



LA BELLA STAGIONE 2026 | Laboratori di divulgazione scientifica, tecnologica ed educazione ambientale

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
A.D.A. Associazione per la didattica e l'ambiente APS	<p>1) Gli Esploratori della Terra 6/13 anni</p> <p>2) Orienteering & animali magici per natura 6/13 anni</p>	<p>Il Professor Terra ha perso il controllo dei quattro elementi naturali: suolo, acqua, aria, animali e piante. Gli esploratori devono compiere prove ed esperimenti per spiegare i fenomeni osservati e ristabilire l'equilibrio della natura. Le scoperte fatte li trasformeranno in ricercatori scientifici</p> <p>Un gioco che unisce la pratica dell'orienteering alle conoscenze sull'ambiente (la scoperta di animali stupefacenti). In gara alla mappa e bussola si affianca un questionario sugli animali incontrati lungo il percorso. Si vince in base alla velocità ma anche sul numero delle risposte corrette</p>	1-2) 1h 30	<p>1) Dal 16 al 19 giugno</p> <p>2) tutti i giorni dal 22 al 26 giugno 2026; dal 20 al 24 luglio; dal 27 al 31 luglio</p>	Via Verolengo 212 Torino 10100
MAcA	Crescere Sostenibili: La Bella Stagione del MAcA 6/13 anni	<p>Il MAcA propone un'offerta educativa che trasforma ambiente e scienza in un'avventura coinvolgente, volta a stimolare la curiosità attraverso il gioco e la sperimentazione.</p> <p>Energia in Gioco: tra circuiti, atomi e macchine elettrizzanti scopriremo insieme i segreti legati all'energia. Pronti a giocare con l'elettrostatica? E a divertirvi con la fisica?</p> <p>Giochi Sostenibili: chi l'ha detto che serve qualcosa di nuovo per divertirsi? Grazie di riciclo creativo, con un po' di fantasia e un po' di curiosità trasformeremo materiali di scarto in giocattoli unici e green.</p> <p>La Magia "Scientifica" dell'Acqua: tra bolle scoppiettanti e tensioni superficiali, l'acqua svela i suoi trucchi più spettacolari. Un viaggio alla scoperta della scienza dietro alla risorsa più preziosa del pianeta.</p> <p>In Cucina con Colore: il cibo è colore! Un percorso sensoriale per scoprire i segreti degli alimenti e l'importanza di una dieta amica dell'ambiente, senza dimenticare pigmenti naturali e reazioni sorprendenti.</p> <p>Partendo dalla mostra "Impronte. Fotografie di James Balog" ospitata dal MAcA, passando per l'Extreme Ice Survey, il più ampio studio fotografico sui ghiacciai mai realizzato da terra, osservando i Survivors, animali appartenenti a specie a rischio di estinzione, attraversando The Human Element, dove l'umanità è vista come "quinto elemento", i partecipanti diventeranno veri scienziati per un giorno, raccogliendo dati ambientali e mappando la biodiversità urbana (Fascia 11-14 anni).</p>	2 h	Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	c.so Umbria 90, 10144 Torino
Beeozanam ETS	<p>1) Game Maker Lab 6/13 anni</p> <p>2) Torino Città dello Spazio: le missioni future 6/13 anni</p>	<p>1) Game Maker Lab trasforma la didattica in gioco. In tavoli di lavoro, i partecipanti progettano mondi digitali, esplorano ambienti immersivi con i visori VR e sfidano se stessi nelle escape room create dai propri coetanei. Un'esperienza tra creatività, tecnologia e collaborazione.</p> <p>2) Pronto al decollo? Torino è la capitale dello spazio! Scopri le aziende che costruiscono satelliti e basi spaziali. Dalla difesa della Terra alle fattorie spaziali, esplora le professioni del futuro. Non solo astronauti: il tuo prossimo lavoro potrebbe essere tra le stelle!</p>	1h 30	<p>1) Lunedì, Mercoledì</p> <p>2) Martedì, Giovedì</p>	Via Foligno 14, 10149 - Torino

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
CentroScienza	Agricoltura del futuro: coltivare con l'acqua 6/13 anni	L'agricoltura e la produzione alimentare hanno un fortissimo impatto sull'ambiente. Tra i problemi da risolvere c'è quello di trovare nuove superfici coltivabili. Dove troveremo il terreno per sfamare oltre nove miliardi di persone nel 2050? La risposta è una soltanto: Agricoltura Idroponica!	1h 30	tutti i mercoledì di luglio (tranne il 29)	Via Modesto Panetti 1 - Torino
Exodus	Missione Natura: Salva la Specie Rara! 6/13 anni	"Missione Natura" è una sfida a livelli immani. "Missione Natura" trasforma l'esplorazione ambientale in un'avventura di gamification immersiva. I ragazzi partecipano a una vera e propria sfida a livelli, dove l'ambiente circostante diventa parte integrante del gioco. Il percorso è suddiviso in tre attività. Livello 1: Vedere l'Invisibile. Livello 2: Bio-coding. Livello 3: Il Boss Finale - Il Cambiamento Climatico. L'attività integra le dinamiche di gioco (punteggi e obiettivi) con l'educazione ambientale. I partecipanti, divisi in squadre, coopereranno per raggiungere l'obiettivo finale. r.siva: in squadre, i partecipanti esplorano l'ambiente attraverso prove ed obiettivi. Un laboratorio che integra gioco e scienza per scoprire la natura e collaborare per tutelarla.	1h 30	Mercoledì	Corso Trieste 98, Moncalieri
Fattoria Roggero	Il gioco del miele: dall'alveare al vasetto 6/13 anni	L'esperienza ha inizio con un coinvolgente gioco di ruolo dinamico sulla biodiversità locale. Calandosi nei panni dei diversi protagonisti dell'ecosistema, i partecipanti comprendono l'importanza di ogni singolo elemento e il ruolo insostituibile svolto dalle api per il nostro pianeta.	1 h 30	Martedì	Strada Piai, 20 Rivoli (To)
Centro Storico Fiat	1)Mistero al Centro Storico Fiat 6-10 anni	Un'attività che trasforma il museo in un grande gioco di squadra! Al Centro Storico Fiat è successo qualcosa di curioso: un oggetto misterioso è stato smontato e i suoi pezzi sono stati nascosti tra le auto della collezione. Tra indizi, enigmi e prove, i bambini, nei panni di esploratori e detective, osservano, si mettono alla prova e collaborano per ritrovare tutti i pezzi e ricostruire l'oggetto segreto. Un'esperienza coinvolgente che unisce scoperta e divertimento, dove ogni sfida stimola curiosità, logica e lavoro di squadra: la storia dell'automobile si trasforma così in un'avventura tutta da giocare.	1 h 30	Lunedì	Via Gabriele Chiabrera, 20 10126 Torino TO
Cooperativa sociale Mirafiori	1)Un prato in tasca 6/13 anni	La serra aeroponica della Cooperativa sociale Mirafiori è un luogo fuori dall'ordinario: le piante crescono senza terra, le radici restano sospese nell'aria, e l'acqua e la luce fanno tutto il lavoro. I gruppi dei centri estivi sono invitati a esplorare questo ecosistema inaspettato, osservando da vicino basilico, insalate e micro ortaggi, e scoprendo come sia possibile coltivare dove meno te lo aspetti. Ma è dopo la visita che il gioco comincia davvero. All'aperto, il gruppo affronta una sfida collettiva: decorare un grande lenzuolo bianco con pennarelli da stoffa, riportando – dal vero e a memoria – le piante, le forme e i colori appena incontrati in serra. L'obiettivo è trasformare un telo vuoto in un prato immaginario e portatile: un pezzo di natura che il gruppo potrà portare con sé nelle uscite successive, su cui sedersi all'aperto, in qualsiasi angolo di città. Il gioco è allo stesso tempo osservazione, memoria, invenzione e collaborazione. Come la serra porta la coltivazione dove non te la aspetti, il lenzuolo porta il verde fuori dalla serra e dentro la città attraverso le mani e l'immaginazione dei bambini.	1 h 30	Lunedì, Mercoledì, Venerdì	Via Onorato Vigliani, 102.
GROW UP Impresa Sociale Società Agricola Srl	Un giorno da allevatore di alpaca 6/13 anni	Esperienza educativa immersiva che si svolge presso la Fattoria Urbana GROW UP, a Mirafiori Sud, uno spazio agricolo autentico nel cuore della città. L'attività inizia con una breve introduzione alla Cascina Cassotti Balbo, per scoprire cosa significa vivere e lavorare in una cascina urbana, ieri e oggi. L'allevatore accompagna i partecipanti alla scoperta del mondo degli alpaca: origini, abitudini, struttura fisica e linguaggio. Una parte fondamentale del laboratorio è imparare a interagire con questi animali sensibili e intelligenti, nel rispetto dei loro ritmi e bisogni. I bambini vengono poi suddivisi in due gruppi che si alternano tra due attività: uno si dedica alla gestione del recinto – pulizia, preparazione delle mangiatoie, cura degli spazi – mentre l'altro partecipa a un momento di interazione diretta con gli alpaca al pascolo, imparando a osservarli, avvicinarli con rispetto e riconoscere i diversi caratteri. L'esperienza stimola empatia, attenzione, collaborazione e senso di responsabilità. Il contesto urbano arricchisce l'attività: la fattoria diventa luogo di scoperta, la città si trasforma in spazio educativo e relazionale, dove il legame tra umani, animali e ambiente si fa concreto. È un piccolo viaggio nella cura come gesto di cittadinanza, dove la relazione con gli animali insegna a vivere la città con più consapevolezza, ascolto e rispetto.	2 h	11 e 18 giugno; 16 e 28 luglio	Strada Castello di Mirafiori 22, 10135, Torino

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Gruppo Pensionati Vanchiglietta APS	3) Tecnologia e giochi di fiori, foglie ed insetti 6/13 anni	3) Il laboratorio propone un'esperienza attiva che mette in relazione natura, arte e tecnologia attraverso il gioco e la sperimentazione. I partecipanti saranno guidati in un percorso che unisce osservazione dell'ambiente naturale e utilizzo creativo di strumenti digitali, trasformando elementi semplici come le foglie in materiali per la creazione artistica e interattiva. L'attività ha una duplice finalità: sensibilizzare al rispetto dell'ambiente, introducendo pratiche corrette di osservazione e raccolta consapevole di foglie; e stimolare la creatività attraverso linguaggi artistici contemporanei e tecnologie accessibili.	1 h 30 m	Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Lungo Dora Colletta 39/A
MAIS	BiodiverCity – Esploratori in Gioco 6/13 anni	Il progetto si articola in tre laboratori a rotazione, interconnessi, che fondono natura, tecnologia e creatività collettiva, permettendo di gestire anche un grande numero di bambini e ragazzi. Foglie in movimento conduce dal disegno e reinterpretazione grafica delle foglie fino alla creazione di un visual mapping collettivo. Foglie sonore esplora l'interazione tra natura e suono, dall'utilizzo di sensori applicati alle foglie fino alla creazione di una breve composizione collettiva interattiva. Disegnare la natura in realtà virtuale guida i partecipanti dall'introduzione alla realtà virtuale fino alla creazione collaborativa di un paesaggio naturale virtuale. I tre percorsi condividono una visione comune: restituire la natura come materia viva e generatrice di nuove forme espressive attraverso il linguaggio digitale.	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Mercoledì	Via Campana 32, Torino
MU-CH Museo della Chimica	STEAM Games 6/13 anni	"STEAM Games" è un'attività ludico-educativa ispirata ai board games, in cui bambini e ragazzi, divisi in squadre, avanzano lungo un percorso fatto di caselle tematiche legate alle discipline STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica). Ogni casella corrisponde a una sfida: quiz, piccoli esperimenti, attività manuali o prove di logica che mettono alla prova creatività, capacità di lavorare in gruppo e attitudine al problem solving. Il gioco diventa così uno strumento di apprendimento in cui, attraverso il divertimento e la competizione positiva, i partecipanti esplorano attivamente concetti scientifici e tecnologici in modo accessibile. Il legame con il tema "Il Gioco" è centrale: tutta l'esperienza è strutturata come un grande gioco di percorso, in cui movimento, regole e dinamiche di squadra guidano l'apprendimento. Vincere non è l'unico obiettivo: ogni tappa rappresenta un'occasione di scoperta in cui poter sperimentare e imparare insieme. Con gli STEAM Games, la scienza si trasforma in un'avventura coinvolgente e alla portata di tutti.	1 h 30 m	15, 17, 18, 22, 24, 26 giugno 1, 2, 3, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 29, 30, 31 luglio	Corso Castelfidardo, 22 TORINO - punto di ritrovo con l'operatore: piazzale davanti al cancello delle OGR, forniremo mappa con punto di ritrovo
MAUTO	2) Via col vento: wind cars in gara 6-10 anni 3) Dentro la velocità: Ferrari e le grandi sfide della Formula 1 6-13 anni	2) Chi era Eolo? Nell'antica Grecia era venerato come il potente custode dei venti. Oggi, grazie al progresso tecnologico, il vento non è soltanto una forza della natura, ma anche una preziosa risorsa capace di generare energia. Esploriamo insieme la mobilità sostenibile, realizzando una girandola per mettere alla prova la forza del vento. Pronti alla sfida? Diamo il via a una gara tra wind cars: idee e intuizioni si mettono alla prova in un'esperienza coinvolgente e collaborativa, per immaginare nuovi modi di muoversi, nel rispetto dell'ambiente. 3) Chi era Enzo Ferrari e chi erano i "garagisti", le scuderie inglesi che sfidarono il dominio della Ferrari tra gli anni Sessanta e Ottanta? Partendo dalla mostra I Nemici del Drake, il percorso accompagna i partecipanti alla scoperta di 23 monoposto iconiche che hanno rivoluzionato la Formula 1. Innovazioni, progressi, creatività e coraggio raccontano come è cambiato il modo di correre, in un'esperienza coinvolgente tra la fisica della velocità e le emozioni delle piste. Una rivoluzione che ha attraversato musica, moda, fotografia e cinema, segnando un periodo di grande vivacità e ottimismo, tutto da scoprire.	1 h 30 m	2-3) Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	Corso Unità d'Italia 40, 10126 - Torino
Ortika odv ETS	Alziamo le antenne! 6-10 anni	L'attività consisterà in un gioco educativo all'aperto che inviterà bambini e bambine a osservare da vicino gli insetti nel loro ambiente naturale. Divisi in gruppi, i/le partecipanti esploreranno il Parco Laghetti Falchera utilizzando semplici strumenti come schede di osservazione, matite e lenti d'ingrandimento. Ogni gruppo riceverà una scheda con il disegno di diversi insetti: durante l'esplorazione (che si concentrerà in aree prestabilite) il gruppo dovrà osservare con attenzione e colorare quelli che riuscirà a individuare, contando quante volte li vedrà. In particolare, i/le partecipanti saranno invitati a osservare gli insetti che si poseranno sui fiori individuati, senza disturbarli, prestando attenzione al loro aspetto, ai movimenti e ai luoghi in cui vivono. L'obiettivo non sarà raccogliere gli insetti, ma imparare a riconoscerli e rispettarli attraverso l'osservazione diretta. Al termine del gioco, ogni gruppo condividerà le proprie scoperte e si confronterà con gli/le altri/e all'interno dello spazio Oasi Falchera: vincerà la squadra che avrà riconosciuto correttamente il maggior numero di insetti. L'attività si concluderà con un momento di riflessione sull'importanza degli insetti per l'equilibrio della natura, promuovendo rispetto per l'ambiente, collaborazione e apprendimento attivo in modo coinvolgente e divertente.	1 h 30 m	Lunedì, Martedì, Mercoledì	Ingresso Parco Laghetti Falchera - via degli Ulivi 106

Soggetto proponente	Titolo dell'attività e fascia d'età	Descrizione Attività	Durata	Giorni di svolgimento	Indirizzo dello spazio / Punto di ritrovo
Xkè Il laboratorio della curiosità	<p>1)Escape Game: neve o non neve 11-13 anni</p> <p>2)Ludomachia 6-13 anni</p> <p>3)Una tribù che balla 6/13 anni</p>	<p>1) La climatologa Isabelle vive nel futuro, in una valle montana di confine tra Italia e Francia. Durante una spedizione per studiare un ghiacciaio nella nostra epoca, un grosso cumulo di neve si stacca dal crinale. Il gruppo si rifugia in una grossa stazione sciistica in cui rimangono bloccati, separati da Isabelle. Sarà compito dei gruppi impersonare il team di Isabelle e utilizzare gli strumenti e le informazioni dentro l'edificio per ricongiungersi con la climatologa, in un gioco di squadra da risolvere un enigma alla volta!</p> <p>2) Il laboratorio approfondisce la storia evolutiva del gioco, partendo dal ruolo che esso ha nella natura (animali/uomini primitivi) e il perchè si è sviluppato, trattando varie tipologie di gioco: fisico - strategico - analogico - digitale. Si inizia con un'introduzione della storia del gioco e con una panoramica dei giochi in cui si sfideranno i bambini divisi in 4 squadre. Alla fine del laboratorio vincerà la squadra che avrà conquistato più sfide!</p> <p>3) C'è chi canta sotto la doccia, chi batte il piede senza accorgersene e chi sogna di salire su un palco: in questo laboratorio ritmo, onde e creatività si incontrano per trasformare la classe in una vera band scientifica. Dai primi passi a tempo fino alla creazione di una canzone originale, ogni gruppo dovrà trovare il proprio stile, accordarsi, ascoltarsi e salire sul palco per convincere la giuria. Perché dietro ogni grande esibizione non c'è solo talento: ci sono onde, respiro, ritmo, collaborazione... e un pizzico di Xkè Factor!</p>	2 h	1-2-3)Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì	via Gaudenzio Ferrari 1, Torino