

Ideazione Enzo Gagliardi



LINEE GUIDA PARTECIPANTI

La Caccia al Tesoro farà riferimento alla storia dei Borbone nella provincia di Caserta, e in particolare modo alle opere realizzate da Luigi Vanvitelli, riguarderà i temi specifici della loro storia, i primati e scoperte raggiunti dal regno in quel periodo. Verranno individuati delle location di particolare pregio storico-culturale nella città di Casagiove (monumenti, chiese, palazzi nobiliari ecc.) in cui i partecipanti dovranno rispondere a quesiti riguardane la colonia di San Leucio, indovinare gli ingredienti di alcune pietanze del periodo, ricostruire le invenzioni e i primati del regno borbonico, sistemare nelle loro zone la fauna e flora presenti nel giardino inglese, tracciare il percorso dell'acquedotto carolino, comporre un puzzle rappresentante il quartiere borbonico, rispondere sulla storia delle chiese presenti in città, realizzare un prodotto sartoriale di un particolare dell'abito del 700, decorare due piatti con motivi della tradizione borbonica, riconoscere i palazzi più importanti della città riconoscendone la loro ubicazione.

Il percorso individuato nel centro storico, prevederà una serie di location attrezzate, in cui gli avventori dovranno cimentarsi nella risoluzione degli enigmi con relativi riferimenti storici degli usi e costumi dell'epoca, coadiuvati dai giudici di gara.

Ogni squadra composta da dieci unità saranno chiamati a spostarsi in varie parti della città, verrà fornita alla partenza una cartina planimetrica su cui spostarsi tra le dieci postazioni. Vinceranno coloro che per primi arriveranno all'ultima tappa. La gara potrebbe durare diverse ore, sarà previsto un trofeo alla squadra vincitrice e un premio ai partecipanti.

REGOLAMENTO

Tappa 1

IL CODICE LEUCIANO

abilità richieste: conoscenza storiografica, norme leuciane, usi e costumi del 700

REGOLAMENTO GIOCO

Il Gioco dell'Oca. I partecipanti dovranno scegliere una persona della squadra che fungerà da pedina sul tabellone del gioco formato da 62 caselle. Il gioco inizia lanciando i dadi e muovendo la "pedina" in base al numero ottenuto. Alcune caselle rappresentano delle oche che prevedono una penalità (es. arretra di 5 caselle) o un vantaggio (avanza di 3 caselle). La casella che rappresenta un pozzo prevede l'arresto del gioco per i minuti indicati (i partecipanti saranno monitorati al giudice presente). Le restanti caselle prevedono delle domande riguardanti le Norme di San Leucio alle quali i partecipanti dovranno rispondere su un foglio a parte. Ogni casella è legata ad un numero a cui corrisponde una specifica busta contenente la domanda che verrà fornita dal giudice. Il gioco procede fino allo scadere del tempo, o a completamento del percorso.

I quesiti già risolti non dovranno essere riformulati, in questi casi eccezionali i partecipanti dovranno procedere lanciando nuovamente i dadi.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni risposta esatta

1 PUNTO se la "pedina" al termine del gioco si trova su una casella che va dalla n. 1 a n.20

2 PUNTO se la "pedina" al termine del gioco si trova su una casella che va dalla n. 21 a n.40

3 PUNTO se la "pedina" al termine del gioco si trova su una casella che va dalla n. 40 a n.62

Bibliografia consigliata:

Mario Battaglini, La fabbrica del re: l'esperimento di San Leucio tra paternalismo e illuminismo, Roma, 1983

Filippo Tarantino - Angela Bernardi Dietro la ruota - infanzia pregiata, 1995- ISBN 88-7949-092-3

Nadia Verdile, De Utopia, Caserta, 2006

Nadia Verdile (a cura di), L'utopia di Carolina. Il Codice delle leggi leuciane Napoli, 2007

Nadia Verdile, Tra leggi illuminate e lettere private: il 1789 di Maria Carolina d'Asburgo, in «Archivio per la Storia delle Donne», V, 2008; pp.71-106

Nadia Verdile, Utopia sociale, utopia economica. Le esperienze di San Leucio e New Lanark, Roma, 2009

Nadia Verdile, Maria Carolina e la Colonia di San Leucio, in All'ombra della corte. Donne e potere nella Napoli borbonica (1734-1860), a cura di Mirella Mafri, Fondazione Valerio per la Storia delle Donne, Napoli, Fridericiana Editrice Universitaria, 2010; pp.83-97

Tappa 2

LA CUCINA

abilità richieste: Conoscenza della cucina borbonica, gli ingredienti utilizzati

REGOLAMENTO GIOCO

I partecipanti dovranno indovinare il nome e gli ingredienti che compongono 5 piatti della cucina borbonica avvalendosi dei sensi: gusto, olfatto e vista. Accanto ad ogni piatto troveranno una lista di ingredienti su cui dovranno segnare quelli giusti.

DURATA PROVA : 10 min a squadra

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni ingrediente indovinato

1 PUNTO per il nome del piatto giusto

Bibliografia consigliata:

La cucina ai tempi dei Borboni di Bruno di Ciaccio ed. Cuzzolino

Tappa 3

PRIMATI E INVENZIONI

abilità richieste: conoscenza storiografica, date ed eventi delle invenzioni

REGOLAMENTO GIOCO

I partecipanti dovranno posizionare le tessere sulla linea del tempo, associando la data al relativo primato borbonico.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni associazione giusta

Bibliografia consigliata:

Antonio Caprarica, Da Napoli a Portici il treno dei desideri, in C'era una volta in Italia. In viaggio fra patrioti, briganti e principesse nei giorni dell'Unità, Sperling & Kupfer, 2011, ISBN 978-88-6061-754-5.

Gian Luca Fruci e Carmine Pinto, Borbonismo e sudismo, in il Mulino, il Mulino, 30 agosto 2017. URL consultato il 21-08-2018.

Alfio Mastropaolo, Le sirene del neoborbonismo sulla "Rivista il Mulino" dell'8 settembre 2017

Tappa 4

GIARDINO INGLESE

abilità richieste: conoscenza storiografica, date ed eventi delle invenzioni

REGOLAMENTO GIOCO

I partecipanti dovranno posizionare le tessere raffiguranti gli animali che popolano il giardino sulla planimetria, associando la figura al nome del rispettivo animale; sui bollini colorati, invece, dovranno posizionare gli elementi che caratterizzano il Giardino Inglese della Reggia di Caserta individuandone la collocazione esatta.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni associazione giusta

Bibliografia consigliata:

Nel giardino inglese della Reggia di Caserta. Storia, struttura, simbologia di Sergio Fiorenza (Autore)

Tappa 5

ACQUEDOTTO CAROLINO

abilità richieste: conoscenza storiografica dell'acquedotto carolino

REGOLAMENTO GIOCO

Ai partecipanti saranno date delle coordinate che delineano 3 percorsi differenti da tracciare sulla planimetria a loro disposizione, utilizzando 3 colori diversi. Dei 3 percorsi ricavati, dovranno scegliere l'unico giusto corrispondente all'Acquedotto Carolino. Dovranno infine rispondere a delle domande scritte inerenti all'argomento.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

2 PUNTI per l'individuazione del percorso corretto

1 PUNTO per ogni risposta giusta

Bibliografia consigliata:

Cfr. Archivio Storico della Reggia di Caserta (ASRC), vol. 3558, Platea de' fondi, beni, e rendite, che costituiscono l'Amministrazione del Real Sito di Caserta formata per ordine di S.M. Francesco Imo Re del Regno delle Due Sicilie P.F.A. dall'Amministratore Commendatore Sancio, 1826, sez. IV, parte II, pp. 235-256.

Caserta e la sua Reggia il museo dell'opera e del territorio, Soprintendenza BAAAS per le province di Caserta e Benevento, Electa, Napoli 1995.

Cesare Cundari, Giovanni Maria Bagordo, DGA Documenti grafici di architettura e di ambiente - L'ACQUEDOTTO CAROLINO, Aracne Editrice, Roma, 2012. ISBN 978-88-548-4937-2.

Giovanni Maria Bagordo, Le architetture per l'acqua nel parco di Caserta, Aracne Editrice, Roma, 2009. ISBN 978-88-548-2622-9.

Mario Pagliaro, Il Ponte della Valle di Durazzano, Avellino, Archigrafica Edizioni, 2015. URL consultato il 21 settembre 2015.

Tappa 6

IL QUARTIERE BORBONICO

abilità richieste: conoscenza dell'edificio

REGOLAMENTO GIOCO

Puzzle. I partecipanti dovranno comporre quanto più possibile il puzzle raffigurante una vista aerea del Quartiere Borbonico.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni pezzo di puzzle collocato al posto giusto

Bibliografia consigliata:

Tappa 7

LE CHIESE DI CASAGIOVE

abilità richieste: conoscenza delle singole chiese e le loro ubicazioni sul territorio di Casagiove

REGOLAMENTO GIOCO

I partecipanti dovranno rispondere correttamente alle domande scritte inerenti le chiese di Casagiove, la loro storia e le opere d'arte che vi sono contenute.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO per ogni risposta esatta

Bibliografia consigliata:

Chiese Casagiove

Santa Croce e Sant' Antonio (via Santa Croce)
San Michele (piazza San Michele)
Addolorata (via Santorio)
Santa Maria Della Vittoria (piazza della Vittoria)
Santa Maria di Loreto (piazzale Montecupo)
Immacolata (via XXV Aprile)
San Francesco di Paola (via San Francesco)

Tappa 8

L' ABITO

abilità richieste: capacità sartoriale, tecniche e conoscenze dei materiali

REGOLAMENTO GIOCO

I partecipanti dovranno realizzare un corpetto utilizzando i cartamodelli e i materiali a disposizione. Avranno a disposizione, inoltre, un esperto a quale potranno chiedere aiuto.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1-10 PUNTI in base al lavoro svolto

Bibliografia consigliata:

- J. Arnold, Patterns of fashion 1660-1860, London, 1977
- D. Devoti, L'arte del tessuto in Europa, Milano, 1974
- Diderot d' Alambert, Encyclopédie, Paris, 17776
- C. Giorgetti, Manuale di storia del costume e della moda, Cantini, 1992
- C. Giorgetti, Piccola storia del costume teatrale, The professional competence, 1998
- J. Levrone, La vita quotidiana a Versailles nei secoli XVII e XVIII, Milano, 1990
- Rita Levi Pisetzky, Il costume nelle società italiana, Einaudi, 1975
- N. Waugh, Corset and Crinolines, Theatre arts books, New York 1954

Tappa 9

LE CERAMICHE

abilità richieste: capacità pittoriche, tecniche del disegno, cromatiche

REGOLAMENTO GIOCO

Partendo dal modello cartaceo del decoro tipicamente borbonico, i partecipanti dovranno replicare la decorazione sul piatto a disposizione. Dovranno realizzare due esemplari per ogni squadra cercando di ottenere il miglior risultato possibile, nel tempo a disposizione.

DURATA PROVA : 25 min

PUNTEGGIO

1-10 PUNTI in base al lavoro svolto

Bibliografia consigliata:

- Nicola Spinosa, Luisa Ambrosio e Paola Giusti (a cura di), Sovrane fragilità. Fabbriche reali di Capodimonte e Napoli (Torino, Pinacoteca Agnelli), Milano, Electa, 2007, ISBN 978-88-370-5435-9.
- AA.VV., Museo Nazionale di Capodimonte - Ceramiche: porcellane, biscuit, terraglie, maioliche, a cura di Linda Martino, Napoli, Electa, 2006, ISBN 88-510-0297-5.
- Valentina Lenzi e Vincenzo De Bernardo, Ceramiche e porcellane di Capodimonte - La storia e il presente, Savigliano (Cuneo), Gribaudo, 2003, ISBN 88-8058-496-0.
- AA.VV., Porcellane di Capodimonte: la real fabbrica di Carlo di Borbone 1743-1759, Napoli, Electa, 1993, ISBN 88-435-4646-5.

Nicola Spinosa, Le porcellane di Capodimonte, Milano, Rusconi Libri, 1983, SBN IT\ICCU\SBL\0625014.

Teresa Elena Romano, La porcellana di Capodimonte - Storia della manifattura borbonica, Napoli, L'Arte tipografica, 1959, SBN IT\ICCU\RAV\0069450.

Tappa 10

I PALAZZI

abilità richieste: conoscenze storiche di ogni singolo edificio, l'ubicazione e le caratteristiche architettoniche.

REGOLAMENTO GIOCO

Verrà stampata una planimetria della città di Casagiove, i partecipanti dovranno collocare le silhouette dei palazzi più importanti, nelle posizioni dove sono collocati.

DURATA PROVA : 10 min

PUNTEGGIO

1 PUNTO ad ogni palazzo indovinato

Bibliografia consigliata:

Palazzi nobiliari Casagiove

Palazzo Menditto Vincenzo (Viale Trieste)
Palazzo Silvagni (Piazza Silvagni)
Palazzo Forquet (Via Santa Croce)
Palazzo Q.M.B (Via Santa Croce)
Palazzo Centore (Via Santa Croce)
Palazzo Menditti (Via Jovara)
Palazzo Antonio Fiano (Via Jovara)
Palazzo Menditto Giuseppe (Via Michele Fiano)
Palazzo Tescione (Via Luigi Castiello)
Palazzo Castiello (Via Gaiano)
Palazzo Cascina (Via San Leucio)

AVVISO IMPORTANTE

Durante le prove è severamente vietato consultare qualsiasi dispositivo digitale di informazioni (Tablet, Smartphone)

Diversamente si annulla la prova con 0 risultato



Percorso Squadre Caccia al tesoro

SQUADRE

SEQUENZA TAPPE

Vanvitelli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Carlo III	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Maria Amalia	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Ferdinando	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Maria Carlina	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Tanucci	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Acton	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Filangieri	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Solimena	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00
Scarlatti	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	fine
ore	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00

Ogni prova ha una durata di 30 min. compreso lo spostamento

