



LA BELLA STAGIONE 2026 | Attività didattiche museali

INFO E PRENOTAZIONI: labellastagione@compagniadisanpaolo.it | 011 8129786

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Casa Museo Carena	Giocare con il Cielismo 6/13 anni	Giocare con il Cielismo -Bambin* 6/10 anni, Ragazz* 11/13 anni - L'attività "Giocare con il cielismo" prevede la visita alla casa museo di Antonio Carena e al suo giardino. Il focus è il gioco con gli strumenti dell'artista: i partecipanti usano l'aerografo per creare nuvole su tela e continuano a giocare con segni e forme su foglio.	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	via Rombò 14, Rivoli
Reggia di Venaria - Consorzio delle residenze Reali Sabaude	2) Caccia alla traccia nelle sale della Reggia di Venaria 6/10 anni	2) La Reggia di Venaria nasce nel Seicento come luogo dedicato alla caccia, attività molto gradita ai Savoia e praticata secondo le regole di un cerimoniale complesso e spettacolare. Durante la visita anche i bambini "andranno alla ricerca" degli animali raffigurati nei dipinti: cervi, volpi, cinghiali, lepri, ma anche leoni, tigri ed elefanti, e si sfideranno in un divertente quiz in cui dovranno riconoscere gli animali partendo da tracce e indizi.	2 h	1-2-3)Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Piazza della Repubblica 4. Venaria Reale (TO)
Castello della Mandria - Consorzio delle residenze Reali Sabaude	A casa di Re Vittorio 6/10 anni	Un avvincente gioco fatto di domande, quiz e indovinelli porterà i bambini alla scoperta dei meravigliosi Appartamenti Reali, perfettamente conservati e ancora arredati, del Castello nel Parco della Mandria. Il Castello fu residenza privata di Vittorio Emanuele II, anche conosciuto come il "Re cacciatore" per la sua passione per la caccia, che praticava spesso in questo parco. Qui, lontano dalle formalità di corte, condivideva momenti speciali con l'amata Rosa Vercellana. Chi riuscirà a decifrare i segreti nascosti nelle sale di questa elegante dimora?	1 h 30 m	Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Viale Carlo Emanuele II, 256, Torino Ingresso Ponte Verde.
Fondazione Accorsi- Ometto	Giochi d'arte 6/13 anni	Attraverso filastrocche, indovinelli, cruciverba, rebus e tanti altri giochi si scopriranno gli oggetti più curiosi della Collezione, usati un tempo dai nobili. Al termine del percorso si potrà realizzare e decorare un puzzle per avere un ricordo della visita e poter giocare anche a casa.	2 h	Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Po 55 Torino
Camera-Centro Italiano per la Fotografia ETS	1) L'estate a CAMERA con il fotografo Harry Gruyaert Caleidoscopi urbani. Attività di educazione all'immagine 6/ 13 anni 2) Il Gioco del Camaleonte 6/ 13 anni	1) un invito a giocare con lo sguardo tra i colori di Harry Gruyaert. Il percorso unisce una visita guidata a caccia di geometrie e un laboratorio pratico con filtri e trasparenze, per imparare a narrare la realtà in modo ludico e creativo negli spazi di CAMERA. 2) Il Gioco del Camaleonte. Un laboratorio su mimetismo e osservazione ispirato a Harry Gruyaert. I partecipanti creano tasselli di un puzzle cromatico, scoprendo come un colore completi l'inquadratura. Un esercizio di osservazione per imparare a cogliere l'istante perfetto.	1 h 30 m	1-2) Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via delle Rosine 18, Torino
Pinacoteca Agnelli	1) Acchiappa bandiera 6/ 10 anni 2) Chi indovina chi 11/ 13 anni	1) 15 grandi bandiere sventolano sul tetto del Lingotto: a partire da quest'opera d'arte di Nathalie du Pasquier sulla Pista 500 e dai colori delle tele di Henri Matisse appartenenti alla Collezione Permanente della Pinacoteca Agnelli, si costruiranno pattern con cui giocare senza confini. 2) Ritrarre, ritrarsi, travestirsi e farsi ritrarre: tra le opere di Modigliani esposte nella mostra dedicata al celebre artista e le immagini del fotografo Walter Pfeiffer si attiveranno giochi di sguardi, provando a entrare "nei panni" degli altri.	1 h 30 m	1-2) Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Pinacoteca Agnelli, via Nizza 262 Torino

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Fondazione Marionette Grilli - Casa Gianduja	1) Gioco di fili, storie di mani: la magia in scena 6/ 13 anni 2) Il giro del mondo in 80 fili: passaporto per marionettisti 6/ 13 anni	1) Un'avventura interattiva a Casa Gianduja per scoprire come far danzare burattini e marionette. Laboratorio creativo e inclusivo, animazione teatrale, gioco in fattoria e scoperta del magico mondo delle figure. Un viaggio ludico dove le tue mani creano un grande gioco da vivere insieme! 2) Diventa un esploratore a Casa Gianduja! Con un passaporto speciale tra le mani, viaggia tra i burattini e le marionette del mondo, risolvi enigmi e crea il tuo personaggio multiculturale in un laboratorio dove il gioco non ha confini. Un'avventura globale tra colori e tradizioni!	2 h	1-2)Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Pettinati, 10 Torino
Museo Egizio	Rispondi al faraone! 6/ 13 anni	Il gruppo esplora gli spazi museali e osserva attentamente gli oggetti del museo in compagnia di un egittologo. In alcuni momenti della visita guidata, a sorpresa, il gruppo verrà invitato a rispondere alle domande di un divertente quiz sulla vita e sulle abitudini dell'antico popolo egizio. Un gioco per misurare la propria passione per l'antico Egitto.	1 h 30 m	Giovedì	Via Accademia delle Scienze, 6, Torino
Reggia di Stupinigi - Fondazione Ordine Mauriziano	Giocando s'impara: il Memory della Palazzina 6/ 13 anni	Un gioco del memory dedicato alla Palazzina di Caccia di Stupinigi non è solo un passatempo, ma un vero e proprio strumento di "alfabetizzazione visiva" che approfondisce la visita al museo. Attraverso un percorso ludico, fatto di piccoli e grandi particolari delle sale della Palazzina, si danno le carte e si sfida la memoria! Tutti sono coinvolti nel grande memory della Palazzina. Una visita partecipata e tappe di gioco. Per imparare la storia di un luogo giocando.	1 h 30 m	Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Palazzina di Caccia di Stupinigi Piazza Principe Amedeo 7, Stupinigi (TO)
Fondazione Sandretto Re Rebaudengo ETS Impresa Sociale	2)Questo non è uno scarto 6/ 13 anni 3)Facciamo finta che... 6/ 13 anni	1) Il laboratorio parte dalle mostre EXHAUST di Xin Liu e Danzante di June Crespo: scarti industriali, materia organica, metalli, bio-plastica e oggetti compongono le opere. Attraverso il gioco costruiremo anche noi sculture e installazioni, proponendo riflessioni ecologiche e creative. 2)Il video White Stone di Xin Liu, i quadri di Lenz Geerk e il video Krapfen di Diego Marcon raccontano delle storie di ricerca, scoperta, paura, sorpresa, magia, passato e futuro. Queste storie sono d'ispirazione per un gioco d'invenzione narrativa. L'obiettivo del gioco è raccontare una nuova storia a partire da personaggi, oggetti, luoghi e emozioni incontrate nelle opere. Lo storytelling collettivo favorisce l'empatia per una maggiore consapevolezza e condivisione delle proprie emozioni, per il rafforzamento dell'identità individuale e di gruppo.	2 h	1)Martedì, Mercoledì 3)Mercoledì	via Modane 16, Torino
MUSLI - Fondazione Tancredi di Barolo	1) Eppur si muove 11/ 13 anni 2)Teatri tra le pagine 6/ 10 anni	1)Visita tematica e sperimentale del Pop-App Museum del MUSLI, un suggestivo percorso alla scoperta dei libri animati: opere capaci di suscitare meraviglia e divertimento grazie a effetti di movimento e tridimensionalità, veri precursori delle moderne applicazioni digitali. L'attività accompagna ragazzi e ragazze nell'esplorazione dei meccanismi dei libri animati: pieghe, leve, volvelle, leveraggi e strutture tridimensionali che danno movimento alla carta, svelando i principi della cartotecnica. Attraverso osservazione e sperimentazione, i partecipanti scopriranno come nascono effetti di movimento sorprendenti e come fiabe, storie e racconti prendono vita grazie all'ingegno progettuale dei libri animati. Un percorso tra curiosità e divertimento, dove ogni pagina diventa un piccolo esperimento da comprendere e costruire, in dialogo continuo tra gioco, narrazione e nuove tecnologie. 2)Visita-gioco del Pop-App Museum, un suggestivo percorso alla scoperta dei libri animati: opere capaci di suscitare meraviglia e divertimento grazie a effetti di movimento e tridimensionalità, veri precursori delle moderne applicazioni digitali. L'attività "Teatri tra le pagine" propone una caccia al tesoro alla ricerca dei personaggi delle fiabe che si nascondono tra le pagine dei libri animati: attraverso indizi e quiz, bambine e bambini potranno esplorare in modo divertente la collezione di libri-teatro del museo. Un'esperienza coinvolgente tra immaginazione e divertimento, dove ogni pagina diventa una scena da scoprire e ogni partecipante protagonista del racconto.	1 h 30 m	1-2)Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Corte d'Appello 20/F, 10122 Torino (TO)

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
GAM	1)Carta, forbice,...matita e sasso 6/ 10 anni 2)Look! 6/ 13 anni	1) Disegnare giocando? La risposta è sì! Dopo aver visto le opere su carta della mostra in laboratorio i bambini si sfideranno in una "corsa di linee o tratti", creando percorsi con matite accoppiate o inseguendo il movimento imprevedibile di un sasso che scivola sulla carta. 2) L'attività si ispira alla mostra "Un altro Novecento" dedicata alle opere su carta. Iniziando dai maestri della Pop Art incontreremo il genio di Andy Warhol, che trasformava il quotidiano in icone immortali, e l'inconfondibile stile di Roy Lichtenstein, capace di raccontare le emozioni umane attraverso le linee decise e i celebri puntini dei fumetti. In laboratorio, giocando con il linguaggio divertente della pop Art e le sue tipiche texture, i ragazzi creeranno un oggetto di uso quotidiano, come gli occhiali, rivisitato per vedere un mondo a colori.	1 h 30 m	1-2)Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Magenta, 31, Torino
Gallerie d'Italia - Torino	Il gesto giusto 6/ 13 anni	È nei gesti più semplici che si nasconde la forza per cambiare il presente e proteggere il futuro. Attraverso l'osservazione delle immagini in mostra, la classe rifletterà sui problemi legati alla sostenibilità, per poi mettersi in gioco con una grande ruota interattiva. A ogni turno un gesto da mimare, una minaccia da affrontare, una soluzione da immaginare. Grazie al corpo, allo sguardo e all'intesa di gruppo, i partecipanti esploreranno i 17 Obiettivi dell'Agenda 2030, trasformando la riflessione in movimento e l'arte in azione.	1 h 30 m	Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Piazza San Carlo, 156 Torino
Museo del Risparmio	1)La spesa intelligente 6/ 10 anni 2)Il viaggio dei sogni 11/13 anni	1) Impareremo a fare la spesa in modo sostenibile, risparmiando risorse naturali e denaro. Principali temi affrontati: dimensioni dello spreco di cibo, autoconsapevolezza sullo spreco alimentare, lista della spesa; corretta conservazione del cibo. 2) In questo laboratorio ci caleremo nei panni di esperti travel planner che dovranno progettare un viaggio dei sogni, stimarne il costo gestire, le spese fisse e variabili, tenendo anche conto dei possibili imprevisti. Impareremo così le basi per una gestione consapevole del budget personale.	1 h 30	1-2)Lunedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via San Francesco D'assisi, 8/A Torino
Juventus Football Club Spa	Campioni dentro: allenare le emozioni 11/ 13 anni	Vittorie che fanno esultare, sconfitte che pesano, attese cariche di tensione: lo sport è un viaggio emotivo che insegna a riconoscere e vivere le emozioni. Grazie allo Juventus Museum, i ragazzi vivono un'esperienza unica che fa dello sport un gioco attraverso cui esplorare il mondo delle emozioni.	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Druento,153/42 Torino
MAO	1)Il gioco delle pieghe 6/ 13 anni 2)Indovina chi? 6/ 13 anni	1) Dopo aver visitato la galleria dedicata al Giappone, l'antica tecnica degli origami sarà la protagonista in un'attività di creazione di colorati oggetti di carta con cui giocare: piegando carte colorate si creeranno origami con cui giocare e improvvisare gare divertenti. 2) Di chi sono questi occhi? La visita con laboratorio si concentra sulle raffigurazioni umane e non solo presenti in museo, l'attività inviterà i partecipanti a creare con la tecnica del collage volti improbabili e buffi partendo dalle immagini delle opere del museo.	1 h 30 m	1-2)Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	via San Domenico 11 - Torino
MAU	1)MAU cartoon 6/ 13 anni 2)Aiuto, mi sono perso al MAU 6/ 13 anni 3)Il gioco degli indovinelli 6/ 13 anni	1)Quante storie si possono inventare al Museo di Arte Urbana di Torino? Dopo una coinvolgente visita guidata, alla scoperta di murali e altre opere artistiche, i ragazzi potranno giocare, creando originali fumetti. Immagini e luoghi prenderanno vita attraverso la loro fantasia... 2)L'attività proposta è un gioco di orienteering sul quartiere, con mappa alla mano e opere collocate sulla traccia cartacea. I ragazzi dovranno individuare, con l'ausilio della guida, dove recarsi per vedere le opere esposte e scoprire i significati dei murali che s'incontreranno lungo il percorso. 3)Dopo la visita guidata condotta alla scoperta della ricca collezione di opere di street art che contraddistinguono Borgo Campidoglio e il Mau, i ragazzi, divisi in squadre, saranno coinvolti in un divertente quiz di indovinelli per mettersi alla prova e sfidarsi a colpi di risposte lampo.	1 h 30	1-2-3)Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Netro, 3, 10143 Torino TO, Partenza dalla chiesa di s. Alfonso
Museo Casa Don Bosco	2) Mattoni di carta: Pop-up oltre le mura 6/ 13 anni	2)L'attività nasce dall'idea di far comprendere ai giovani il valore della casa, non solo come spazio da abitare, ma come luogo dove sentirsi accolti, riconosciuti e amati. L'attività partirà da una breve introduzione della storia e del significato di casa per don Bosco, dove esploreremo insieme il significato della parola "casa" e ogni partecipante avrà modo di porsi la domanda: che cosa rende un luogo davvero casa?	1 h 30	2) Mercoledì	Via Maria Ausiliatrice, 32

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Museo Lavazza	Giochi senza frontiere! 6/13 anni	Al Museo Lavazza ogni sala si trasforma in un campo da gioco da esplorare insieme: i partecipanti vivranno un'avventura fatta di movimento, sfide e immaginazione. Tra giardino, area archeologica e Museo, Nuvola Lavazza diventa uno spazio da scoprire e conquistare insieme!	1 h 30	Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Bologna, 32 Torino
Museo Nazionale del Cinema - Fondazione Maria Adriana Prolo	1) Storia dei disegni animati 6/ 10 anni 2) Missione Cinema 6/ 13 anni	1) Una visita sorprendente tra i giochi ottici e i primi esperimenti sulle "illusioni di movimento", attraverso l'evoluzione del disegno animato, fino al cinema di animazione contemporaneo. 2) Cosa fa il regista? Chi è il produttore? Quanto tempo ci vuole per girare un film? Un percorso tra i protagonisti e le fasi di lavorazione del film, attraverso sequenze, documenti di produzione, oggetti, fotografie e bozzetti.	1 h	1-2) Lunedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Via Montebello, 20, Torino
Museo Nazionale del Risorgimento Italiano	1) Facce di bronzo e cuori coraggiosi 6/ 13 anni 2) Missione Torino nell'Ottocento: Diventa un Esploratore del Tempo! 6/ 13 anni	1) Giocate con noi risolvendo indovinelli, rebus e piccoli enigmi perché oggi non sarete semplici visitatori. Pare, infatti, che un vento misterioso abbia rimescolato le storie di questo luogo: personaggi famosi sono rimasti senza nome e oggetti preziosi sembrano spariti. Le opere forse giocano a nascondino? Riuscite a stanarle tutte? Seguite gli indizi e svelate il loro nascondiglio. Un premio finale li aspetta! 2) Sapevi che Torino nasconde un segreto? Nell'Ottocento, precisamente nel 1861, è stata la primissima Capitale d'Italia! Salta sulla nostra "macchina del tempo" al Museo Nazionale del Risorgimento per scoprire una città che non hai mai visto: carrozze al posto delle auto, lampioni a gas che brillano nella notte e abiti stravaganti. Insieme, andremo a caccia di differenze tra la Torino di oggi e quella dell'Ottocento, scoprendo come vivevano, si vestivano e si divertivano i bambini di allora. Quale invenzione ti stupirà di più?	2 h	1-2) Martedì, Mercoledì, Giovedì	Piazza Carlo Alberto, 8 - Torino
Museo Nazionale della Montagna	1) MAU cartoon 6/ 13 anni 2) Aiuto, mi sono perso al MAU 6/ 13 anni 3) Il gioco degli indovinelli 6/ 13 anni	1) Montagna in gioco - Bambini* 6/10 anni, Ragazzi* 11/13 anni - La montagna richiede rispetto e preparazione. Il progetto "Montagna in gioco" insegna a vivere l'alta quota in sicurezza, distinguendo tra l'essenziale e il superfluo. Attraverso il gioco, i partecipanti impareranno a pianificare escursioni, riconoscere tracce animali e flora protetta, sfatando i comuni falsi miti. 2) Storie in cordata - Bambine e bambini 6/10 anni, Ragazze e ragazzi 11/13 anni - L'attività è collegata alla attuale mostra "La cordata ideale...", che racconta il valore della collaborazione, della fiducia e del legame tra alpinisti. Dopo la visita, i ragazzi saranno invitati a riflettere sul significato di "fare cordata", sia in montagna sia nella vita quotidiana. 3) Skyline - Bambine e bambini 6/10 anni, Ragazze e ragazzi 11/13 anni - Dalla terrazza panoramica del Museo della Montagna si ammira un panorama meraviglioso della città di Torino con i suoi Monumenti e delle montagne che la circondano... Dopo aver osservato come nel corso del tempo pittori e fotografi hanno raccontato la montagna invernale o estiva, si realizzerà un personale skyline e con l'aiuto della "vedetta" si potrà giocare a ingrandire l'ambiente montano e a popolarlo di sciatori, scalatori o escursionisti...	2 h	1-2-3) Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Piazzale Monte dei Cappuccini 7, Torino
Museo di Scienze Naturali	Detective in Museo 6/13 anni	Il MRSN vi mette alla prova con una... caccia al tesoro! Siete in grado di svelare il mistero attraverso gli indizi nascosti? Dovrete superare una serie di prove e sfide, e per farlo potrete utilizzare gli strumenti e i reperti dei ricercatori e degli scienziati, vivendo il museo in modo originale, giocoso e immersivo.	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	via Accademia Albertina 15 Torino
Opera Barolo EM	1) Il segreto dei fiori 6/ 13 anni 2) Il palazzo prende forma 6/ 10 anni 3) A caccia di dettagli! 11/ 13 anni	Preparati a entrare in un mondo profumato di storie e colori! I partecipanti esploreranno gli affreschi del palazzo, dove i fiori nascondono significati curiosi. Impareranno a riconoscerli e, alla fine, creeranno fiori in carta crepe da portare a casa come piccoli segreti fatti a mano. Un viaggio tra passato e fantasia! Dopo un'introduzione a Palazzo Barolo, i partecipanti visiteranno il piano terra con la mostra di Francesco Corni. Poi, tra colori e pieghe, realizzeranno un modello 3D ispirato alla stanza di Elena Matilde, dando forma a un frammento di storia. Durante la mostra di Francesco Corni, i partecipanti saranno sfidati a osservare con attenzione: tra le sale dovranno individuare le differenze tra immagini e disegni originali. Un'attività che allena lo sguardo e il senso critico, trasformando la visita in una piccola sfida.	1 h 30 m	1-2-3) Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	via delle Orfane 7/A, Torino

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Palazzo Madama	<p>1) Facce di bronzo e cuori coraggiosi 6/ 13 anni</p> <p>2) Colori nell'aria 6/ 10 anni</p> <p>3) Caccia al Palazzo 6/ 13 anni</p>	<p>1) La mostra MonumenTo Torino Capitale ci farà scoprire le figure della storia che, in laboratorio, diventeranno i soggetti di un mazzo di carte con cui giocare durante l'estate.</p> <p>2) I tanti verdi delle foglie, le mille tonalità dei fiori e l'aria colorata dal sole ci mettono di buon umore. Le immagini della Primavera e dell'aria negli affreschi e nelle opere di Palazzo Madama, ci suggeriranno sfumature e decorazioni per creare giochi volanti con cui divertirsi all'aperto.</p> <p>3) Caccia a palazzo. Una sfida tra squadre per scoprire la lunga storia del Palazzo in modo simpatico e giocoso. Gli indovinelli e le prove da superare guideranno gli sfidanti a perlustrare gli spazi dello Scalone Juvarriano e della Corte Medievale a caccia di preziosi indizi...</p>	1 h 30 m	1-2-3) Lunedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Piazza Castello, Torino
PAV Parco Arte Vivente	Seguendo le lucciole 6/13 anni	<p>Il laboratorio ha come tema di interesse la luce quale strumento di comunicazione ed espressività. La bioluminescenza è un fenomeno misterioso, visibile nelle profondità degli oceani o nell'oscurità di luoghi inaccessibili e nascosti. Lucciole, alghe, vegetali, funghi e molte famiglie di batteri sono accomunati da una reazione chimica che utilizza energia per produrre luce. La luce, elemento paradigmatico nell'ambito delle ricerche artistiche di ogni tempo, diviene medium estremo per gli artisti che indagano i meccanismi della bioluminescenza a fini estetici, etici e ambientali. Dopo una visita alle installazioni artistiche del parco, in laboratorio, conoscendo le lucciole, scelte per le loro caratteristiche naturali di luminescenza e per la loro funzione di bioindicatori ambientali, reinventeremo le linee e i vortici delle loro molteplici scie luminose realizzando piccoli oggetti volanti in uno sciame di luci, rendendo visibile l'invisibile e traducendo un fenomeno naturale in esperienza di gioco.</p>	1 h 30 m	Mercoledì	Via Giordano Bruno, 31, Torino
Pinacoteca Albertina	Disegniamo le Belle Arti! 6/10 anni	<p>Gli allievi e le allieve dell'Accademia Albertina vi aspettano nella loro meravigliosa Pinacoteca per svelarne gli straordinari tesori e dare forma e colore alla vostra fantasia. Con disegni già abbozzati e matite colorate a vostra disposizione, sarete liberi di reinterpretare in chiave contemporanea le preziose opere d'arte che hanno secoli di storia, giocando a fare il Pittore e la Pittrice per un giorno!</p>	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Giovedì, Venerdì	via Accademia Albertina, 8, Torino
Palazzo Carignano, Residenze reali sabaude	<p>1) Carnet de voyage 6/ 13 anni</p> <p>2) Memory dei Principi 6/ 13 anni</p>	<p>1) Una visita alla scoperta di piccoli e grandi segreti, celati nel percorso che conduce agli Appartamenti dei Principi di Palazzo Carignano, dal cortile allo scalone guariniano e alle sale dorate. I giovani partecipanti andranno in "esplorazione" muniti di taccuino e matite. Guidati dagli indizi e dal racconto della guida del museo potranno scoprire particolari artistici e curiosità del Palazzo. Il taccuino che porteranno a casa, sarà il loro Carnet de voyage, ricordo di un viaggio nell'arte barocca</p> <p>2) Nelle Sale dorate degli Appartamenti dei Principi, i gruppi in visita sono invitati ad aguzzare la vista e allenare la memoria focalizzando l'attenzione su alcuni dettagli. La visita si conclude con l'attività del Memory: scopo del gioco è accoppiare le carte uguali, con illustrazioni esclusive, tratte dal ricco apparato decorativo di Palazzo Carignano</p>	1 h 30 m	1-2) Mercoledì, Giovedì	via Accademia delle Scienze 5, Torino
Villa della Regina, Residenze Reali Sabaude	Viaggio nel tempo a Villa della Regina 6/10 anni	<p>Amedeo, esploratore per passione, ha girato il mondo viaggiando in terre lontane e sconosciute. Oggi è approdato a Villa della Regina, vuoi seguirlo nel suo viaggio?</p> <p>Ad ogni partecipante verrà consegnato all'inizio del percorso il kit "Viaggio nel tempo a Villa della Regina", nel quale l'esploratore Amedeo propone giochi dedicati alle sale più affascinanti del museo ("disegna"; "taglia e incolla"; "cerca e trova"; "risolvi l'enigma").</p> <p>I ragazzi potranno sedersi nelle sale per divertirsi con i vari giochi.</p>	1 h 30 m	Giovedì	Strada comunale Santa Margherita 79, Torino