

Invito a Palazzo. L'arte del ricevere a Palazzo Spinola e a Palazzo Reale

Tipologia attività: percorso didattico integrato (Palazzo Spinola e Palazzo Reale).

Descrizione attività: Un avvincente itinerario tra due dei palazzi più emblematici del sistema dei *Rolli* genovesi. I ragazzi esploreranno le storiche cucine e la sala da pranzo di Palazzo Spinola, immedesimandosi nell'organizzazione e nel galateo dei grandi banchetti aristocratici. A Palazzo Reale, guidati dall'educatore museale, varcheranno la maestosa Sala da Ballo e la scintillante Galleria degli Specchi, scoprendo come le feste e la vita di corte prendevano forma negli ambienti di rappresentanza.

Abitare il Palazzo

Tipologia di attività: percorso didattico articolato

Descrizione attività: Come si svolgeva la vita quotidiana all'interno di una grande dimora nobiliare? Attraverso un'esplorazione guidata tra salotti di rappresentanza e cucine storiche, i ragazzi scopriranno l'organizzazione della residenza: dal funzionamento delle cucine e i ricettari dell'epoca, fino alla gestione delle risorse prima dell'avvento dell'elettricità. Il percorso mette in luce il ruolo fondamentale della servitù e il complesso ingranaggio umano e logistico che permetteva alla vita di Palazzo di scorrere impeccabilmente.

I proprietari del Palazzo

Tipologia di attività: percorso didattico articolato

Descrizione attività: Un viaggio nella storia genovese attraverso la galleria dei ritratti di Palazzo Spinola. Osservando i volti dei suoi antichi abitanti e analizzando una selezione mirata di fonti e documenti dell'archivio storico, gli studenti ricostruiranno le vicende delle famiglie che hanno vissuto nella dimora. Particolare attenzione sarà dedicata alla storia della moda e del costume tra Seicento e Ottocento: i ragazzi impareranno a "leggere" gli abiti dipinti, riconoscendovi dettagli, tessuti, status sociale e trasformazioni del gusto.

Che mito!

Tipologia attività: percorso didattico articolato

Descrizione attività: Gli affreschi e le opere del Palazzo si trasformano in uno strumento per scoprire le storie degli dei e degli eroi dell'Olimpo. I bambini saranno guidati nel decodificare i simboli e le allegorie della mitologia classica presenti nelle opere del museo, imparando ad associare attributi, personaggi ed episodi celebri alle opere a soggetto mitologico del Seicento e Settecento.

A carte scoperte

Tipologia attività: laboratorio ludico creativo

Descrizione attività: Prima di addentrarsi nelle sale, a ogni studente viene data una carta indizio raffigurante un dettaglio di un dipinto, di un arredo o di un elemento architettonico del Palazzo. Durante la visita, i ragazzi dovranno condurre una vera e propria ricerca visiva per rintracciare l'opera dal vivo. Il dettaglio trovato diventerà il punto di partenza per il dialogo guidato con l'educatore museale, stimolando nei giovani visitatori attenzione, spirito d'osservazione e partecipazione attiva.

Entrare dentro

Tipologia attività: laboratorio ludico e creativo

Descrizione attività: Un approccio trasversale all'opera d'arte che attiva tutti i sensi prima della vista. I ragazzi verranno condotti bendati nel Salone Principale per esplorare col tatto, l'udito e l'olfatto le consistenze materiali, i suoni e i profumi evocati dall'opera *L'Allegoria della Pace e della Guerra* di Luca Giordano. Sollevata la benda, gli elementi percepiti verranno ricercati visivamente nel grande dipinto, guidando i partecipanti all'interpretazione del soggetto raffigurato.

Cosa manca?

Tipologia attività: laboratorio ludico e creativo

Descrizione attività: Un'attività incentrata sul celebre *Ritratto di Giovan Carlo Doria* di Peter Paul Rubens. Dopo una fase di attenta osservazione dell'opera originale, agli studenti verrà fornita una scheda con la riproduzione del dipinto priva di alcuni elementi chiave. Attraverso il disegno e l'esercizio di memoria, i ragazzi dovranno completare l'immagine e interrogarsi sul valore simbolico dei dettagli mancanti (simboli di potere, *status* sociale, richiami alla storia europea), svelati e discussi insieme all'educatore museale. L'attività può essere abbinata a un percorso a tema.

Volti in costruzione

Tipologia attività: laboratorio ludico e creativo

Descrizione attività: Un percorso avvincente alla scoperta dei ritratti conservati a Palazzo Spinola, come il celebre cavaliere Giovan Carlo Doria dipinto da Rubens o la dolce *Dama con bambino* di Antoon van Dyck. Guidati dall'educatore, i bambini impareranno a "leggere" queste opere come se fossero dei racconti: scopriranno che i vestiti preziosi, gli oggetti e persino le pose non erano scelti a caso, ma servivano a mostrare a tutti chi erano e cosa sognavano i personaggi raffigurati. Dopo questa caccia ai dettagli, la creatività prenderà il volo. Armati di colori, ritagli e materiali diversi da incollare, i piccoli partecipanti realizzeranno un loro ritratto specialissimo e fantasioso, utile per esprimere le proprie passioni, i propri talenti e i propri desideri attraverso la magia dell'arte e del gioco.

Vedere, osservare, sentire

Tipologia attività: laboratorio ludico creativo

Descrizione attività: Un percorso che unisce la *mindfulness* visiva alla comunicazione del corpo. Partendo dall'osservazione guidata e concentrata di un'opera d'arte, i partecipanti analizzeranno atteggiamenti e stati d'animo dei soggetti raffigurati. Successivamente, attraverso il gesto, la postura e il linguaggio del corpo, i ragazzi reinterpreteranno la scena e le figure del dipinto, arrivando a una comprensione emotiva ed empatica dell'immagine.

Dentro al mito

Tipologia attività: laboratorio ludico creativo

Descrizione attività: Una prospettiva ribaltata per fruire dell'arte decorativa e dello spazio architettonico. Varcata la soglia del salotto storico a occhi bendati, i ragazzi saranno invitati a sdraiarsi sul pavimento per scoprire, una volta tolta la benda, lo spettacolare affresco della volta raffigurante il *Convito delle nozze di Amore e Psiche* di Sebastiano Galeotti. L'effetto sorpresa servirà da stimolo per un'esercitazione di descrizione guidata dello spazio, delle figure mitologiche che popolano la volta dipinta.

Punta e cesello

Tipologia attività: laboratorio tecnico artistico

Descrizione attività: Dopo aver ammirato i preziosi argenti Seicenteschi conservati a Palazzo Spinola, i partecipanti scopriranno i segreti dell'antica arte del cesello. Nella fase laboratoriale, con l'uso di punte arrotondate e fogli di alluminio, ciascun bambino potrà sperimentare direttamente la tecnica dello sbalzo e dell'incisione, creando una lastra decorata ispirata ai motivi visti in galleria. Questo laboratorio è associabile a una visita guidata a tema.

Costruisci i tuoi mobili

Tipologia attività: laboratorio ludico creativo

Descrizione attività: Dopo una breve visita dei piani storici del museo i bambini saranno invitati a colorare, personalizzare, ritagliare ed infine assemblare dei modellini di carta prestampati per creare delle riproduzioni 3D in scala dei mobili conservati negli ambienti storici del Palazzo. Questo laboratorio è solitamente associato a un percorso a tema.

Che stemma!

Tipologia attività: laboratorio ludico creativo

Descrizione attività: Percorso creativo e coinvolgente che accompagna i bambini alla scoperta del significato e della funzione degli stemmi nobiliari, prendendo ispirazione dalle famiglie che nei secoli hanno abitato Palazzo Spinola. Attraverso l'osservazione guidata e il racconto, i partecipanti comprenderanno come, nel passato, gli stemmi fossero veri e propri "biglietti da visita" visivi: simboli capaci di raccontare l'identità, il prestigio, le alleanze e le imprese di una famiglia. Colori, animali, oggetti e forme non erano scelti a caso, ma avevano significati precisi e comunicavano valori, aspirazioni e storia. Dopo questa prima fase esplorativa, i bambini saranno invitati a mettersi nei panni di piccoli "araldi" e a progettare il proprio stemma personale, rappresentando passioni, talenti e sogni attraverso il disegno e la tecnica del collage.

Fruizione digitale

Il personale dei servizi educativi è disponibile a offrire approfondimenti tematici in fruizione digitale su argomenti proposti, in modalità sincrona.