

IL COMLOTTO DELLA LETTERA D'ORO - VISITA GUIDATA CON DELITTO

Ispirata al role playing delle "cene con delitto", i bambini, divisi in gruppi e calati nei panni della corte borbonica, devono risolvere un delitto: la morte del Segretario reale.

Attraverso una visita guidata teatralizzata, attraversando gli appartamenti reali, i piccoli detective dovranno raccogliere indizi fisici e testimonianze per scoprire chi ha intralciato l'arrivo della Lettera d'oro nelle stanze della Regina Maria Carolina. Tra pittori di corte, dame di compagnia gelose e servitù con l'orecchio sempre contro una ortia, i nostri piccoli protagonisti, attraverso il gioco e l'intuizione, si caleranno nei panni di corte, imparando la vita di corte e scoprendo lati della Reggia di Caserta ancora sconosciuti.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta) 13:30/14:30

VEN
17

Intrecci di natura - terzo paradiso al bosco vecchio

Nel Bosco Vecchio della Reggia di Caserta i bambini scopriranno il significato del Terzo Paradiso di Michelangelo Pistoletto attraverso gioco, creatività e movimento. Dopo una passeggiata nel Bosco Vecchio, i partecipanti esploreranno il tema dell'equilibrio tra uomo e natura osservando forme, colori e connessioni presenti nell'ambiente. Con lunghi nastri colorati realizzeranno una grande installazione collettiva ispirata al simbolo del Terzo Paradiso, intrecciando segni, corpi e spazio.

Tra giochi corporei e piccole performance, il simbolo prenderà vita trasformando il bosco in un'opera condivisa. Un'esperienza immersiva che unisce arte contemporanea, natura e collaborazione in modo coinvolgente e divertente.

- Bosco Vecchio: 09:30/12:30
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30



Programma

SESTA SETTIMANA (31/08 - 4/09 escluso martedì 1 settembre)

Accoglienza ore 9:00 - 9:30

LUN
31

EN PLEIN AIR

Ogni giorno la tecnologia influenza il nostro modo di osservare il mondo: attraverso uno schermo rischiamo di non cogliere più, ad occhio nudo, le bellezze che ci circondano. Per questo poseremo i cellulari e torneremo alle origini: armati di fogli, matite e tavolozze vivremo un'esperienza da veri pittori en plein air all'interno del Giardino Inglese. Immortaleremo la natura e gli scorci che ci circondano proprio come farebbe un artista, realizzando piccoli dipinti dal vivo. Scopriremo come PERCEZIONI, emozioni e sensibilità personali possano trasformare ogni rappresentazione in qualcosa di unico e diverso dagli altri.

- Giardino Inglese: 09:30/12:30
- Pranzo in Pineta: 13:00/13:30
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

MER
2

UN GIORNO DA ALCHEMISTA

La Reggia di Caserta custodisce infiniti segreti: storie nascoste tra arte, misteri legati alla massoneria e formule nate dall'alchimia. Sapevi che il celebre scienziato e "pietrificatore" Girolamo Segato ha vissuto e sperimentato proprio qui? Immaginate dover essere l'allievo di un alchimista! È l'avventura che vivranno i nostri piccoli visitatori: un viaggio straordinario tra scienza e natura nel cuore del Parco Reale, dove tra provette, indizi ed esperimenti sveleremo i segreti della materia.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

GIO
3

IL GIOCO DELLA CORTE

Chi viveva nella Reggia di Caserta? Venite a scoprirlo in questa "visita" in cui i protagonisti saranno proprio gli abitanti del palazzo. Re, regine, ma anche cuochi e bibliotecari, racconteranno quelle che erano le loro attività, ma anche intrighi e curiosità sulla vita di corte. Ascoltate con attenzione poiché dietro ognuno di loro vi nascondete VOI! La visita si concluderà con una sfida dove si affronteranno due squadre: ogni giocatore dovrà impersonare uno dei vari personaggi sorteggiato a caso e segretamente. Missione della partita sarà riconoscere tutti i personaggi della propria squadra facendo le domande giuste: solo i più attenti avranno le informazioni necessarie per scoprire chi si nasconde dietro quel volto amico.

- Appartamenti Reali: 09:30/11:00
- Aule laboratorio: 11:00/12:00
- Pranzo: 12:30/13:00
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

VEN
4

UNA GIORNATA CON GRAEFER - APPRENDISTI GIARDINIERI

Nella cornice della Reggia di Caserta i bambini incontrano il giardiniere John Andrew Graefer che li accompagna in una giornata speciale nel Giardino Inglese, dove diventano piccoli apprendisti giardinieri impegnati a osservare, ascoltare e annotare con carta e penna tutto ciò che serve per prendersi cura delle piante, comprenderne i bisogni e scoprire tecniche di innesto e coltivazione, costruendo insieme a Graefer una vera "lista del giardiniere" per proteggere la biodiversità del parco, fino ad arrivare alla Palazzina di Graefer dove ogni partecipante pianta una piccola piantina in un vasetto assumendosi l'impegno di prendersene cura anche dopo la visita e ricevendo infine una pergamena simbolica di "giardiniere della Reggia" da conservare insieme alla propria pianta come ricordo dell'esperienza.

- Giardino Inglese: 09:30/12:30
- Pranzo in Pineta: 13:00/13:30
- Momento ludico (Pineta): 13:30/14:30

