**ITALIANO**

***GLI ASSI DI VENEZIA - GIOCA LA TUA CARTA***

**TEAM-BUILDING TOUR PER FAMIGLIE**

Hai mai pensato alla tua famiglia come a una squadra? Vuoi visitare Venezia ma hai figli di età diverse tra cui magari adolescenti che stentano a farsi coinvolgere? Con questa attività nessuno può tirarsi indietro: ognuno dovrà fare la propria parte per far vincere la squadra.

Questo è un tipo di tour concepito in modo innovativo, basato su attività di team-building volte a rafforzare lo spirito di squadra: avrete modo di mettervi alla prova con attività dinamiche, divertenti e istruttive mentre andremo alla scoperta di Venezia.

Ognuno dovrà giocare le proprie carte e collaborare per raggiungere assieme l’obiettivo: esplorare la città vivendo una simpatica esperienza in famiglia/squadra.

OCCORRENTE

Busta verde con adesivo ASSI DI VENEZIA + VKT

7 carte (in mano alla guida) + 1 jolly (già nella busta)

Fiches della guida coi giochi

Foglio di indicazioni per l’orienteering (uno per ciascuna squadra con scritto il numero di cellulare della guida!)

Foglio con scritta *Ca’* e matita per disegnare nella prova di creatività

(5€ se devono comprare i baicoli)

REGOLE DEL GIOCO

Ad ogni tappa estraggo una carta, chiedo se sanno chi è il personaggio, lo spiego in riferimento al luogo dove mi trovo (dandone un’illustrazione storico-artistica) ed enuncio la prova che dovranno fare; chiedo chi della squadra vogliono schierare e DOPO spiego la prova (e la calibro in base a chi hanno schierato).

1. prova di matematica
2. prova di agilità
3. prova di creatività
4. prova di problem solving
5. prova di memoria
6. prova di orienteering
7. prova di teatro/recitazione.

Non possono giocare sempre gli stessi: ogni concorrente alla fine del gioco deve aver sostenuto almeno una prova.

Possono giocare il jolly in caso che il concorrente sia in difficoltà e voglia chiedere l’aiuto della squadra.

Alcune prove (per esempio creatività e problem solving) vanno a tempo.

Attenzione: la squadra che avrà svolto il maggior numero di prove con maggiore velocità vincerà la **SUPERCARTA SPECIALE**.

ITINERARIO

**1 TAPPA** ***Piazza San Marco***

Leggo il messaggio di benvenuto con le regole del gioco e faccio presentare i componenti della squadra coi loro nomi.

Questa è la nostra prima carta! Mostro la **CARTA di GALILEO GALILEI** e chiedo se sanno chi è.

Spiego il Campanile (che c’entra con Galileo? Lui insegnava matematica all’Università di Padova e ci fa la dimostrazione del suo canocchiale al Doge) e illustro l’importanza di Venezia nel passato, facendo riferimento agli edifici della Piazza come simboli del potere politico della Serenissima.

Quale prova corrisponderà mai a Galileo? Certamente la **PROVA DI SCIENZA E MATEMATICA**! Chi schierate?

PROVA: Nella Torre dell’Orologio si utilizzano i numeri romani. Li conoscete? (Se vuoi fai trovare l’errore dei numeri rinascimentali rispetto a quelli romani e così facendo spieghi se vedi che non li conoscono) Devi decifrare i numeri romani nella fiche (dal più facile al più difficile a seconda della squadra, 5 o solo 1 o quanti si vuole, a seconda delle capacità del giocatore)

Carta: Galileo Galilei

Occorrente: Fiche coi numeri romani

**2 TAPPA** ***San Zaccaria***

Mostro la **CARTA di CASANOVA** e chiedo se sanno chi è.

Spiego delle monache e dei conventi nel Settecento, di come questo fosse particolarmente prestigioso per le figlie delle famiglie patrizie; curiosità di Piazza San Marco come *brolo* delle monache di San Zaccaria e primo corno del doge dato dalla badessa.

Tornando a Casanova, facciamo riferimento a una delle sue innumerevoli avventure, cioè quando scappò dai Piombi, arrampicandosi sul tetto del Palazzo Ducale.

La nostra prova, quindi, qui sarà la **PROVA DI AGILITA’**! Chi schierate?

Prova: twister sui masegni e attenzione a non scivolare giù dal tetto 😉

Carta: Casanova

Occorrente: Gesso (facoltativo: si possono solo leggere le istruzioni da fiche)

**3 TAPPA**: ***Santa Maria Formosa***

Mostro la **CARTA di CANALETTO** e chiedo se sanno chi è.

Spiego il vedutismo e illustro la tipologia del palazzo veneziano coi suoi vari elementi (porta d’acqua, *portego*, altana, mezzanino, piano nobile, ecc.) e stili (Bizantino con le patere, gotico fiorito, Rinascimento con l’arco a tutto sesto) in riferimento ai palazzi che vedo in Campo (a proposito, perché si chiama Campo?).

La nostra prova qui è la **PROVA DI CREATIVITA’**! Chi schierate?

Il Maggior Consiglio ha concesso alla vostra famiglia, in cambio di particolari meriti diplomatici, uno spazio in questo campo per costruirvi un palazzo. La chiameremo Ca’ *XXX* (tutti i palazzi privati a Venezia si chiamano Ca’). Fai un progetto della tua casa ideale ispirandoti ai palazzi che vedi intorno (cercando di rispettare la struttura della casa fondaco). Hai **2/3 minuti** per farne uno schizzo, dopo esserti consultato con la squadra.

Carta: Canaletto

Occorrente: Foglio e matita o penna

**4 TAPPA:** ***Santi Giovanni e Paolo***

Mostro la **CARTA di ENRICO DANDOLO** e chiedo se sanno chi è.

Siamo davanti al cosiddetto Panteon di Venezia, dove si celebravano le cerimonie funebri dei dogi e molti ne sono sepolti all’interno con imponenti monumenti funebri).

La nostra prova qui è la **PROVA DI PROBLEM SOLVING**! Chi schierate?

Il doge Enrico Dandolo non partiva mai per una missione senza dei *baicoli*, perché pensava che gli portassero fortuna. Ma cosa sono? Senza usare internet, scopri cosa sono (magari chiedendolo a un passante o a chi vuoi) e, se riesci, fanne una foto. Hai solo **5 minuti**!

Carta: Doge Enrico Dandolo

Occorrente: 5€ (facoltativi: possono anche solo farne una foto)

**5 TAPPA:** ***Miracoli***

Mostro la **CARTA di ELENA CORNER PISCOPIA** e chiedo se sanno chi è.

Finalmente un personaggio femminile! Qui siamo in luogo femminile: per la chiesa dedicata a Maria, per le monache che accedevano al barco dal convento, per l’architettura come uno scrigno di gioie fatta di marmi preziosi. Tra tutte le donne della Serenissima, abbiamo scelto Elena Corner Piscopia: la prima donna laureata al mondo!

La nostra prova qui è la **PROVA DI STORIA E MEMORIA**! Chi schierate?

Ascoltate la sua storia molto attentamente perché alla fine dovrete rispondere alle 4 domande che metteranno alla prova la vostra memoria.

Carta: Elena Cornaro Piscopia

Occorrente: Fiche con testo storia di Piscopia e quiz

**6 TAPPA:** ***Miracoli 🡪 Milion***

Mostro la **CARTA di MARCO POLO** e chiedo se sanno chi è.

Tutti ne conoscono il nome, soprattutto chi arriva in aereo!? Lui non viaggiò in aereo invece, nel Duecento: affrontò un viaggio lungo e pieno di pericoli, per andare fino in Cina…

E anche noi affrontiamo la nostra prova più impegnativa (scambiamoci il numero di cellulare): la **PROVA DI ORIENTEERING**! Chi schierate come caposquadra?

Raccontare dei Nizioleti!!

Seguendo le indicazioni scritte su questo foglio, dovete raggiungere la Corte del Milion, luogo di nascita di Marco Polo. Come lui dovrete avere un grande spirito di osservazione, perché lungo il percorso vi viene richiesto di fare delle foto a dei dettagli. Mi raccomando: vietato barare con Google maps!

Verifico di avere i numeri di cellulare reciproci!!!

Carta: Marco Polo

Occorrente: Foglietto con indicazioni e numeri di telefono

**7 TAPPA:** ***Malibran*** o ***San Bortolo***

Mostro la **CARTA di CARLO GOLDONI** e chiedo se sanno chi è.

Statua di Goldoni e/o storia dei teatri (Malibran ecc.)

La nostra ultima prova è la **PROVA DI RECITAZIONE**! Chi schierate?

Leggi questo proverbio in dialetto veneziano (e traduci, se italiani) con traduzione in italiano (se stranieri)

*A volér saver de tuto, xe destìn, se sa anca de freschìn*

(*A voler saper di tutto, è destino, sapere anche odore di puzza!)*

Carta: Goldoni

Occorrente: fiche con testo da leggere

**INGLESE**

Tour per kids & teens (da vendere anche come tour a raccolta, ogni famiglia è un team): a family bonding activity, a family team building activity, family teamwork (adattare il tour del cibo): la famiglia è la squadra (o si divide in 2 squadre), la squadra è responsabile del risultato (se i figli non collaborano sono problemi di famiglia non della guida, che è solo un arbitro); giochi di tipo diverso per testare diverse abilità.

**FAMILY TEAM TOUR**

Problem solving

**“PLAY YOUR CARD”**

**FAMILY TEAM-BUILDING TOUR**

Have you ever thought of your family as a team? Would you like to visit Venice but you have kids of different ages and maybe a teen who normally doesn’t make any effort to get involved?

In this game, nobody can back out: everyone will have to play their part to let the team win.

This tour is conceived

 Con questa attività nessuno può tirarsi indietro: ognuno dovrà fare la propria parte per far vincere la squadra.

This is a type of tour conceived in an innovative way, based on team-building activities aimed at strengthening team spirit: you will have the opportunity to test yourself with dynamic, fun and educational activities while we go to the discovery of Venice.

Everyone will have to play their cards and co-operate to achieve the goal together: exploring this beautiful city while having a nice family experience.

**FRANCESE**

Avez-vous déjà pensé à votre famille comme une équipe ? Vous souhaitez visiter Venise mais vous avez des enfants d'âges différents où des ados qui n’ont jamais envie de s’engager? Avec cette activité, personne ne pourra reculer : chacun devra faire sa part pour faire gagner l'équipe.

Il s'agit d'un type de circuit conçu de manière innovante, basé sur des activités de team building visant à renforcer l'esprit d'équipe : vous aurez l'occasion de vous tester avec des activités dynamiques, ludiques et pédagogiques pendant qu’on se promène à la découverte de Venise.

Chacun devra jouer ses cartes et collaborer pour atteindre ensemble l'objectif : explorer la ville tout en vivant une belle expérience en famille.