

GrimaniEdu

PROPOSTE DIDATTICHE PER IL MUSEO DI PALAZZO GRIMANI 2026-2027



MINISTERO
DELLA
CULTURA

MUSEO
DI PALAZZO
GRIMANI



MUSEI ARCHEOLOGICI
NAZIONALI DI VENEZIA
E DELLA LAGUNA

MUSEO DI PALAZZO GRIMANI

Il Museo di Palazzo Grimani ha sede nella dimora storica dei Grimani del ramo di Santa Maria Formosa, una delle più importanti famiglie dell'aristocrazia veneziana. Frutto di una serie di trasformazioni di un precedente edificio di epoca medievale, il Palazzo assunse nel XVI secolo la forma tipica dei palazzi del Rinascimento romano, a loro volta ispirati alla pianta delle antiche *domus* di età romana. Tale modello architettonico, così come le decorazioni cinquecentesche di gusto tousco-romano che ornano le sale del primo piano, ne fanno un caso unico del genere a Venezia.

Ma Palazzo Grimani fu per secoli anche uno scrigno contenente preziosi oggetti d'arte; in particolare, la collezione di sculture antiche del patriarca Giovanni, donata alla sua morte alla Serenissima Repubblica di Venezia ed esposta dapprima nell'antisala della Biblioteca Marciana e poi nel Museo archeologico di piazza San Marco, è oggi in parte tornata nella sua prima dimora. Impossibile non rimanere sopraffatti dalla meraviglia entrando nella celebre Tribuna, restituita a un allestimento il più possibile evocativo del gusto raffinato ed erudito del Patriarca.

Il Museo di Palazzo Grimani propone una ricca e diversificata offerta formativa, rivolta alle scuole di ogni ordine e grado, con attività ludiche, laboratori e percorsi didattici articolati.

Le proposte didattiche a cura dello staff sono costruite a partire dal patrimonio collezionistico e architettonico-decorativo del Palazzo, la cui ricchezza stilistica, iconografica e tipologica ben si presta a letture trasversali tra l'arte antica e moderna, sui temi quali l'architettura e la pittura cinquecentesche, la narrazione del mito, la rappresentazione della natura, la storia di Venezia, le vicende del collezionismo in età moderna. L'obiettivo delle attività è di stimolare la curiosità dei partecipanti attraverso un approccio ludico, mentre i percorsi tematici sono pensati per approfondire i principali filoni narrativi del Museo.

 Venezia, Castello 4858, Rugagiuffa

Tel. 041.2411507 Mail: man-ve-lag.didattica@cultura.gov.it

 Le attività si svolgono nell'orario 10-17 dal martedì al venerdì.

L'ASSOCIAZIONE DIDATTICANDO

L'Associazione didattico-culturale Didatticando svolge attività nel settore dell'educazione, formazione, ricerca e dell'orientamento, progettando attività didattiche ed educative, dedicate a diverse tipologie di pubblico, nel territorio veneziano.

Attraverso le nostre proposte miriamo a coltivare, nei/nelle bambini/e, nei/nelle ragazzi/e e negli/nelle adulti/e, la creatività come strumento fondamentale per sviluppare l'immaginazione, sperimentare nuovi linguaggi, modi di vivere e di relazionarsi, ponendosi come soggetti attivi nella società. Crediamo che sia importante permettere a tutti/e di avere accesso all'arte come mezzo attraverso il quale ispirare, educare e creare una società più equa, solidale e vitale.

Le attività, i laboratori ed i percorsi di visita progettati hanno carattere aperto e multidisciplinare con una particolare attenzione al tema dell'accessibilità sia in termini fisici che culturali: i diversi tipi di pubblico sono chiamati a vivere, attraverso il medium artistico, un'esperienza al contempo personale ed educativa.

Didatticando propone, inoltre, percorsi formativi rivolti a docenti, operatori/operatrici didattico-culturali con il fine di aprire un dialogo con altri/e professionisti/e in un'ottica di ricerca-azione partecipata e di condivisione di valori e buone pratiche.

 info@didatticando.it

 Le attività si svolgono nell'orario 10-17 dal martedì al venerdì.



#5-6 anni / Scuola dell'infanzia

CREA LA TUA COLLEZIONE DI SCULTURE

👤 ultimo anno della scuola dell'infanzia

🕒 1 ora

👤 Staff del Museo

Obiettivo dell'attività è avvicinare i bambini al concetto di collezione. Il patriarca Giovanni Grimani è noto per aver collezionato molte sculture antiche, la maggior parte delle quali si trovavano in uno speciale ambiente chiamato "Tribuna". Siete pronti a scoprirne la storia e, ispirati da questa, realizzare una vostra versione della "Tribuna"?

STORIE IN NATURA

👤 ultimo anno della scuola dell'infanzia

🕒 1 ora e 30 min

👤 Didatticando

L'obiettivo principale della proposta è stimolare nella classe la curiosità estetica con l'aiuto dei sensi, per far vivere un'esperienza attiva e coinvolgente

all'interno degli spazi del Palazzo.

Inoltre, si cercherà di accompagnare i bambini nella conoscenza dello spazio museale attraverso un approccio vivace e partecipato che li avvicini profondamente e rispettosamente al patrimonio artistico.

RACCONTI CON LA CODA

👤 1-3 primaria

🕒 1 ora e 30 min

👤 Staff del Museo

Lev Tolstoj ha composto una magica e commovente raccolta di favole, fiabe e leggende per l'infanzia. Durante la lettura le bambine e i bambini verranno coinvolti attivamente sia in relazione alle decorazioni del Palazzo, sia in una sfida sull'uso dei proverbi che possono emergere dalle diverse storie. Alla fine avrà luogo un laboratorio per realizzare dei piccoli manufatti cartacei ispirati a racconti e immagini.

6-11 anni / Scuola primaria

RACCONTI CON LA CODA

👤 1-3 primaria

🕒 1 ora e 30 min

👤 Staff del Museo

Lev Tolstoj ha composto una magica e commovente raccolta di favole, fiabe e leggende per l'infanzia. Durante la lettura le bambine e i bambini verranno coinvolti attivamente sia in relazione alle decorazioni del Palazzo, sia in una sfida sull'uso dei proverbi che possono emergere dalle diverse storie. Alla fine avrà luogo un laboratorio per realizzare dei piccoli manufatti cartacei ispirati a racconti e immagini.

CREA LA TUA COLLEZIONE DI SCULTURE

👤 1-5 primaria

🕒 1 ora

👤 Staff del Museo

Obiettivo dell'attività è avvicinare i bambini al concetto di collezione. Il patriarca Giovanni Grimani è noto per aver collezionato molte sculture antiche, la maggior parte delle quali si trovavano in uno speciale ambiente chiamato "Tribuna". Siete pronti a scoprirne la storia e, ispirati da questa, realizzare una vostra versione della "Tribuna"? L'attività prevede diversi livelli di complessità a seconda dell'età dei partecipanti.

GIOCO DELLE COPPIE

 1-5 primaria

 1 ora e 30 min

 Staff del Museo

Ci sono tanti modi diversi di relazionarsi con il mondo e, all'interno del Museo, di entrare in contatto con le opere d'arte. Venite a scoprirli tutti, mettendovi in gioco a coppie. Ciascuno dovrà aiutare il compagno a conoscere e percepire il museo senza l'aiuto della vista, stimolando la curiosità e l'immaginazione.

GIÙ LE MASCHERE

 1-5 primaria

 1 ora

 Staff del Museo

Abbiamo mascherato i personaggi raffigurati in alcune opere d'arte presenti in Museo, i quali, insieme alla versione al naturale, compongono le tessere di un memory. Attraverso il gioco, riuscirete a ricomporre le coppie e successivamente individuare il personaggio all'interno delle sale? Andremo così alla scoperta delle decorazioni del Palazzo e delle sue opere più significative.

GIOCO DELL'OCA

 4-5 primaria

 2 ore e 30 min

 Staff del Museo

Tiriamo i dadi e cerchiamo di arrivare all'ultima casella! Nel percorso scopriremo insieme i tesori custoditi a Palazzo Grimani e le sue storie più particolari, ma attenzione a non rimanere fermi un turno! Al gioco è associata una breve visita guidata del primo piano nobile.

CACCIA AL DECORO

 3-5 primaria

 1 ora e 30 min

 Staff del Museo

Palazzo Grimani nasconde tanti particolari tra le sue decorazioni. Mappa del piano nobile alla mano, cercheremo di scoprirli tutti, svelando gli indizi celati tra gli indovinelli da risolvere. Infine, ripercorreremo le sale del piano nobile per approfondire i contesti di appartenenza di ciascun dettaglio. L'attività prevede diversi livelli di complessità a seconda dell'età dei partecipanti.

METTICI UN MITO!

 1-5 primaria

 1 ora e 30 min

 Didatticando

Finalità ed obiettivi: Il percorso si prefigge di far conoscere alla classe una selezionata serie di narrazioni mitologiche presenti all'interno delle sale del piano nobile del Palazzo per poi riflettere sulla misura in cui i miti e le leggende ricadano nel contemporaneo e nel nostro (e loro) vissuto, dunque sulla fondamentale importanza della conoscenza dell'antico come specchio per conoscere la nostra realtà. I bambini, suddivisi a gruppi, realizzeranno un kamishibai con cui raccontare storie nate dagli stimoli mitici ricevuti in visita.

ALLA RICERCA DEL MUSEO PERDUTO

 4-5 primaria

 1 ora e 30 min

 Staff del Museo

Grazie a indizi e materiali lasciati qua e là, proveremo ad aiutare un maldestro studioso a recuperare gli strumenti del "mestiere" e a (ri)creare le opere d'arte da esporre in museo, così da riportare il palazzo ai fasti cinquecenteschi. Si vuole, in questo modo, stimolare la curiosità rispetto al concetto di museo come luogo espositivo di opere d'arte.

ALLE ORIGINI DEL GIOCO

- 👤 4-5 primaria
- 🕒 1 ora e 15 min
- 👤 Staff del Museo

I partecipanti avranno l'opportunità di conoscere gli ambienti più affascinanti del Museo attraverso una serie di indovinelli ed enigmi. Unendo curiosità e divertimento, impareranno a riconoscere nei dettagli delle decorazioni e delle opere esposte alcuni entusiasmanti sport e giochi antichi.

11-14 anni / Scuola secondaria di primo grado

GIOCO DELLE COPPIE

- 👤 1-2 secondaria di primo grado
- 🕒 1 ora e 30 min
- 👤 Staff del Museo

Ci sono tanti modi diversi di relazionarsi con il mondo e, all'interno del Museo, di entrare in contatto con le opere d'arte. Venite a scoprirli tutti, mettendovi in gioco a coppie. Ciascuno dovrà aiutare il compagno a conoscere e percepire il museo senza l'aiuto della vista, stimolando la curiosità e l'immaginazione.

CACCIA AL DECORO

- 👤 1-2 secondaria di primo grado
- 🕒 1 ora e 30 min
- 👤 Staff del Museo

Palazzo Grimani nasconde tanti particolari tra le sue decorazioni. Mappa del piano nobile alla mano, cercheremo di scoprirli tutti, svelando gli indizi celati tra gli indovinelli da risolvere. Infine, ripercorreremo le sale del piano nobile per approfondire i contesti di appartenenza di ciascun dettaglio. L'attività prevede diversi livelli di complessità a seconda dell'età dei partecipanti.

GIÙ LE MASCHERE

- 👤 1-3 secondaria di primo grado
- 🕒 1 ora
- 👤 Staff del Museo

Abbiamo mascherato i personaggi raffigurati in alcune opere d'arte presenti in Museo, i quali, insieme alla versione al naturale, compongono le tessere di un memory. Attraverso il gioco, riuscirete a ricomporre le coppie e successivamente individuare il personaggio all'interno delle sale? Andremo così alla scoperta delle decorazioni del Palazzo e delle sue opere più significative.

ALLE ORIGINI DEL GIOCO

- 👤 1-3 secondaria di primo grado
- 🕒 1 ora e 15 min
- 👤 Staff del Museo

I partecipanti avranno l'opportunità di conoscere gli ambienti più affascinanti del Museo attraverso una serie di indovinelli ed enigmi. Unendo curiosità e divertimento, impareranno a riconoscere nei dettagli delle decorazioni e delle opere esposte alcuni entusiasmanti sport e giochi antichi.



GIOCO DELL'OCA

👤 1-3 secondaria di primo grado

🕒 2 ore e 30 min

👤 Staff del Museo

Tiriamo i dadi e cerchiamo di arrivare all'ultima casella! Nel percorso scopriremo insieme i tesori custoditi a Palazzo Grimani e le sue storie più particolari, ma attenzione a non rimanere fermi un turno! Al gioco è associata una breve visita guidata del primo piano nobile.

CACCIA AL TESORO A PALAZZO GRIMANI

👤 3 secondaria di primo grado

🕒 1 ora e 30 min

👤 Staff del Museo Divisi in squadre i partecipanti dovranno risolvere enigmi e scoprire indizi sparsi tra il cortile e le sale del museo, indirizzati dallo staff interno. Attraverso la caccia al tesoro i partecipanti conosceranno la storia del Palazzo e della sua collezione. La caccia al tesoro sarà preceduta da una visita guidata propedeutica all'attività ludica.

VISITE E PERCORSI AL MUSEO DI PALAZZO GRIMANI

👤 2-3 secondaria di primo grado

🕒 1 ora e 30 min

👤 Staff del Museo

Lo staff è a disposizione per svolgere visite guidate ordinarie del museo e delle mostre in corso o itinerari didattico-divulgativi di approfondimento con le seguenti tematiche:

- I racconti del mito nelle decorazioni del Palazzo;
- La natura rappresentata: dal giardino alla tavola
- Collezionare l'antico
- Dai Grimani a Venezia: relazioni e protagonisti

ESCAPE ROOM: ENIGMI A PALAZZO GRIMANI

👤 1-3 secondaria di primo grado

🕒 2 ore

👤 Didatticando

Avvicinare la classe alla storia di Palazzo Grimani e della sua famiglia attraverso un gioco d'azione che stimoli la curiosità e che aumenti la conoscenza storico-artistica. Gli studenti verranno chiamati a prestare attenzione alla prima parte di vista guidata – nella quale verranno date importanti indicazioni - e, nel contempo, a osservare tutti i particolari. Verrà, inoltre, sostenuta ed incoraggiata la collaborazione tra gli studenti, guidati ma autonomi nella conoscenza del palazzo e verrà valorizzata l'importanza per il rispetto dei luoghi di cultura.



14-19 anni / scuola secondaria di secondo grado

CACCIA AL TESORO A PALAZZO GRIMANI

 1-5 secondaria di secondo grado

 1 ora e 30 min

 Staff del Museo

Divisi in squadre i partecipanti dovranno risolvere enigmi e scoprire indizi sparsi tra il cortile e le sale del museo, indirizzati dallo staff interno. La caccia al tesoro sarà preceduta da una visita guidata propedeutica all'attività ludica.

base alle necessità della classe. L'offerta è rivolta a ogni tipologia di Istituto, con particolare riferimento a Licei Classici e Artistici e Musicali (in virtù della collaborazione con la Scuola di Musica Antica di Venezia), nonché agli Istituti Alberghieri (per la raffigurazione delle materie prime della tavola) e agli Istituti Tecnici per il Turismo (percorsi dedicati alla gestione e organizzazione delle attività museali).

VISITE E PERCORSI AL MUSEO DI PALAZZO GRIMANI

 1-5 secondaria di secondo grado

 1 ora e 30 min

 Staff del Museo

Lo staff è a disposizione per svolgere visite guidate ordinarie del museo e delle mostre in corso o itinerari didattico-divulgativi di approfondimento con le seguenti tematiche:

- I racconti del mito nelle decorazioni del Palazzo;
 - La natura rappresentata: dal giardino alla tavola
 - Collezionare l'antico
 - Dai Grimani a Venezia: relazioni e protagonisti.
-

LA GRANDE ARCHITETTURA A PALAZZO

 1-5 classe secondaria di secondo grado

 1 ora e 30 minuti

 Didatticando

Finalità ed obiettivi: conoscere le vicende storiche (e familiari) di palazzo Grimani attraverso la sua storia costruttiva e la sua grandezza compositiva. La classe verrà accompagnata nell'osservazione dei particolari architettonici per comprendere come la storia corrisponda ad una stratificazione di stili e di particolarità costruttive. Storia dell'arte e storia dell'architettura si intrecceranno in una visita guidata ricca di spunti. La parte pratica, svolta in laboratorio, sarà compimento del percorso, fondamentale per fissare e reinterpretare i concetti teorici.

PALAZZO GRIMANI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

 1-5 secondaria di secondo grado

 da un unico appuntamento a progetto triennale

 Staff del Museo

Il personale scientifico del museo è a disposizione per costruire progetti formativi condivisi con una o più classi, che coinvolgano anche più di un anno scolastico, sulla base di accordi condivisi anche sotto forma di convenzione e sulla