

GIO CARS

Museo del Giocattolo in movimento

Catalogo scuole

2021/2022



A cura di

ComunicaMente 

www.comunicamente.it

GIO CARS

Un Museo unico nel suo genere

..”per me non si trattava di domandare quale posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in quale misura la cultura stessa abbia carattere di gioco..”

— Johan Huizinga – *Homo ludens*

Inaugurato nella Primavera del 2018, **Giocars è un museo privato** che espone principalmente giocattoli con la **comune tematica del movimento; 700 pezzi unici** che costituiscono un inestimabile patrimonio culturale –unico in Europa - che lo annovera di diritto tra le eccellenze del territorio bolognese e del limitrofo modenese; infatti, la sua sede a Sala Bolognese, a 10 km dal centro di Bologna e 20 km da quello di Modena lo pone anche nel **cuore della famosissima Motor Valley**, cosa che, proprio per la tipologia della collezione, lo rende uno dei musei da non perdere del territorio.

Ospitato in una sede evocativa e suggestiva, una grande stalla riconvertita a struttura espositivo-museale, circondata da un ex allevamento ittico degli stessi proprietari del Museo, oggi trasformata con il contributo della Regione Emilia Romagna in una zona umida naturalizzata visitabile.

Giocars ripercorre la storia dei giocattoli in movimento, e da qui deriva il suo nome: **Gioco+Cars**: quindi ovviamente automobili giocattolo di ogni tipo ma anche tricicli, carrozzine, cavalli a dondolo, leve, pedali e rotelle, fino addirittura alle portantine nobiliari, tutti pezzi di una qualità e uno stato di conservazione introvabile in Italia.

E sono proprio le **automobili**, amate in tutto il mondo e conosciute come “pedal cars”, i pezzi forti della collezione: splendidi modelli – a volte in scala 1:2 - perfettamente funzionanti, sono o tutti oggetti unici di importanza assoluta, prodromi dei futuri bolidi prodotti nella Motor Valley, **perché in alcuni casi segue ma in molti pezzi anticipa l'evoluzione storica dei marchi automobilistici e motociclistici** di questa terra, l'Emilia Romagna, testimoniando la vocazione storica e culturale di un'intera popolazione in generale e degli artigiani in particolare poi trasformati in aziende e marchi leader a livello mondiale, forieri di quel design made in Italy invidiato nel mondo.

Oltre a ciò, nel museo si possono inoltre ammirare **un'ampia varietà di altri giocattoli**, come già accennato tutti accomunati dal comune denominatore del movimento, che coprono un periodo storico che va **dal XVIII secolo agli anni 70 del XX secolo**, periodo in cui la produzione industriale abbassò la qualità “artigianale” e aumentò in modo seriale la produzione, togliendo il fascino e la bellezza del giocattolo quasi unico fatto a mano. Ed ecco sfilare davanti a noi ogni tipo di gioco per il movimento: portantine, monopattini, biciclette, velocipedi, slitte, tricicli, dondoli, giostrine, cavallini, carrozzine, **carretti fino a modellini vari e diorami**. Infine ma non per ultime, **le biciclette** rappresentano un altro cardine della collezione nonché un motivo di grande interesse da parte dei **cicloturisti di passaggio sulla nuova Ciclovía del Sole**, la pista ciclabile europea Eurovelo 7 che del nord Europa porta turisti in bicicletta in Italia- e viceversa- toccando tra le varie tappe anche Sala Bolognese e...GIOCARS.

Giocars figura tra le **eccellenze museali della Città Metropolitana di Bologna**, nella sezione "Turismo in Pianura", sito ufficiale di informazione turistica della Pianura Bolognese. Il Museo è inoltre incluso dal 2018 nel circuito della **Card dei Musei Metropolitanì Bologna**, ed è presente nel **portale turistico ufficiale di Bologna “Bologna Welcome”**

La Didattica come Vocazione Naturale

Parlando di giocattoli e di movimento non può mancare un occhio di riguardo **per bambini, scuole e per la didattica in generale, in un'ottica di long life learning ormai ineludibile**: Giocars, infatti, in collaborazione Comunicamente.it, agenzia specializzata in servizi culturali e didattica museale, propone una serie di **servizi didattici per le scuole di ogni ordine e grado e di appuntamenti mensili** che consentono al pubblico di sperimentare il museo come uno spazio da vivere e non solo da osservare, come luogo e spazio al servizio della comunità locale", volto alla crescita culturale e turistica del territorio di riferimento.

Nel ricco programma, sono **previste visite guidate per singoli visitatori, gruppi, famiglie oltre a questo catalogo dedicato alle scuole e laboratori per bambini e adolescenti**, nei quali non solo si scopriranno i **segreti della meccanica e di meccanismi, la storia dei giochi e del Gioco, le caratteristiche dei materiali** ma gli oggetti in mostra sarà pre-testi per parlare di argomenti oggi fondamentali quali **la mobilità sostenibile, la mobilità urbana alternativa, il riuso, l'economia circolare**; in modo ludico, bambini (e grandi) capiranno come attraverso i concetti di **memoria, ricordo, conservazione e riparazione** (dei giocattoli oggi, degli elettrodomestici domani) si può rispettare l'ambiente ma anche le creazioni dell'ingegno dell'uomo, per i quali Giocars può essere divertente veicolo di diffusione.

Le basi metodologiche che sottendono all'offerta didattica di Gocars sono quindi **educare alla sostenibilità** riflettendo su come ci spostiamo, con particolare attenzione alla mobilità cosiddetta lenta; lo sviluppo dello strumento cognitivo dell'apprendere attraverso l'uso delle mani e del **saper fare** in autonomia, nell'ottica **del fare per capire**; stimolare la capacità di **stabilire e organizzare rapporti spaziali** e temporali, sviluppando la capacità di mettere in **relazione passato e presente** come strumento essenziale per l'articolazione del pensiero; favorire la **conoscenza storica e l'importanza in generale della Storia** attraverso il coinvolgimento emotivo dei bambini a partire dagli interessi concreti legati all'esperienza reale.

Infine, aiuta bambini e ragazzi **a comprendere meglio la differenza tra giochi reali, materici e quelli digitali, virtuali e ribadisce il valore del movimento fisico, dell'emotività condivisa, dell'incontro e scontro con altri, della misurazione dei propri limiti, delle possibilità di fare vere amicizie in strada all'aria aperta**, nella vita reale, dove tutto è più difficile, più faticoso, ma è anche più bello e vero.

Giocars, insomma, si propone di avvicinare i visitatori alla storia del giocattolo, approfondendo varie tematiche legate alla evoluzione e alla storia dell'aspetto ludico del gioco, "fondamento di ogni cultura dell'organizzazione sociale"

Coordinamento progetto educativo: Simona Pinelli

Con la supervisione di Mauro Borella

In collaborazione con operatori specializzati in didattica museale

GIO CARS

Galleria immagini

L'area delle "Ex vasche Calanchi"



La struttura



GIO CARS

Le corsie tematiche

Automobiline-Pedal Cars



Tricicli



GIO CARS

Le corsie tematiche

Biciclette



Carrettini



GIO CARS

Le corsie tematiche

Carrozzine



Cavallini a dondolo



GIO CARS

Informazioni

Tutte le attività sono solo **su prenotazione** ai contatti sottoindicati e vengono condotte da educatori museali specializzati, sotto la supervisione ed il coordinamento di ComunicaMente, attiva da oltre 15 anni nel settore della didattica museale

Orari

Le visite si svolgono dal lunedì al venerdì, sabato e domeniche esclusi. Per le scuole giornate e orari sono da concordare con la segreteria organizzativa ai recapiti sottoindicati.

Giocars è in

Via Calanchi, 13
40010 Sala Bolognese (BO)

www.giocars.it

FB/IG; [giocarsmuseodelgiocattolo](#)

Contatti per Prenotazioni e Informazioni

Tel. 391-4345945/ 347-2105580 7 mail: comunicazione@giocars.it

IMPORTANTE

Dal 6 agosto 2021, per accedere all'interno dei Musei, è necessario esibire il **Green Pass – digitale o cartaceo – o un test molecolare o antigenico rapido** con risultato negativo al virus Sars-CoV-2 (con validità 48 ore), o certificare la guarigione dall'infezione da Sars-CoV-2 (validità 6 mesi). **Sono esclusi dall'obbligo i bambini al di sotto dei 12 anni.**

Inoltre, in ottemperanza alla regola del distanziamento sociale, i laboratori e gli spazi possono essere fruiti da un numero limitato di persone. Non sarà perciò possibile accogliere due classi alla volta, e il numero massimo di alunni ospitabile deve essere verificabile di volta in volta con il servizio informazioni.

GIO CARS

Indice

TARIFFE	PAG. 10
VISITE ANIMATE	PAG. 11
MACCHINE, MECCANISMI E MACCHINARI	PAG. 12
RIUSO, RICICLO, ECONOMIA CIRCOLARE	PAG. 13
ARTE MECCANICA / ARTE E MECCANICA	PAG. 14
PROGETTI SPECIALI	PAG. 16

GIO CARS

Tariffe

TARIFE PER LE ATTIVITÀ CON OPERATORE

VISITA ANIMATA STANDARD

5 € a bambino+ ingresso museo 3 € > minimo 20 massimo 30 bambini

VISITA + LABORATORIO

10 € a bambino+ ingresso museo 3 € > minimo 20 massimo 30 bambini

PROGETTI SPECIALI

DA DEFINIRE a seconda delle esigenze

I costi partono da un minimo di 250 € /classe + ingresso al museo 3 €

Alcune visite possono essere svolte in lingua. Per ulteriori informazioni sulla tipologia e tariffe delle visite in lingua contattare la segreteria.

Visite animate al Museo

GIOCARS: un museo tutto da scoprire

Tutti i gradi scolastici

Visita animata

Durata: 1h

Una visita animata al museo per le scuole di ogni ordine e grado dove scoprire tutti i segreti della collezione Giocars: come e perché è nata, che cosa è il collezionismo, perché un museo sul movimento, come sono le varie sezioni. qual è la storia e quali le caratteristiche dei vari oggetti, fino ad ammirarne design e funzionamenti. Il percorso di visita verrà calibrato in maniera differenziata a secondo del grado scolastico per rendere l'esperienza divertente e istruttiva per ogni fascia d'età

Visite animate a tema

Tutti i gradi scolastici

Visita animata

Durata: 1h

Le visite – che comunque verranno condotte secondo le modalità di cui sopra- possono essere anche tematiche o su richieste specifiche.

Alcuni temi che possono essere attivati a richiesta:

- Collezionare che passione!
- Biciclette
- Le slitte
- I cavalli
- Le macchinine a pedali
- Il trasporto dei bambini (anche un po' dei grandi): portantine, passeggini, carrozzine, tricicli, monopattini

N.B.

- Tutte le visite guidate – standard e tematiche –: potranno essere corredate da materiali didattici per sviluppare al meglio il percorso di visita
- Tutte le visite guidate – standard e tematiche –: non prevedono laboratorio e hanno la durata di circa 1h
- Per le sole visite tematiche: occorre concordare tipologia e taglio didattico con la segreteria organizzative
- Per le sole visite tematiche: potranno avere tariffe diverse dalla visita standard.

Macchine - Meccanismi - Macchinari

Questa sezione è dedicata alla scoperta del funzionamento delle macchine e dei meccanismi. Partendo sempre dalla visita al Museo, esploreremo il magico mondo dei meccanismi attraverso giochi, storie, creazione di modellini, disegni e costruzioni.

Obiettivo didattico: stimolare fantasia e curiosità, osservare le componenti

Piccoli inventori, grandi idee

Scuola dell'infanzia

Visita + laboratorio

Durata: 1h 30min

Dopo una visita al Museo in cui si lascerà piena libertà ai bambini di esplorare i diversi tipi di giocattoli "in movimento" e che gli condurrà a capire come funzionano i vari oggetti, verranno raccontate favole tutte dedicate ai meccanismi e al movimento, che sono anche pretesti però per parlare di riuso riciclo e – perché no - amicizia e fatti per poi disegnare una nostra personalissima invenzione: una macchina in grado di migliorare il mondo. Come? Sorpresa....

Giochiamo con meccanismi, macchine e macchinine!

Primarie e secondarie di I grado

Visita + laboratorio

Durata: 2h

Una visita alla scoperta del museo Giocars – Museo del giocattolo in movimento, dove conosceremo questa collezione unica al mondo tutta dedicata al movimento e ai mezzi di trasporto per bambini e non dalle antiche portantine per i nobili alle macchine a pedali alle bici, passando per carrozzine, passeggini fino ai tricicli e alle giostre. Ma non solo: questo museo ci parla di come un tempo tutto veniva riusato, aggiustato, riutilizzato... non si buttava via niente! Al termine della visita animata al museo costruiremo con materiali di recupero alcuni dei modelli esposti, analizzando anche i meccanismi di movimento e semplici principi di fisica. Ecco quindi che da bottiglie, scatole, barattoli, vasetti, tappi, verranno fuori macchinine, monopattini, cavalli a dondolo, tricicli, slitte.

La storia dei trasporti

Primarie (secondo ciclo, quarte e quinte) e secondarie di I e II grado

Visita + laboratorio

Durata: 2h

Una visita Giocars è anche occasione per conoscere la storia dei trasporti: come si muovevano gli antichi romani? E nel Medioevo? Quando arrivano le prime carrozze? Chi ha avuto l'intuizione per la prima automobile? Un' entusiasmante "corsa" nel tempo dal Cisium romano fino ad arrivare ai bolidi di oggi come le Ferrari e le Maserati che hanno reso questa terra famosa come Motor Valley. Laboratorio primarie e Secondarie I grado. Alla fine della visita a ogni alunno verranno forniti cartoncini a forma di "pezzi" di mezzi di trasporto, ed ognuno sarà invitato a comporre uno o più "mezzi di trasporto" originali, dargli un nome e comporre un breve testo su che tipo di mezzo è, per quale tipo di movimento è adatto (terra, aria, acqua); infine ognuno scegliere una piantina di città immaginaria e collocherà il proprio mezzo.

Riuso - Riciclo -Economia Circolare

La presa di coscienza dell'importanza del riciclo e del riuso nella vita quotidiana è ormai una necessità educativa urgente. Il Museo Giocars, in linea con i 17 obiettivi dell'agenda 2030, contiene il materiale ideale per fornire elementi preziosi nonché attivare in bambini e ragazzi quella riflessione su questi temi che li porterà poi a diventare cittadini consapevoli di quanto un mondo basato sull'economia circolare sia vitale per la salvaguardia del pianeta.

Macchine birichine

Primarie e secondarie di I grado

Visita + laboratorio

Durata: 2h

Dopo una visita al museo, dove ci focalizzeremo in particolare sulla creatività e l'ingegno che ha portato l'uomo a ideare e creare i mezzi in movimento, ci spostiamo in laboratorio dove troveremo tantissimi oggetti, i più disparati, per forma materiale e funzione; dopo averli osservati dovremo ideare e creare un oggetto nuovo, con una nuova funzione frutto del nostro ingegno e della nostra creatività, osservando anche opere di artisti dadaisti per ispirarci. Colla, forbici, fascette, colori saranno i nostri migliori amici. Unica regola: che la nostra nuova invenzione possa nel caso muoversi... ma per ora è solo un progetto!

Giochi di ieri per ragazzi di oggi.

Primarie e Secondarie primo grado

Visita + laboratorio

Durata: 2h

Visitando il museo Giocars, scopriremo come questa collezione unica in Europa abbia una caratteristica comune, oltre a quella del movimento: quasi tutti sono giochi semplici, di facile utilizzo, da usare in strada e in cortile, fatti proprio per stare all'aperto. E allora perché non divertirsi a creare i giochi di una volta come un flipper fatto con una scatola da scarpe, il gioco dei tappi, una pista per le biglie, il tris coi ritagli di cartone, il gioco degli anelli e tantissimi altri... e se è bel tempo li andiamo a provare anche fuori!

Design che passione... basta che sia sostenibile!

Secondarie II grado

Visita + laboratorio

Durata: 2h

Dopo la visita al Museo Giocars, dove analizzeremo in particolare il design degli oggetti, la ricerca della l'aerodinamicità, le tipologie di movimento (a pedali, elettriche, a motore a pressione), ma soprattutto analizzeremo come tutti gli oggetti sono stati pensati per essere aggiustati, restaurati, insomma...riusati all'infinito. Dopo ci sposteremo in laboratorio dove, divisi per gruppi, verrà assegnato un degli oggetti del museo intorno al quale costruire una piccola campagna pubblicitaria di lancio prodotto: pianificheremo la campagna e ci divideremo i compiti: scrivere un testo efficace, progettare il manifesto e il volantino, inventare un lettering che renda efficacemente il prodotto, lanciare i post sui social, con una regola: deve essere tutto all'insegna della sostenibilità e del concetto di riuso

Arte Meccanica / Arte e Meccanica

L'arte di tutte le epoche ha sempre guardato con grande attenzione e curiosità ai movimenti, ai meccanismi e alle macchine. In particolare, alcuni artisti ed alcuni movimenti artistici ne hanno proprio fatto il tema principale della loro poetica. Attraverso la visita a Giocars prima e il laboratorio poi, dove "useremo" l'arte sia come testo che, come pretesto, conosceremo alcuni artisti e movimenti che hanno indagato a fondo tutti i segreti del movimento e del muoversi, sia come necessità fisica che come necessità mentale. Un percorso che non solo stimola la naturale predisposizione estetica di bambini e ragazzi ma sviluppa nel contempo senso critico e capacità di "vedere" le cose al di là della semplice rappresentazione.

Macchine e velocità: da Giocars ai futuristi

Primaria, Secondaria di I e II Grado

Visita + laboratorio

Durata: **1h30min**

Che suono ha la velocità? La lentezza? E che odore hanno? E ancora: caratteristica chiave degli artisti futuristi è la loro idea ottimistica e rivoluzionaria di futuro e di progresso. Noi, che il "futuro" lo viviamo davvero, ne siamo consapevoli? Siamo fagocitati dal suo ritmo o riusciamo ancora a sentire il nostro?

La visita alla museo, alla scoperta del gioco e del movimento ci porterà a scoprire, una volta in laboratorio, le idee avanguardistiche alla base della poetica futurista come velocità, movimento, multisensorialità, energia per poter infine seguita da un laboratorio nel quale– con l'aiuto anche della musica - realizzeremo la trasposizione sinestesica della propria personale esperienza di movimento: lento, frenetico, leggero, pesante e così via, creando alla fine un libro sulla nostra personale idea di movimento.

Obiettivi: obiettivo del laboratorio è contribuire allo sviluppo nel bambino di una maggior attitudine all'auto ascolto, fornendogli nuovi strumenti, di carattere sinestesico, che gli consentano di rimanere in contatto con se stesso, seppur immerso nei ritmi vorticosi della vita contemporanea

GIO CARS

Le macchine di Leonardo da Vinci

Primaria, Primaria, Secondaria di I e II Grado

Leonardo da Vinci è stato un artista e scienziato unico in tutta la storia e in tutte le epoche. Oltre ad essere un grandissimo pittore era anche infatti uno scienziato che studiò tantissime invenzioni, alcune realizzabili e realizzate, altre meno, altre ancora troppo avanti per i suoi tempi ma se sarebbero state poi realizzate in epoca moderna.

In particolare, studiò tantissime macchine per velocizzare il movimento dell'uomo.

Lo sapevate per esempio che aveva già progettato un'idea di aereo e anche la bicicletta? Ma non aveva poi capito come farli andare avanti.

Laboratorio per la primaria e Secondaria di I grado.

Dopo una visita al museo dove conosceremo tutti i segreti dei giocattoli in movimento, ci sposteremo in laboratorio dove osserveremo i disegni di Leonardo con i suoi progetti di macchine in movimento e poi... ci metteremo anche noi a progettare una macchina in movimento che sia utile per l'umanità come salvare i delfini, rendere l'acqua del mare potabile, fa sparire la plastica dai prati, ecc.

Laboratorio per Secondaria di II Grado.

Con l'aiuto di internet cercheremo uno dei disegni/progetti di Leonardo dedicati al movimento e ne sceglieremo uno, mai realizzata, dall'artista: successivamente, con l'aiuto di schede, individueremo a che codice appartiene, che tipologia di macchina è, se è un prototipo di macchina realizzata successivamente o se proprio quella macchina non ha mai avuto possibilità di funzionare, cercando di scoprire quali "errori" ha commesso Leonardo a quali elementi ancora mancavano per realizzarla.

Monsieur Tinguely

Primaria, Secondaria di I e II Grado

Un viaggio all'interno di Giocars alla scoperta dei giocattoli e del fascino artistico ed estetico delle macchine.

Una volta in laboratorio, infatti conosceremo la figura di Jean Tinguely, artista svizzero fuori dal comune di quelli a cui qualsiasi etichetta sta stretta. Un patito di congegni meccanici fin dall'infanzia, quando si divertiva a costruire piccole macchine di legno azionate dall'acqua dei ruscelli, immaginando la sorpresa dei frequentatori dei boschi intorno a Basilea; da lì cominciò a realizzare delle macchine incredibili, piene di ingranaggi e di movimenti bizzarri che non portavano da nessuna parte se non dentro alle nostre emozioni.

Laboratorio per la primaria.

Con ruote, rotelle, ingranaggi, partiamo da un foglio bianco sul quale vengono poste delle gocce di colore: alcune biglie che rotolano per tracciare fantasiosi raccordi di meccanismi; successivamente i ritagliamo e coloriamo le ruote e gli ingranaggi che inseriremo all'interno del foglio con i fermacampioni per creare il movimento e alla fine con pastelli e pennarelli completeremo la nostra macchina "infernale"

Laboratorio per Secondaria di I e II Grado.

Con l'aiuto del Meccano e divisi in gruppi, realizzeremo una macchina infernale "azionabile", utilizzando le componenti del gioco partendo da una base fornita di contenitore per le pile, in modo che, una volta finita la composizione, si potrà azionare e creare il movimento di alcune parti della piccola scultura "animata".

Progetti Speciali

I progetti speciali sono approfondimenti su alcune tematiche particolarmente importanti per sviluppare le competenze trasversali di bambini e ragazzi: manipolare, osservare, catalogare, archiviare, conservare, risolvere problemi, lavorare in gruppo, costruire il senso della memoria, combattere lo spreco, diventare consumatori consapevoli, recuperare la manualità ecc. tutte caratteristiche essenziali per un crescita equilibrata nonché elementi imprescindibili per la loro vita di adulti, sia dal punto di vista lavorativo che sociale.

I progetti speciali sono rivolti a ogni grado scolastico, hanno durata variabile e verranno declinati e sviluppati in accordo con i vari docenti ed educatori.

Collezionare che passione!

Partendo dalla collezione del museo Giocars, scopriremo cos'è una collezione, come funziona, da dove comincia; analizzeremo i diversi tipi di collezionismo e come per alcuni diventi poi un vero e proprio lavoro. Dalle opere d'arte ai francobolli, dalle bambole alle carte, tutto potenzialmente è collezionabile. In laboratorio poi, attraverso giochi ed esperimenti, impareremo a catalogare, archiviare, conservare, descrivere, fino al concetto di "trasmettere" qualcosa alle generazioni future, creando alla fine una nostra collezione ideale che – perché no – potrà diventare reale

Impariamo a ciappinare

La visita al museo sarà focalizzata sull'osservare i vari pezzi esposti cercando di capirne materiali, funzionamento, componenti ma soprattutto le modalità di assemblamento degli stessi. Capiremo così come tutta la collezione è composta da oggetti riparabili con varie tecniche e modalità. Una volta in laboratorio proveremo da imparare il mestiere di ciappinare attraverso semplici lavori di riparazione e... capiremo come molte cose possono essere aggiustate piuttosto che buttate!

Tutto si crea, nulla si distrugge... tutto si aggiusta!

Attenzione! c'è una bella differenza tra aggiustare e restaurare. Il lavoro del restauratore è fatto certamente di manualità ma anche di ricerca, preparazione, cultura, creatività e arte. Visitando il museo Giocars ci renderemo conto come molti oggetti esposti non sono stati riparati ma "restaurati" attraverso un lungo lavoro di ricerca e documentazione per riportare quella macchinina, quel cavallino, quella bicicletta – spesso arrivati in museo in pessime condizioni- esattamente all'aspetto che avevo appena furono fabbricati. Una volta finita la visita ci sposteremo nel laboratorio del restauratore di Giocars per vedere e conoscere tutte le fasi che occorrono per rimettere a nuovo qualsiasi oggetto della collezione.

N.B. L'attività è attivabile solo previa disponibilità del restauratore