

CENTRO ESTIVO ARCHEOLOGICO



CAMPO JUNIOR
2020

Divertirsi
imparando a
conoscere e ad
amare la storia e
l'archeologia

PER RAGAZZI DI
ETÀ COMPRESA
TRA 9 E 14 ANNI

La Sezione Didattica del Gruppo Archeologico Romano organizza Campi Junior fin dagli inizi degli anni Ottanta del secolo scorso, creando programmi settimanali e bisettimanali rivolti a bambini e bambine, ragazzi e ragazze di età compresa tra 9 e 14 anni. Ogni estate si propone un'esperienza educativa, divertente e costruttiva, che fa diventare i ragazzi gli artefici principali dell'esperienza, a contatto con la storia, l'archeologia, la natura e tanti nuovi amici. La proposta è quella di divertirsi imparando a conoscere e ad amare la vita quotidiana antica, attualizzandola, per essere protagonisti di una fantastica esperienza!



PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata ai soci dei Gruppi Archeologici d'Italia. L'iscrizione all'associazione, di € 24,00 (comprensiva di assicurazione), può essere effettuata presso una sede locale oppure presso la segreteria del **Gruppo Archeologico Romano** (Via Contessa di Bertinoro 6, 00162 Roma). All'atto della prenotazione andrà versata la quota di € 100,00 sul c/c postale n. 85519007 intestato a "Gruppo Archeologico Romano Onlus"; il saldo andrà versato, con le stesse modalità, almeno 30 giorni prima dell'inizio del campo. Ove intervenga rinuncia del partecipante, in nessun caso si ha diritto alla restituzione della quota di iscrizione all'associazione; qualora il partecipante rinunci oltre il quindicesimo giorno precedente l'inizio del campo, l'associazione ha diritto di trattenere la quota di prenotazione; nessuna somma viene restituita in caso di rinuncia comunicata il giorno stesso dell'inizio del campo.

Per essere ammessi al campo, i partecipanti dovranno presentare un certificato di sana e robusta costituzione. **Abbigliamento consigliato:** pantaloni lunghi, scarponcini da cantiere antinfortunistici a norma "CE", guanti da lavoro antinfortunistici a norma "CE", cappello. **Attrezzatura personale:** calzini lunghi, zainetto, borraccia, asciugamani, necessaire da bagno.

DAL 29 GIUGNO AL 12 LUGLIO 2020

Turni settimanali dal lunedì alla domenica

I Turno dal 29 giugno al 5 luglio 2020

II Turno dal 6 luglio al 12 luglio 2020

Costi Singolo turno (una settimana): € 370,00

LA SEDE DEL CAMPO

La sede del campo è ospitata nella **Tenuta della Farnesiana**. Situata nella verde cornice dei Monti della Tolfa, è costituita da un pittoresco borgo medioevale, una grande chiesa di stile neogotico (metà del XIX secolo) e un imponente granaio del XVIII secolo. La struttura mette a disposizione grandi spazi all'area aperta per lo svolgimento delle attività didattiche e dei giochi.

TENUTA DELLA FARNESIANA

Via Farnesiana snc, 00051
Allumiere (RM) Tel. (+39) 0766
841095



PROGRAMMA

PICCOLI ARCHEOLOGI ALLA SCOPERTA DEL MONDO ANTICO

LABORATORI DIDATTICI

- LABORATORIO DI MOSAICO/AFFRESCO.
- LABORATORIO DI PITTURA.
- PRODUZIONE E DECORAZIONE DELLA CERAMICA.
- LABORATORIO GIOIELLI E ARMI ANTICHE
- RICOGNIZIONI SUL TERRITORIO
- I FOSSILI
- SIMULAZIONI DI SCAVO ARCHEOLOGICO: Verranno simulate delle vere e proprie indagini archeologiche.
- DOCUMENTAZIONE. Metodi della ricerca sul campo e interpretazione dei dati.

ATTIVITÀ RICREATIVE

- GIOCHI DEGLI ANTICHI ROMANI.
- GIOCHI CON LE NOCI (NUCES).
- LUDUS LATRUNCULORUM.
- LANCIO NELL'OLLA.
- ENIGMISTICA
- "CRANIUM" ANTICA ROMA
- QUIZ STORICO-ARTISTICO
- CACCIA AL TESORO: A TEMA ANTICO.
- SPETTACOLO TEATRALE: UN GIORNO NELL'ANTICA ROMA

Il Campo propone ai **giovannissimi** un'esperienza completa ed affascinante alla scoperta del **mestiere dell'archeologo**. L'archeologia, conosciuta dai più nei suoi aspetti avventurosi o addirittura misteriosi, è presentata sotto il profilo **dell'approccio didattico** attraverso i **laboratori** che fanno conoscere il mestiere dell'archeologo. Parallelamente, nei laboratori di **archeologia sperimentale** si riproducono frammenti di vita quotidiana dell'antica Roma, attraverso la realizzazione manuale di oggetti di uso comune, con le stesse **tecniche** utilizzate in antico. **E il gioco?** Anche lo svago trova il suo giusto spazio nell'arco della giornata, sia come opportuno **momento di pausa** sia, tramite i laboratori ludico-didattici, come complemento naturale **dell'attività**, utilissimo a **firmare in modo semplice** e divertente le **nozioni** appena acquisite dai ragazzi.