

24 - 25 - 26
settembre
2021

POST - Perugia
Orto botanico - Perugia
Orto medievale - Perugia
Polo museale - Casalina



ESCAPE ROOM
INTERACTION GAME
VISITE TEATRALI IMMERSIVE

www.interazioncreative.it

Con il contributo di



Regione Umbria



Programma Operativo Regionale
Fondo Europeo
di Sviluppo Regionale

Con il patrocinio di



COMUNE DI PERUGIA

Un progetto di



Voci e
Progetti



CAMS



unipg
UNIVERSITÀ PERUGIA
Scienze e
Tecnologia



Perugia
Officina
Scienze
Tecnologia



INTERAZIONI è un progetto culturale che ha l'obiettivo di ampliare le modalità di fruizione di alcuni musei del territorio umbro. Vengono offerte al pubblico nuove esperienze e nuovi modi di imparare attraverso giochi interattivi ed esperienze appositamente progettate per i luoghi che le ospitano.

Le azioni di **INTERAZIONI** sono **Interaction games**, **Escape room** e **visite teatrali immersive**. I luoghi di **INTERAZIONI** sono il **POST** - Perugia Officina della Scienza e della Tecnologia, il **Polo Museale di Casalina** a Deruta, l'**Orto Botanico** e l'**Orto Medievale di Perugia** del Centro di Ateneo per i Musei Scientifici dell'Università degli Studi di Perugia.

24 Settembre POST

Via del Melo 34, Perugia
INAUGURAZIONE ore 17.00

ESCAPE ROOM

"Fuga dal caos"

17.30, 18.30, 19.30

INTERACTION GAME

"Salti nel tempo"

17.30, 17.45, 18.00,
18.15, 18.30

25 Settembre ORTO BOTANICO

accesso dal parcheggio
S. Costanzo, Perugia
INAUGURAZIONE ore 17.00

INTERACTION GAME

"Il giro del mondo
con 8 botanici"

17.30, 17.45, 18.00, 18.15, 18.30

25 Settembre ORTO MEDIEVALE

accesso da Borgo XX giugno
in prossimità della
Porta S. Costanzo

VISITE TEATRALI IMMERSIVE

"L'Orto che non ti aspetti"

20.30, 21.30, 22.30

26 Settembre POLO MUSEALE

DI CASALINA, CAMS

Via del Risorgimento,
Deruta, Loc. Casalina
INAUGURAZIONE ore 17.00

ESCAPE ROOM

"Geni in laboratorio"

17.30, 18.30, 19.30

VISITE TEATRALI IMMERSIVE

"A Sud dell'Eden"

17.30, 18.30, 19.30

INTERACTION GAME



L'interaction game è un gioco nel quale, con una app dedicata e uno smartphone, il partecipante deve scoprire indizi disseminati fisicamente nei dintorni e rispondere a quesiti che gli vengono posti. In questo modo è possibile scoprire curiosità e informazioni, giocando e divertendosi.

ESCAPE ROOM



L'escape room è una stanza nella quale il partecipante viene rinchiuso e dalla quale deve cercare di uscire entro un tempo stabilito risolvendo enigmi e giochi, che gli danno modo di scoprire fenomeni e fare ragionamenti deduttivi e logico-matematici.

VISITE TEATRALI IMMERSIVE



Durante una visita guidata, i personaggi dei racconti prendono vita, dando luogo a una rappresentazione teatrale estemporanea e interattiva. Le storie contenute nei musei, vengono così raccontate dai suoi protagonisti quali scienziati e esploratori del passato.

Il progetto INTERAZIONI è realizzato da Psiquadro, Voci e Progetti e Jean-François Lerasle e finanziato dalla Regione Umbria a valere sul bando "Supporto allo sviluppo di prodotti e servizi complementari alla valorizzazione di identificati attrattori culturali e naturali del territorio, anche attraverso l'integrazione tra imprese delle filiere culturali, creative e dello spettacolo" - POR FESR 2014-2020 Asse III-Azione 3.2.1.