



FONDAZIONE
ORDINE
MAURIZIANO



STUPINIGI

PROPOSTE DIDATTICHE IN PRESENZA E A DISTANZA



- 1. La Palazzina di Caccia di Stupinigi**
- 2. Stupinigi per la scuola**
- 3. Stupinigi a scuola**
- 4. Il gioco**
- 5. La storia**
- 6. Il mito e la natura**
- 7. L'arte**
- 8. I laboratori**

INDICE

LA PALAZZINA DI CACCIA DI STUPINIGI

Residenza sabauda dedicata alla caccia e alle feste, la **Palazzina di Caccia di Stupinigi** è fra i complessi settecenteschi più straordinari in Europa. Realizzata su progetto dell’“archistar” dell’epoca, Filippo Juvarra, a partire dal 1729, la Palazzina è un meraviglioso e originale capolavoro barocco, **patrimonio dell’Umanità Unesco** dal 1997.

Con un’estensione di oltre **31.000 metri quadri**, a cui ne vanno aggiunti altri **150.000 di parco** e aree verdi, la Palazzina venne progettata come luogo di ritrovo per le battute di caccia per diventare in seguito una residenza di corte dedicata a ceremonie e ricevimenti.

Il salone centrale è un grande ambiente ovale a doppia altezza con suggestive balconate ad andamento “concavo-convesso” e una originale cupola a barca rovesciata, vera e propria opera di carpenteria navale, sormontata dal **simbolo di Stupinigi, il cervo**.

Tutti gli ambienti sono impreziositi in perfetto **stile Rococò** da lacche, stucchi dorati, specchi, porcellane, affreschi e opere di ebanisteria del Bonzanigo, lo scultore preferito dei Re, e di Pietro Piffetti, il maggior ebanista del suo tempo.



2. STUPINCI PER LA SCUOLA



STUPINIGI PER LA SCUOLA

La Palazzina di Caccia di Stupinigi offre al pubblico delle scuole sempre nuovi modi di fruizione con una serie di percorsi a tema appositamente creati per imparare divertendosi e per conoscere meglio la storia. Le attività sono rivolte alle scuole di ogni ordine e grado, dalla scuola dell'infanzia fino agli ultimi anni della secondaria di secondo grado, strutturate in modo da poter essere adeguate - per gradi di impegno, difficoltà e strumenti di comunicazione adottati - a qualsiasi fascia d'età e tipologia scolastica.

L'approccio alla visita è variabile e oscilla tra le attività di stampo più ludico fino a quelle maggiormente interessate agli aspetti "storico-artistici" del luogo. Le tematiche offerte come strumenti alla visita sono quattro:

IL GIOCO, inteso come strumento capace di aprire, in maniera divertente ed anche coinvolgente, ad occasioni di conoscenza e di educazione;

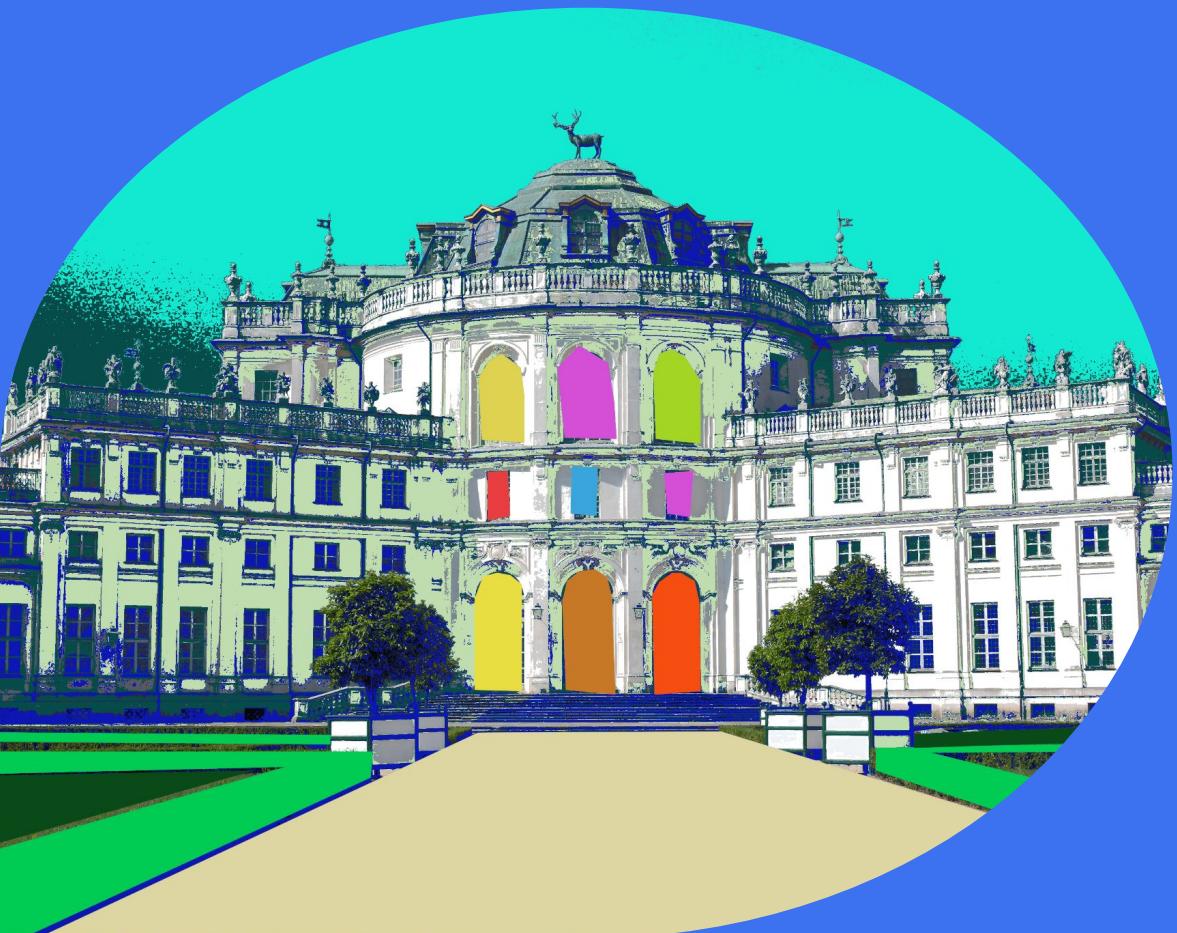
LA STORIA, intesa come strumento capace di mettere in relazione i fenomeni culturali e antropologici che hanno caratterizzato un'epoca e un territorio;

IL MITO E LA NATURA, come riferimento alla letteratura e alla cultura classica, come fonte di ispirazione degli apparati decorativi;

L'ARTE, per la comprensione delle strutture architettoniche, degli apparati decorativi e degli arredi presenti nella palazzina.

Tutte le proposte sono adattabili a qualsiasi richiesta da parte degli insegnanti per venire incontro ai programmi didattici dell'anno in corso.

3. STUPINIGA SCUOLA



STUPINIGI A SCUOLA

Negli anni scorsi - in collaborazione con alcuni musei e istituzioni di Torino e del territorio - abbiamo creato interessanti proposte della durata di una giornata intera come nel caso del Teatro Regio di Torino o del Muses, l'accademia Europea delle Essenze.

Oltre alle visite tematiche è possibile usufruire della proposta di alcuni laboratori che prevedono la realizzazione di manufatti in carta che hanno una durata all'incirca di tre ore e uniscono alla visita a tema in palazzina anche l'attività manuale.

Tutte le proposte sono adattabili a qualsiasi richiesta da parte degli insegnanti per venire incontro ai programmi didattici dell'anno in corso.



STUPINIGI A SCUOLA

Dal 2021, nell'ottica di un nuovo tipo di fruizione proponiamo la visita in remoto alla Palazzina che consiste in un incontro a scuola accompagnato da una videolezione in palazzina relativa agli argomenti proposti nella visita tradizionale.

Metteremo a disposizione degli studenti alcuni materiali didattici on-line e questionari di comprensione e apprendimento

Tutte le proposte sono adattabili a qualsiasi richiesta da parte degli insegnanti per venire incontro ai programmi didattici dell'anno in corso.



4. IL GIOCO



IL GIOCO

IL MEMORY DELLA PALAZZINA

Attraverso un percorso ludico, fatto di piccoli e grandi particolari delle sale della Palazzina si danno le carte e si sfida la memoria! Tutta la classe è coinvolta nel grande memory della Palazzina. Per imparare la storia di un luogo giocando.

*Rivolta agli alunni della scuola primaria,
declinabile anche per la scuola secondaria di primo grado.*

MA QUANTI SONO? IL CÉRVO, FRITZ E TUTTI GLI ALTRI

La visita incentra l'attenzione sul mondo animale, fortemente presente nelle decorazioni della Palazzina. Ripercorrendo le immagini classiche di cervi, cani, cavalli, ci si accosterà a storie di terre lontane, e si troveranno simpatiche scimmiette e uccelli dai piumaggi variopinti. Senza dimenticare che a Stupinigi è nato un grande serraglio per animali esotici, in altre parole, un giardino zoologico ante-litteram, con tanto di elefante!

*Rivolta agli alunni della scuola primaria,
declinabile anche per la scuola secondaria di primo grado.*

SENTIRE, VEDERE, SCOPRIRE, IN PALAZZINA CON IL NASO ALL'INSÙ

La Palazzina vista con gli occhi dei più piccoli e quindi con il naso all'insù... alla scoperta di ampi spazi, lunghi corridoi, grandi tele dipinte e pitture alle pareti che raccontano storie fantastiche...

Impariamo a conoscere un luogo attraverso i cinque sensi.

*Rivolta agli alunni della scuola dell'infanzia,
declinabile anche per la scuola primaria.*

IL GIOCO

PICCOLI PRINCIPI

Bimbi - stessa età, diversi vestiti-diverso futuro. A partire dai dipinti dei principini della collezione iconografica, la visita propone una serie di interazioni e riflessioni. L'obiettivo è naturalmente volto alla conoscenza, fin dai primi anni di "abitudini" diverse dalle proprie, non soltanto come spesso succede relativamente ad altre culture, differenze spaziali e geografiche, ma in questo caso differenze temporali.

*Rivolta agli alunni della scuola dell'infanzia,
declinabile anche per la scuola primaria.*

MISTERO! COS'È SUCCESSO IN PALAZZINA?

Attraverso un percorso ludico e misterioso i ragazzi si improvvisano detective per riuscire a dipanare un mistero che via, via s'infittisce. Occhi e orecchie aperte dunque ... fino alla soluzione del giallo! Per imparare la storia di un luogo giocando.

*Rivolta agli alunni della scuola primaria,
declinabile anche per la secondaria di primo grado.*

5. LA STORIA



LA STORIA

LA CORTE A STUPINIGI: DALLE REALI CACCE ALLE FESTE DI NOZZE

Ogni re ha sempre avuto la sua corte, ma che cos'è una corte, da chi è composta?

Usi, costumi, incarichi e impegni della corte sabauda a Stupinigi.

Scoprire e capire cosa accadeva nella visita quotidiana durante i soggiorni di re, regine e dei loro seguiti alla Palazzina.

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria di primo grado,
declinabile anche per la scuola secondaria di secondo grado.*

PROFUMI? LA CURA DEL CORPO TRA XVIII E XIX SECOLO

Un percorso dedicato alla cura del corpo. Molti sono gli aneddoti che circolano su quella che era l'attenzione all'igiene personale, l'epoca barocca, attenta all'eleganza degli abiti e dell'aspetto non si lavava ma si "cosmetizzava". Ecco l'importanza dei profumi a corte!

A maggior ragione in una Palazzina dedita al loisir tra le grandi battute di caccia e le regali nozze.

In collaborazione con MUSES (Accademia europea delle essenze di Savigliano)

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria di primo grado,
declinabile anche per la scuola secondaria di secondo grado.*

IL GUSTO DEL RE

La visita verte sulle abitudini alimentari della corte, senza dimenticare di raccontare le differenze di stili di vita della famiglia reale rispetto a quella di chi faceva funzionare l'ingranaggio del palazzo: i cuochi e la servitù. E poi, per ultimo, il tema più difficile: ma come si apparecchiava la tavola del re? Comprensione attraverso questo particolare aspetto della vita di corte, del "funzionamento" e dell'organizzazione dei banchetti delle grandi feste così come della vita quotidiana.

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria di primo grado,
declinabile anche per la scuola secondaria di secondo grado.*

LA STORIA

I COSTUMI E LA MODA

Crinoline, gorgiere, busti , parrucche..... Gli abiti, lo stile e la moda a corte: come ci saremmo vestiti se avessimo abitato la Palazzina? Una visita alla scoperta della storia del costume, suggerito dai ritratti degli abitanti del palazzo. Un viaggio virtuale nel mondo delle “vestizioni”.

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria di primo grado,
declinabile anche per la scuola secondaria di secondo grado.*

LA REGINA MARGHERITA E LE AUTOMOBILI: UN VIAGGIO TRA LA PALAZZINA DI STUPINIGI E IL MUSEO DELL'AUTO

Tanti anni fa, alla Palazzina di Caccia di Stupinigi viveva una Regina molto speciale: Margherita di Savoia. Amava la bellezza, l'eleganza... ma anche le novità! Sapete qual era una delle sue grandi passioni? Le automobili!

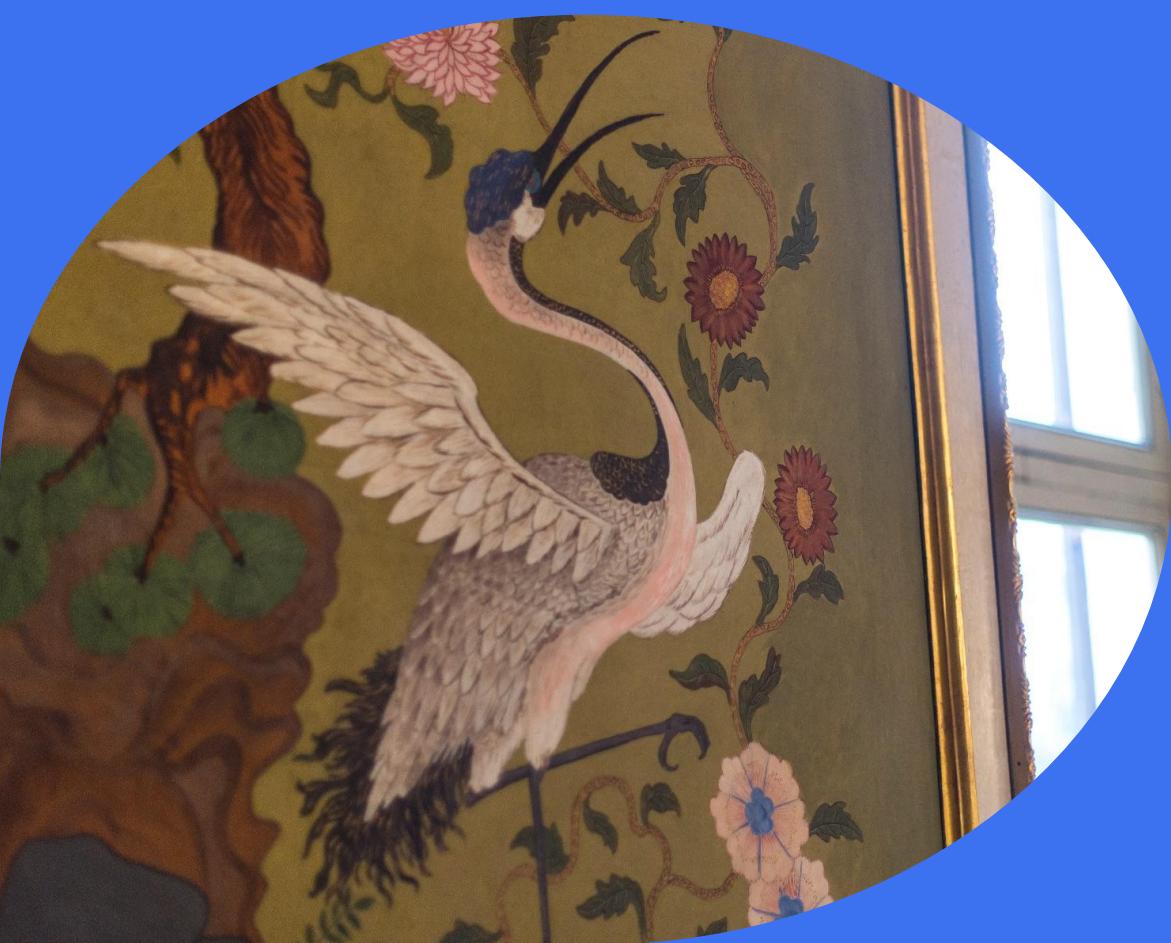
In occasione dei 100 anni dalla sua morte, vi invitiamo a un'attività speciale per scoprire la sua storia, passeggiando tra le sale della Palazzina dove ha vissuto. E poi, per chi vuole continuare l'avventura, c'è il MAUTO – Museo dell'Automobile di Torino, dove potremo vedere da vicino le prime auto della storia, proprio come quelle che piacevano alla Regina!

Un modo divertente per viaggiare nel tempo... a bordo di un'automobile!

In collaborazione con il MauTO di Torino, prevede in abbinamento di visitare anche il MauTO con uno speciale focus sull'inizio del XX secolo.

Rivolta agli alunni della scuola secondaria.

6. IL MITO E LA NATURA



IL MITO E LA NATURA

LE PARETI RACCONTANO: DIANA & C.

Il tema mitologico negli apparati decorativi della Palazzina di Stupinigi.

Il percorso di visita diventa un palcoscenico che cambia tema di sala in sala per raccontare storie di personaggi mitici, di terre lontane e di animali fantastici. Il libro della mitologia classica e orientale con illustrazioni d'eccezione: le pareti della palazzina!

Per riconoscere e ripercorrere attraverso le decorazioni e i dipinti ciò che viene raccontato fin dall'antichità.

*Rivolta agli alunni della scuola primaria,
declinabile anche per la scuola secondaria di primo grado.*

MUSICA DA VEDERE

Il tema mitologico negli apparati decorativi della Palazzina di Stupinigi.

Il percorso di visita diventa un palcoscenico che cambia tema di sala in sala per raccontare storie di personaggi mitici, di terre lontane e di animali fantastici. Il libro della mitologia classica e orientale con illustrazioni d'eccezione: le pareti della palazzina!

Per riconoscere e ripercorrere attraverso le decorazioni e i dipinti ciò che viene raccontato fin dall'antichità.

In collaborazione con ACCADEMIA DI SANT'UBERTO

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria di secondo grado,
declinabile anche per la scuola secondaria di primo grado.*

PARTIAMO PER UN VIAGGIO VERSO ORIENTE

La visita incentra l'attenzione su tutto ciò che è "esotico" all'interno del percorso di visita, l'amore per le cineserie, le porcellane e non ultimo a Stupinigi un grande allevamento di animali esotici. Ripercorrendo le immagini suggerite dagli apparati decorativi ci si accosterà a storie di terre lontane.

Senza dimenticare che a Stupinigi è nato un grande serraglio per animali esotici, in altre parole, un giardino zoologico ante-litteram, con tanto di elefante!

*Rivolta agli alunni della scuola secondaria,
declinabile anche per tutte le fasce scistiche*

7. L'ARTE



CUSTODI DEL FUTURO

Insieme ai servizi educativi del Centro Conservazione e Restauro «La Venaria reale» è nata questa proposta di visita alla scoperta della conservazione preventiva del nostro Patrimonio. Con l'aiuto di una mappa i ragazzi comprenderanno il significato del concetto «prendersi cura»

In collaborazione con il CCR, Centro Conservazione e Restauro «La Venaria Reale» prevede in abbinamento anche la possibilità di visitare il Centro a Venaria.

ORME SONORE

Stupinigi è il palazzo del re immerso nella natura! Tanti sono gli animali delle sue decorazioni: cervi, cani, cavalli e perfino simpatiche scimmiette e uccelli dai piumaggi variopinti. Seguirne le orme condurrà alla comprensione di altre tracce, questa volta sonore, per un viaggio nel mondo della musica classica e nell'opera.

La musica da sempre trae ispirazione dalla natura e dai suoi suoni; al Teatro Regio la visita guidata è preceduta dall'ascolto guidato di una breve antologia di brani strumentali descrittivi o onomatopeici (dalla *chanson* rinascimentale alla sinfonia Pastorale di Beethoven, al Carnevale degli animali di Saint-Saëns...).

In collaborazione con il TEATRO REGIO di Torino, prevede in abbinamento anche la possibilità di visitare il Regio e proseguire le tematiche.

STORIE DI STILE

Un percorso tematico che incomincia da un viaggio all'interno della Palazzina incentrato sullo studio delle opere presenti, capisaldi della storia dell'arredo e dell'ebanisteria piemontese.

Avremo momenti dedicati al mobile del Settecento ed ai grandi "Regi ebanisti" Piffetti e Galletti, altri sulle figure di Bonzanigo e Bolgié i grandi intagliatori e si chiuderà con Gabriele Capello e con la sua immensa opera per Carlo Alberto, visibile all'interno delle Residenze Sabaude.

Rivolta agli alunni della scuola secondaria

SIGNORE E SIGNORI ECCO A VOI IL BAROCCO!

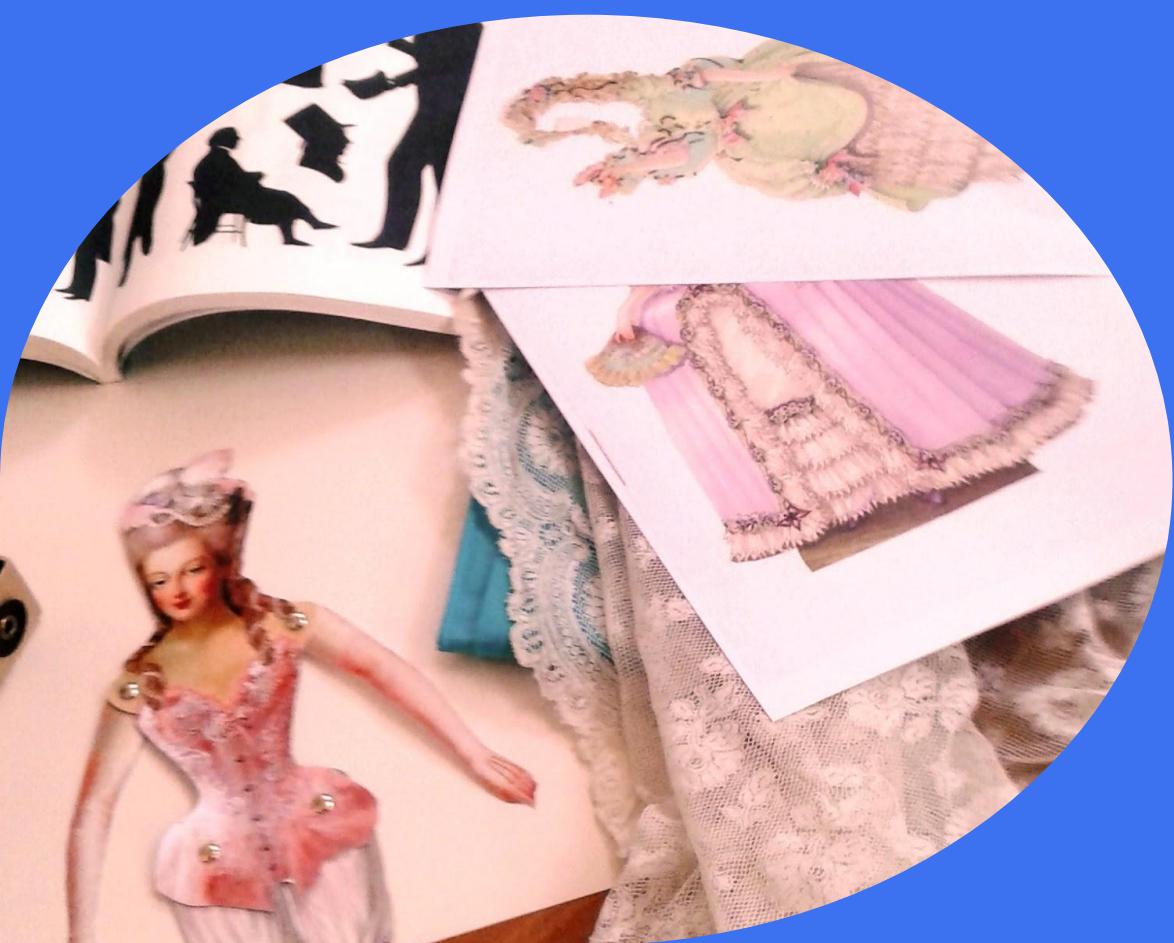
La Palazzina, splendida creazione di Filippo Juvarra, con le sue sale, il padiglione, le gallerie, la corte d'onore offre lo spunto per un'esperienza immersiva nel periodo barocco, dall'architettura agli apparati decorativi, dai ritratti dei suoi abitanti alla moda e al costume fino alla gastronomia e alla messa in scena di grandi feste di corte e le battute di caccia, le *chasses royales*.

Una visita che è un racconto corredata di immagini e letture per rivivere e comprendere l'arte e la vita nel Settecento.

Rivolta agli alunni della scuola secondaria



8. I LABORATORI



I LABORATORI

La scelta didattica ricade su tre laboratori che hanno come protagonista la carta. Bambole di carta, teatrini di carta e libri: giochi a volte semplici, a volte molto elaborati, che hanno fatto la loro comparsa in un complesso panorama relativo al mondo dell'educazione e del gioco dei fanciulli.

È molto interessante la funzione della bambola, che dal Settecento ebbe una funzione diversa da quella puramente ludica, diventando messaggera della moda parigina in tutte le corti reali o principesche o nelle case dell'alta borghesia per fare conoscere le ultime novità in fatto di abbigliamento.

Verso la seconda metà del XVIII secolo avvenne un cambiamento, una inversione di rotta verso una maggiore espansione della fabbricazione dei giocattoli conseguenza della maggiore distribuzione: venditori ambulanti, fiere, mercati e botteghe specializzate che, oltre ai tradizionali giocattoli, incominciarono a proporre oggetti per l'infanzia fatti con la carta: carte da gioco, teatrini, giochi dell'oca, abbecedari, immagini a stampa con soggetti infantili.

Questa svolta nella seconda metà del secolo significava da parte degli adulti una maggiore attenzione al mondo dei bambini, dedicando loro più tempo e investendo in modo più cospicuo in materiale didattico. Per noi, in quest'ambito, il Settecento deve essere ricordato come il secolo nel quale incominciarono a fare la loro comparsa i diorami, i teatrini tridimensionali e le lanterne magiche.

I LABORATORI

A seguire le nostre proposte:

ROYAL PAPER DOLL: IL RITRATTO REGALE

Il laboratorio prevede una passeggiata veloce nelle sale della Palazzina in cui vengono fatte tutte le considerazioni sul tema, dopodichè in aula didattica si passa alla realizzazione del “personaggio” in carta attraverso le regole del ritratto di corte: alla scoperta dei dipinti di principini, re, regine e alti dignitari...

Per capire il cambiamento del gusto e della moda attraverso i secoli.

LO ZOO DI CARTA

Dalle pareti della sala da gioco ai particolari della sala degli scudieri, dalle volte del salone alla cappella di Sant'Uberto... ricollochiamo al loro posto Fritz l'elefante gli animali della foresta, gli insetti e i piccoli particolari e realizziamo dei piccoli diorami...

Per capire il senso di una palazzina costruita per trascorrere una vita all'aperto.

IL LIBRO POP-UP

Sulla base di alcune figure di riferimento incontrate durante il percorso realizziamo un libro pop-up con i simboli della Palazzina.

La durata dei laboratori è di circa tre ore.

E' prevista una breve passeggiata all'interno del percorso di visita (50 minuti circa) seguita dallo svolgimento del laboratorio nell'aula didattica attrezzata.

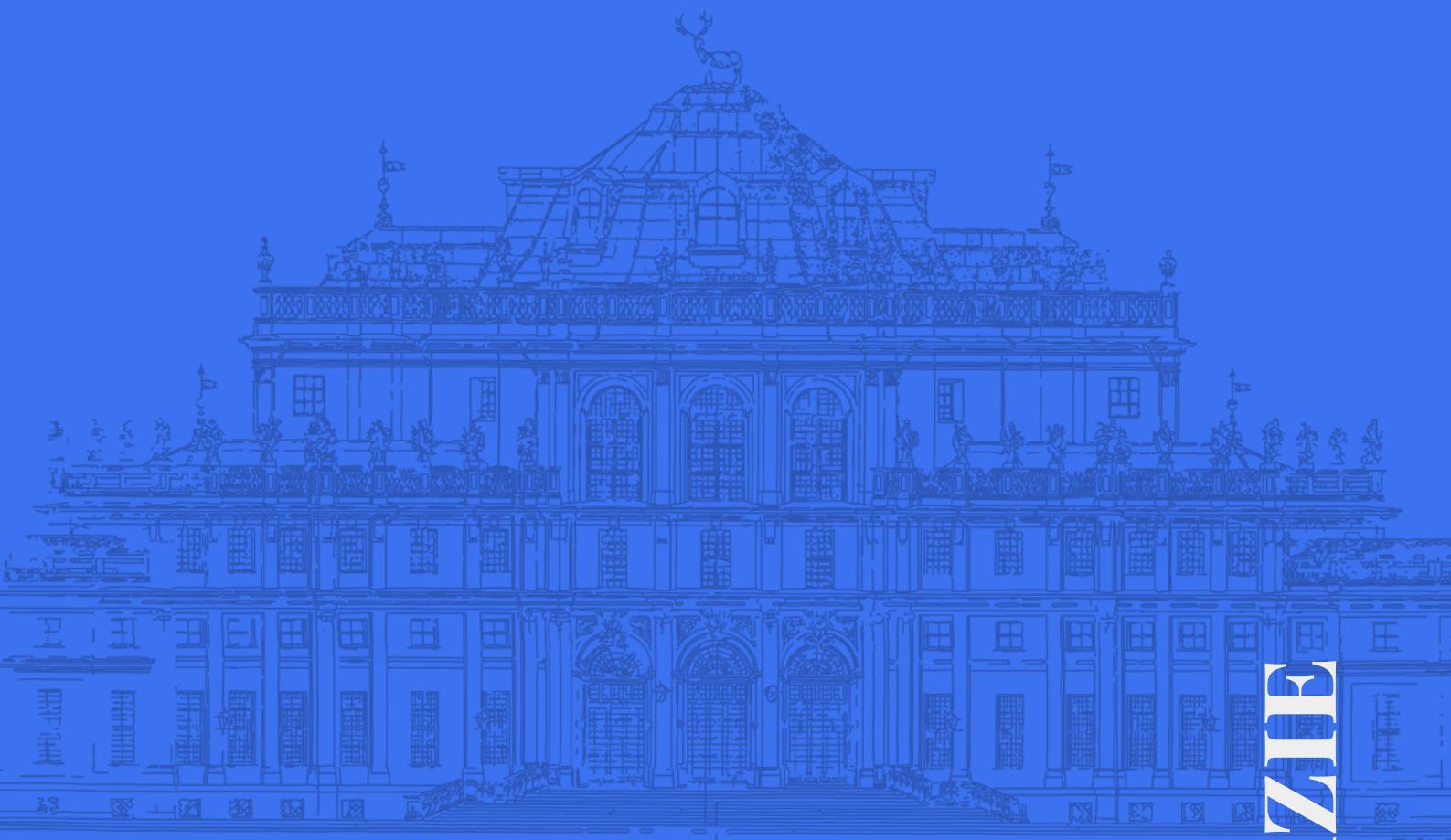
I partecipanti possono portare a casa il loro manufatto.

CONTATTI

Piazza Principe Amedeo, 7
10042 Stupinigi - Nichelino (TO)
ordinemauriziano.it

SOCIAL

Instagram: [palazzinastupinigi.mauriziano](#)
Facebook: [palazzinastupinigi.mauriziano](#)



FONDAZIONE
ORDINE
MAURIZIANO

Stupinigi 



ARTEMISTA

GRAZIE