

Mirabilandia PARKS

PROGETTI DIDATTICI E VISITE DI ISTRUZIONE
PER LA SCUOLA 2019

CON IL PATROCINIO DI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO



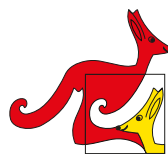
UNIVERSITÀ
DI TORINO



ASSOCIAZIONE
INSEGNANTI
SCIENZE NATURALI



DIPARTIMENTO DI
FISICA UNIVERSITÀ
DI BOLOGNA



KANGOUROU
DELLA MATEMATICA

IN COLLABORAZIONE CON



MEDSTORE
ESPERTI APPLE DAL 1982



BENVENUTI A **MIRABILANDIA!**

Mirabilandia è il più grande Parco divertimenti italiano per estensione. Situato alle porte di Ravenna, con le sue affascinanti aree tematiche, sorprendenti attrazioni e spettacoli di livello internazionale è ideale per i visitatori di ogni età, sia per i grandi sia per i più piccoli e per le famiglie con bambini!



NOVITÀ 2019

DUCATI WORLD STA ARRIVANDO

**MIRABILANDIA OSPITERÀ LA PRIMA AREA TEMATICA
AL MONDO ISPIRATA A UN BRAND MOTOCICLISTICO
IN UN PARCO DI DIVERTIMENTI:**

DUCATI WORLD

L'area, che occuperà circa 35.000 m², vedrà come principale attrazione un roller coaster unico e innovativo in grado di coinvolgere ogni visitatore, facendogli vivere le emozioni e l'adrenalina che si provano a bordo di una vera Ducati con il pieno controllo del veicolo. Sarà un'autentica sfida testa a testa tra moto che sfrecciano su due binari paralleli. L'area ospiterà inoltre una struttura interamente dedicata alla Ducati Experience con simulatori di ultima generazione, inedite attrazioni pensate per visitatori di ogni età, un Ducati Shop dove poter acquistare abbigliamento e accessori e tre diverse aree ristoro ispirate al mondo Ducati e Scrambler®.



MIRABILANDIA UN'AULA SENZA PARETI

Il Progetto "Mirabilandia, un'aula senza pareti!" è nato nel 2002 dalla collaborazione tra Mirabilandia e un gruppo di insegnanti illuminati, interessati ad un nuovo modo di fare didattica. Il Parco viene trasformato in un grande laboratorio all'aria aperta dove gli studenti, guidati da tutor appositamente formati, hanno l'opportunità unica di verificare le applicazioni pratiche di concetti di fisica, matematica e scienze. Gli alunni scoprono che le materie scolastiche hanno aspetti imprevedibilmente divertenti e i docenti trovano originali spunti per l'insegnamento.

COME NASCE UN PROGETTO DIDATTICO?

Le proposte didattiche di Mirabilandia si fondano su una metodologia innovativa, che ha ricevuto il patrocinio di Università e Associazioni di insegnanti. La progettazione di ogni percorso didattico e il suo inserimento nell'offerta formativa del Parco prevedono un accurato percorso di ideazione, realizzazione, sperimentazione e perfezionamento, che si avvale della collaborazione di un team di esperti educatori ed insegnanti. L'obiettivo è fornire agli studenti una visione delle discipline scolastiche come strumento di esplorazione del mondo che ci circonda.

Mirabilandia è lieta di condividere il proprio know how nel Convegno "Nuove idee per l'insegnamento scientifico" che si svolge ogni anno nel mese di settembre al Parco, con partecipazione completamente gratuita. *Programma e modalità d'iscrizione all'edizione 2019 del Convegno saranno disponibili sul sito www.mirabilandia.it, sezione Scuole.*

Vuoi ricevere tutte le notizie riguardanti le attività didattiche di Mirabilandia? *Iscriviti alla newsletter compilando il form on line su www.mirabilandia.it, sezione Scuole!*

**CONVEGNO ANNUALE PER INSEGNANTI
"NUOVE IDEE PER L'INSEGNAMENTO
SCIENTIFICO"**

LA NEWSLETTER INSEGNANTI

COSTRUISCI LA TUA GITA

IMPARARE DIVERTENDOSI

A Mirabilandia, le attrazioni diventano oggetto di studio e permettono agli studenti di svolgere esperimenti non realizzabili altrove. Tutor appositamente formati seguono gli studenti in questi Progetti Didattici, guidandoli a scoprire la Matematica e la Fisica "nascoste" nel Parco!

SCOPRI I PROGETTI
DA PAG. 6 A PAG. 17



SCEGLI TRA I NOSTRI HOTEL CONVENZIONATI

Grazie al nostro Tour Operator Mirabilandia Vacanze, alla visita al Parco si può associare il soggiorno in Hotel! A prezzi da non credere.

SCOPRI LA
TARIFFA BASE
A PAG. 18



I MONUMENTI DI RAVENNA

Ravenna dista solo 10 km dal Parco! Perderla sarebbe un peccato "capitale"? Ci pensiamo noi. Grazie alla nostra convenzione, puoi visitare i monumenti più belli e preziosi della città a una tariffa imbattibile!

SCOPRI LA
CONVENZIONE
A PAG. 19



ANTICO PORTO DI CLASSE

Vuoi trasformare i tuoi alunni in "archeologi per un giorno"? L'Antico Porto di Classe rappresenta uno dei più importanti scali portuali del mondo romano e bizantino e ti permetterà di partire alla scoperta dell'epoca d'oro di Ravenna capitale e di Classe

PARCHI IN COMBINAZIONE

SCOPRI TUTTE LE
POSSIBILITÀ A PAG. 20



SCOPRI TUTTI I MENÚ

Divertirsi fa venire fame... Imparare divertendosi ancora di più! Noi abbiamo tutte le risorse per rimettere in forze anche le scolaresche più esigenti.

SCOPRI LE NOSTRE PROPOSTE
A PAG. 21



COME PRENOTARE

A PAG. 22


MODULO DI PRENOTAZIONE

A PAG. 23



LE ATTIVITÀ DIDATTICHE A MIRABILANDIA

I Progetti Didattici si effettuano all'interno del Parco dal lunedì al sabato, escluse le festività, con un tutor per classe. Gli orari sono da concordare al momento della prenotazione.

	PROGETTO DIDATTICO	ATTIVITÀ	DURATA	PAG.
SCUOLA PRIMARIA CLASSI 3°, 4° e 5°	STIME E MISURE	Percorso di matematica. Alla scoperta di lunghezze e altezze lungo un itinerario del Parco.	1 ora e mezza	7
	CACCIA MATEMATICA	Percorso di matematica. Alla ricerca della matematica "nascosta" in un Parco di divertimenti.	1 ora e mezza	7
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	LA FISICA SU AUTOSPLASH	Percorso di fisica. Introduzione alle leggi della fisica sull'attrazione Autosplash.	1 ora	8
	OSSERVO E MISURO... L'ACQUA	Percorso di scienze. Temperatura, pH e ossigeno disciolto nell'acqua: analisi di tre fattori ambientali.	2 ore	8
	STIME E MISURE	Percorso di matematica. Alla scoperta di lunghezze e altezze lungo un itinerario nel Parco.	1 ora e mezza	9
	CACCIA MATEMATICA	Percorso di matematica. Alla ricerca della matematica "nascosta" in un Parco di divertimenti.	1 ora e mezza	9
SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO	SCIENCE SMART CONTEST in collaborazione con 	Percorso di fisica e matematica. Una Caccia al Tesoro tecnologica e scientifica tra le attrazioni di Mirabilandia, con tablet, trasmettitori e app dedicata. UPGRADE! Possibilità di scegliere fra diversi nuovi percorsi	2 ore	10
	ROLLER COASTER: COME SI PROGETTA IL DIVERTIMENTO?	Percorso di fisica. Gli aspetti tecnologici e... divertenti dei principi di funzionamento dei Roller Coaster.	2 ore	12
	LA FISICA NELLE ATTRAZIONI	Percorso di fisica. Le leggi della fisica nelle attrazioni del Parco di Mirabilandia. COMBO: 2 progetti di fisica nelle attrazioni a scelta, da svolgere consecutivamente.	1 ora 2 ore	13-14
	MATEBILANDIA	Percorsi di matematica e fisica. PERCORSO A Modellizzazione di Katun: alla scoperta delle curve matematiche di un Roller Coaster. PERCORSO B Katun. Dalla realtà al modello: leggi fisiche e curve matematiche. PERCORSO C Eurowheel. Una questione di punti di vista: coniche e moti. PERCORSO D Colazione da Papere e Raptotana: matematica e fisica in rotazione.	2 ore	15
	OSSERVO E MISURO... L'ACQUA	Percorsi di scienze. PERCORSO A Temperatura, pH e ossigeno disciolto nell'acqua: analisi di tre fattori ambientali. Per il biennio delle scuole superiori. PERCORSO B Il pH dell'acqua. Acidi, basi, colori e qualche sorpresa! Per il triennio delle scuole superiori. PERCORSO C La moderna analisi spettroscopica. Emissione e assorbimento della luce in chimica. Per il triennio delle scuole superiori.	2 ore	16
		Lezione e sfida in lingua inglese. NOVITÀ	2 ore	11



PROGETTI DIDATTICI PER LE SCUOLE PRIMARIE

MATEMATICA

STIME E MISURE

Alla scoperta della grandezza fisica "velocità", lungo un itinerario nel Parco. Si parte da una stima "ad occhio" della velocità di alcune attrazioni del Parco, si passa poi all'esecuzione di misurazioni più precise di tempi e distanze per il calcolo della velocità. Si verifica infine l'attendibilità delle previsioni effettuate in fase di stima.
PER LE CLASSI 3°, 4° e 5°

Gli studenti effettuano prima una stima e poi la misura di distanze, altezze e profondità muovendosi fra le attrazioni di Bimbopoli, l'area di Mirabilandia dedicata ai più piccoli. Utilizzano e confrontano diversi metodi di misura, approfondiscono i concetti di distanza, perpendicolarità e similitudine e verificano infine l'attendibilità di previsioni effettuate in fase di stima.

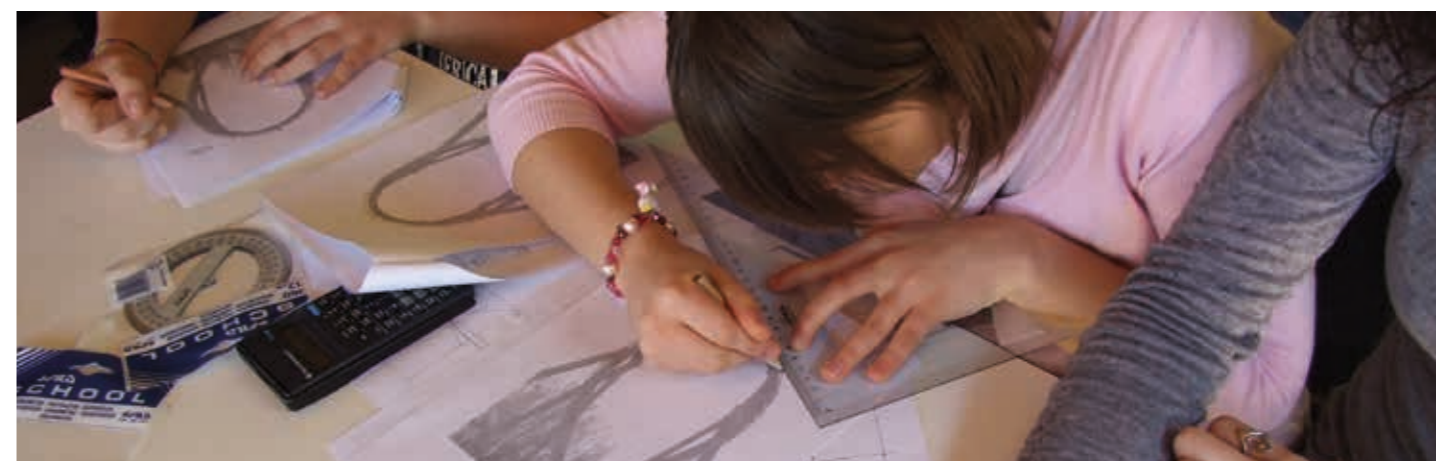
DURATA: 1 ora e mezza

CACCIA MATEMATICA

Alla ricerca della matematica "nascosta" in un Parco di divertimenti
PER LE CLASSI 3°, 4° e 5°

Una stimolante e divertente ricerca di figure, numeri e connessioni logiche, in una caccia al tesoro tra vegetazione, rocce e ponti del Parco. Mediante la risoluzione di semplici indovinelli relativi alle diverse attrazioni e all'individuazione di numeri misteriosi da utilizzare in semplici operazioni matematiche, si stimola la curiosità e si rafforzano concetti di matematica e geometria.

DURATA: 1 ora e mezza





PROGETTI DIDATTICI

PER LE SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO



FISICA

LA FISICA SU AUTOSPLASH

Autosplash è un'attrazione particolarmente adatta allo studio di un moto dal punto di vista cinematico. Gli studenti, misurati tempi e distanze, calcolano le velocità e individuano le tipologie di moto della barca, in un percorso di graduale avvicinamento alle leggi della fisica.

DURATA: 1 ora

SCIENZE

OSSERVO E MISURO... L'ACQUA

L'attività si svolge nei pressi di uno dei laghetti interni del Parco e permette agli studenti di sperimentare le applicazioni pratiche di concetti di ecologia, effettuando misurazioni di campioni reali, con tutte le difficoltà di natura pratica legate a tali attività. I ragazzi effettuano i prelievi e poi eseguono le misure di alcuni fattori abiotici importanti per gli esseri viventi: temperatura, ossigeno disciolto e pH. Apprendono così l'importanza di seguire metodologie precise per avere risultati scientificamente validi.

DURATA: 2 ore

In collaborazione con



MATEMATICA

STIME E MISURE

Alla scoperta della grandezza fisica velocità, lungo un itinerario nel Parco. Si parte da una stima "ad occhio" della velocità di alcune attrazioni del Parco, si passa poi all'esecuzione di misurazioni più precise di tempi e distanze per il calcolo della velocità. Si verifica infine l'attendibilità delle previsioni effettuate in fase di stima.

DURATA: 1 ora e mezza

CACCIA MATEMATICA

Alla ricerca della matematica "nascosta" in un Parco Divertimenti. Gli studenti ricercano risposte a quesiti logico-matematici, attraverso l'osservazione ad occhio nudo o mediante semplici strumenti, in un percorso a tappe all'interno del Parco. Descrivono poi le proprietà di figure geometriche e riprendono il concetto di coordinate cartesiane. L'attività termina con la ricostruzione di un tracciato poligonale dell'itinerario percorso, rafforzando la capacità di orientamento spaziale.

DURATA: 1 ora e mezza





PROGETTI DIDATTICI

PER LE SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO



FISICA E MATEMATICA

In collaborazione con



SCIENCE SMART CONTEST

Uno dei giochi più amati da intere generazioni di ragazzi, la Caccia al Tesoro, diventa un'affascinante sfida tecnologica e scientifica! Gli studenti, divisi in squadre e dotati di **iPad-mini**, sono guidati da un'**App brevettata ad hoc** in un percorso di ricerca dentro il Parco, costellato da speciali trasmettitori **iBeacon**. Attraverso indizi mostrati sugli iPad, i ragazzi sono guidati verso particolari punti del Parco in cui sono stati precedentemente collocati gli iBeacon.

Quando i ragazzi transitano in questi punti, gli iBeacon inviano delle notifiche push agli iPad con le domande a contenuto fisico-matematico a cui i ragazzi devono rispondere.

Le squadre si sfidano così a colpi di interpretazione degli indizi e di risposta alle domande, e cercano di completare il percorso nel più breve tempo possibile. La squadra più veloce e che risponde correttamente al maggior numero di domande si aggiudicherà la vittoria!

UPGRADE 2019!

Nuovi percorsi per mettere alla prova anche chi si è già cimentato con la **SCIENCE SMART CONTEST**

DURATA: 2 ore

FISICA E MATEMATICA

In collaborazione con



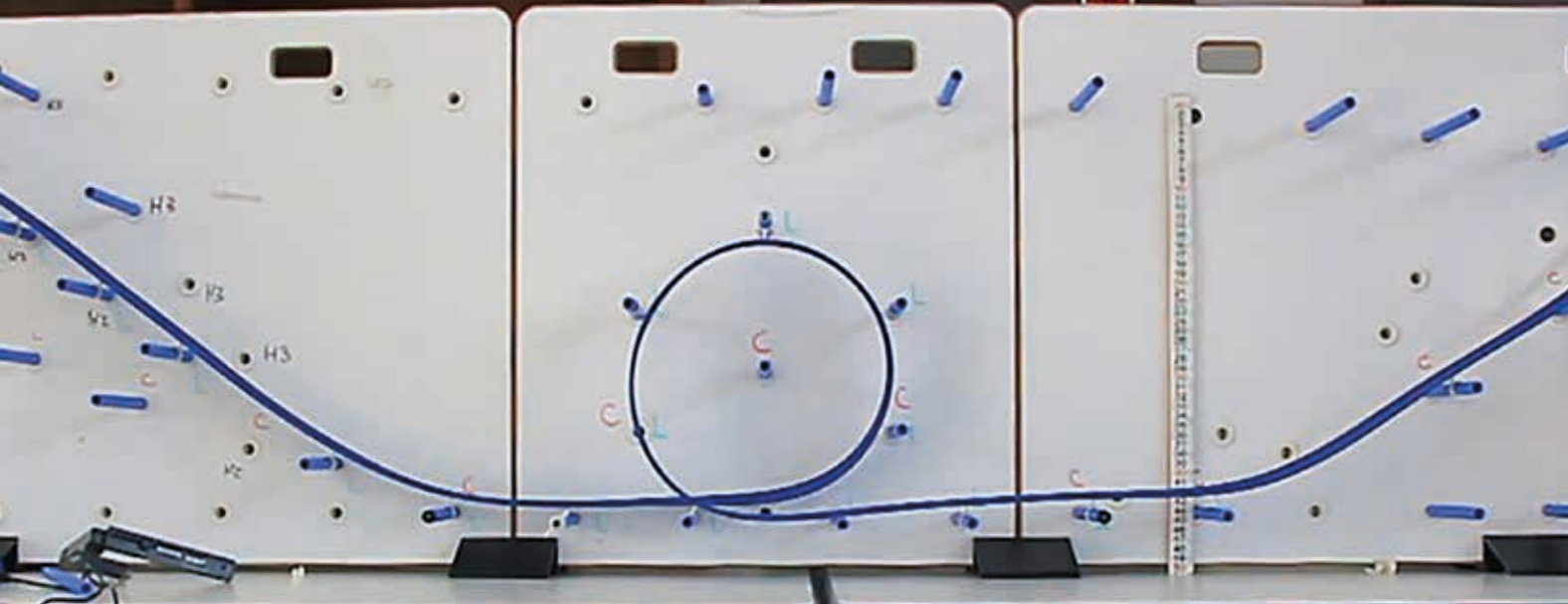
SCIENCE SMART CONTEST IN INGLESE

NOVITÀ

Per le classi che vogliono "alzare l'asticella" la Caccia al Tesoro è disponibile anche in lingua inglese. Il percorso di ricerca si sviluppa avvalendosi degli stessi supporti tecnologici previsti per la versione italiana, iPad mini con App dedicata per ogni squadra e trasmettitori iBeacon collocati all'interno del Parco. Per aggiudicarsi la vittoria però non saranno sufficienti solo competenze fisico-matematiche ma sarà fondamentale padroneggiare la lingua inglese, sia durante la lezione del tutor sia durante la sfida. Sarà una gara ancora più avvincente, all'ultimo "clue".

DURATA: 2 ore





FISICA

ROLLER COASTER: COME SI PROGETTA IL DIVERTIMENTO?

Gli aspetti tecnologici e... divertenti dei principi di funzionamento dei Roller Coaster. Le attrazioni che rendono indimenticabili le giornate dei visitatori di Mirabilandia richiedono una progettazione rigorosa. La lezione illustra agli studenti le principali tipologie di Roller Coaster, descrivendone gli aspetti tecnologici nonché particolari curiosità. Con l'aiuto di un modello si analizzano poi alcune caratteristiche di traiettoria, velocità e accelerazione che rendono i Roller Coaster particolarmente divertenti e adrenalinici ma allo stesso tempo confortevoli e sicuri. Al termine dell'attività didattica, chi lo desidera potrà salire sui Roller Coaster di Mirabilandia. Su quelli veri, naturalmente!

DURATA: 2 ore



FISICA

LA FISICA NELLE ATTRAZIONI

Gli studenti raccolgono personalmente i dati, direttamente a bordo delle attrazioni, avvalendosi di smartphone messi a disposizione dal Parco. Guidati dal tutor riflettono poi sulle sensazioni corporee provate e analizzano i dati raccolti per comprendere il moto dell'attrazione e le forze in gioco. Il Percorso didattico prevede la scelta di 1 tra le attrazioni proposte.

DURATA: 1 ora

COMBO

Possibilità di prenotare 2 Progetti di fisica tra le attrazioni a scelta, da svolgere consecutivamente, ad un prezzo speciale.

DURATA: 2 ore

La scelta delle attrazioni è da concordare (previa verifica di disponibilità) al momento della prenotazione.

ISPEED

Roller Coaster ispirato al mondo della Formula 1 dotato di un sistema di lancio magnetico

- Si analizza il sistema di lancio magnetico del treno
- Si misurano le accelerazioni a bordo dell'attrazione durante il moto
- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dell'attrazione per effetto delle forze subite
- Si misura la velocità del treno in alcuni punti del percorso e l'altezza dell'attrazione

OIL TOWERS

Due torri ideali per affrontare il problema del moto secondo diversi sistemi di riferimento

- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dell'attrazione per effetto delle forze subite
- Si misurano le accelerazioni durante il lancio e si analizzano i dati raccolti per comprendere il moto del carrello
- Si misura l'altezza delle Torri
- Si determina la velocità media del carrello cronometrandone il tempo di discesa

KATUN

L'inverted coaster n° 1 d'Europa con un loop verticale e vari avvitamenti mozzafiato

- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dell'attrazione per effetto delle forze subite
- Si misurano le accelerazioni durante il moto
- Si valutano le energie in gioco
- Si misura l'altezza di alcune parti dell'attrazione e si calcola la velocità

CAROUSEL

La classica giostra con i cavalli è un'occasione preziosa per analizzare i moti nei sistemi in rotazione

- Si osserva e si analizza il moto di un pendolo montato sull'attrazione collegandolo all'esperienza di Foucault sulla rotazione terrestre
- Si studia, con dimostrazioni sperimentali, il ruolo delle forze apparenti nei sistemi di riferimento non inerziali
- Si approfondisce il moto circolare uniforme calcolandone le grandezze caratteristiche



BLU RIVER

Si scende veloci in aquaplaning a bordo di un gommone, lungo uno scivolo ondulato.

- Si determinano quali forze contrastano o favoriscono la discesa
- Si misurano i tempi di discesa e si calcolano le velocità dei gommoni
- Si analizzano le sensazioni provate lungo la discesa in relazione al profilo dello scivolo
- Si valutano le energie in gioco applicando le leggi di Newton al moto dei gommoni

AUTOSPLASH

Attrazione particolarmente adatta allo studio di un moto dal punto di vista cinematico.

- Si misurano distanze, tempi e velocità
- Si individuano le tipologie di moto della barca
- Si misurano le accelerazioni lungo il percorso

DIVERTICAL O EL DORADO FALLS

Sono entrambi water coaster che permettono di studiare le caratteristiche di un classico Roller Coaster e di scoprire il ruolo dell'acqua sul moto.

- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dell'attrazione per effetto delle forze subite
- Si misurano le accelerazioni durante il moto
- Si valutano le energie in gioco
- Si misura l'altezza di alcune parti dell'attrazione e si calcola la velocità

GOLD DIGGER

Attrazione ambientata in una miniera del vecchio West, tra saliscendi e curve inaspettate.

- Si misurano le accelerazioni a bordo dei carrelli durante il moto
- Si valutano le forze centripete a cui si è sottoposti
- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dei carrelli per effetto delle forze subite
- Si valutano le trasformazioni di energia che intervengono

AQUILA TONANTE

In rotazione a pancia in giù sui "seggolini", si provano le emozioni del moto circolare e del moto oscillatorio.

- Si cronometrano i tempi di rotazione per misurare il periodo del moto
- Si valutano le forze centripete a cui si è sottoposti
- Si analizzano le sensazioni provate a bordo durante le oscillazioni

BUFFALO BILL RODEO

Nell'innovativo percorso del disco coaster si sale, si scende, si ruota: un rodeo della fisica.

- Si cronometrano i tempi di rotazione
- Si analizzano i moti e la loro composizione
- Si valutano le trasformazioni di energia che intervengono nel percorso

MASTER THAI

In questo Roller Coaster si sperimentano la cinematica e la dinamica... a binario doppio.

- Si misurano le accelerazioni a bordo dei carrelli durante il moto
- Si analizzano le sensazioni provate a bordo dei carrelli per effetto delle forze subite
- Si determina la velocità media dei carrelli durante un giro
- Si valutano le trasformazioni di energia che intervengono nel percorso

REXPLORER

Su questa attrazione all'interno dell'area tematica Dinoland, si compie un viaggio nella fisica del moto esplorando accelerazioni, forze ed energie.

- Si misurano le accelerazioni a bordo del convoglio durante il moto
- Si valutano le forze centripete a cui si è sottoposti
- Si analizzano le sensazioni provate a bordo per effetto delle forze subite
- Si analizza la fisica del moto in curva



MATEMATICA E FISICA

MATEBILANDIA

L'analisi di un'attrazione con un approccio multidisciplinare, matematico e fisico aiuta gli studenti a capire che la matematica e la fisica ci accompagnano ovunque e ci aiutano ad interpretare la realtà, riducendo, nella mente degli studenti, la separazione tra ciò che si studia a scuola e la vita reale, tra teoria e pratica.

L'attività prevede un percorso tra i 4 proposti, da concordare al momento della prenotazione (previa verifica della disponibilità).

DURATA: 2 ore

PERCORSO A MODELLIZZAZIONE DI KATUN. ALLA SCOPERTA DELLE CURVE MATEMATICHE DI UN ROLLER COASTER

Percorso di matematica che osserva "con occhio matematico" l'Inverted Coaster Katun

- Si studia la retta determinando l'angolo di inclinazione della rampa di salita dell'attrazione con diversi procedimenti e si confrontano i dati ottenuti
- Si studia la parabola osservando il profilo dell'attrazione e facendo ipotesi sulla curva che lo descrive. Si controlla la bontà del modello ricostruendo la curva con un'apposita macchina matematica
- Si analizzano le caratteristiche del loop di Katun e si ricerca la curva matematica che meglio ne descrive la forma

PERCORSO B KATUN. DALLA REALTÀ AL MODELLO: LEGGI FISICHE E CURVE MATEMATICHE

Percorso di matematica e fisica che analizza le sensazioni provate a bordo dell'Inverted Coaster Katun alla luce delle leggi della fisica e delle curve che descrivono le traiettorie

- Si effettua l'analisi fisico-matematica della prima discesa: misura delle accelerazioni a bordo, studio del moto parabolico in fisica, ricerca delle proprietà matematiche della parabola e verifica del modello matematico per la descrizione della traiettoria
- Si analizzano le caratteristiche fisico-matematiche del loop del Katun: forze agenti, ricerca della curva matematica che meglio ne descrive la forma, confronto con la traiettoria circolare

PERCORSO C EUROWHEEL. UNA QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA: CONICHE E MOTI

La Ruota Panoramica si presta ad un'analisi matematica e fisica del tipo di moto e del profilo, affrontati con diversi e originali approcci

- Si misura la circonferenza della Ruota con metodi diversi e si confrontano e valutano i metodi utilizzati
- Si analizza il moto della ruota con approfondimento del moto circolare uniforme e cenni sul moto armonico
- Si riproduce il profilo dell'attrazione e si ricostruiscono le sezioni coniche (circonferenza, ellisse, parabola, iperbole) con modellini e macchine

PERCORSO D COLAZIONE DA PAPERE E RAPTOTANA: MATEMATICA E FISICA IN ROTAZIONE

Partendo dalle sensazioni che si provano quando si è sottoposti a rotazioni, si studiano dal punto di vista fisico e matematico le traiettorie percorse

- Si misurano le grandezze caratteristiche del moto, si riproducono i movimenti dell'attrazione, si esplorano le traiettorie utilizzando calcolatrici grafiche



TARIFFE

SCIENZE

In collaborazione con



OSSERVO E MISURO... L'ACQUA

L'attività si svolge nei pressi di uno dei laghetti interni di Mirabilandia e permette agli studenti di approfondire argomenti di chimica delle acque e sperimentare tecniche di campionamento del tutto comparabili a quelle utilizzate nella pratica reale dei laboratori di analisi. Gli studenti scoprono l'importanza dell'osservazione della realtà, si confrontano con le difficoltà legate alle attività di prelievo e misurazione di campioni reali e comprendono l'importanza dell'applicazione di metodologie precise per avere risultati scientificamente validi.

L'attività prevede la scelta di uno tra i 3 percorsi proposti, da concordare al momento della prenotazione (previa verifica della disponibilità).

DURATA: 2 ore

PERCORSO A

TEMPERATURA, pH, OSSIGENO DISCIOLTO NELL'ACQUA: ANALISI DI TRE FATTORI AMBIENTALI

Per il biennio delle scuole superiori

Dopo l'introduzione di alcuni concetti di ecologia (ecosistema, fattori biotici e abiotici) gli studenti effettuano, a gruppi, su campioni di acqua appositamente prelevati, la misura di alcuni fattori abiotici importanti per gli esseri viventi (temperatura, ossigeno disciolto, pH). Con l'aiuto del tutor discutono poi i dati ottenuti in base alle osservazioni iniziali effettuate

PERCORSO B

IL pH DELL'ACQUA. ACIDI, BASI, COLORI...E QUALCHE SORPRESA!

Per il triennio delle scuole superiori

- Si introducono alcuni concetti base dell'ecologia, la definizione classica e il significato del pH. Si prosegue con la misura del pH con tre tecniche diverse in campioni di acqua appositamente prelevati e si confrontano tecniche qualitative, semiquantitative e quantitative
- Si approfondisce il significato di precisione, accuratezza e taratura strumentale e ci si sofferma infine sulla definizione "rigorosa" del pH introducendo il concetto di attività mediante un semplice esperimento

PERCORSO C

LA MODERNA ANALISI SPETTROSCOPICA. EMISSIONE E ASSORBIMENTO DELLA LUCE IN CHIMICA

Per il triennio delle scuole superiori

- Gli studenti sperimentano due importantissime applicazioni analitiche derivanti dalle interazioni fra la luce e la materia: la fotometria in emissione e in assorbimento
- Dopo un breve cenno sui concetti base della spettroscopia, gli studenti vengono coinvolti nell'esecuzione di saggi alla fiamma e misure fotometriche quantitative. Si introducono i temi dell'inquinamento ambientale, in particolare quello di natura organica, e i metodi per "misurarli". Gli studenti eseguono quindi alcune fasi della determinazione del COD nell'acqua applicando concretamente le conoscenze sulla fotometria in assorbimento

TARIFFA DI INGRESSO GRUPPI SCUOLA A MIRABILANDIA

Minimo 20 persone paganti (1 gratuità ogni 10 persone paganti).

Per usufruire di tale tariffa è richiesta una lettera di presentazione dell'Istituto Scolastico.

- Ingresso gratuito per l'autista del pullman;
- Ingresso gratuito per persone diversamente abili non autosufficienti, agli accompagnatori viene applicata la tariffa di € 20.

Il biglietto include tutte le attrazioni e gli spettacoli e consente di usufruire della promozione "IL GIORNO DOPO ENTRI GRATIS!".
(Non include l'ingresso a Mirabeach e a Dead Town.)

€ 20 a persona

Tariffa valida fino al 15/06/2019

SUPPLEMENTO PROGETTI DIDATTICI

Per prenotare uno o più Progetti didattici aggiungere alla tariffa di ingresso i seguenti supplementi:

STIME E MISURE

(per scuole primarie classi 3°, 4° e 5° e secondarie di 1° grado)

€ 3 a persona

CACCIA MATEMATICA

(per scuole primarie classi 3°, 4° e 5° e secondarie di 1° grado)

€ 3 a persona

LA FISICA SU AUTOSPLASH

(per scuole secondarie di 1° grado)

€ 3 a persona

OSSERVO E MISURO... L'ACQUA

(per scuole secondarie di 1° e di 2° grado)

€ 5 a persona

SCIENCE SMART CONTEST (versione italiana o inglese)

(per scuole secondarie di 2° grado)

€ 5 a persona

ROLLER COASTER: COME SI PROGETTA IL DIVERTIMENTO?

(per scuole secondarie di 2° grado)

€ 5 a persona

LA FISICA NELLE ATTRAZIONI

(per scuole secondarie di 2° grado)

€ 3 a persona

COMBO LA FISICA NELLE ATTRAZIONI:

scegli due attrazioni e crea la tua lezione da due ore!

€ 5 a persona

MATEBILANDIA

(per scuole secondarie di 2° grado)

€ 5 a persona

Disponibilità e orari di tutti i progetti didattici sono da verificare preventivamente. È obbligatorio prenotare anticipatamente almeno 5 giorni prima della visita. SCOPRI COME PRENOTARE A PAG. 22! La Direzione del Parco si riserva la possibilità di modificare le condizioni e le tariffe indicate nel presente catalogo e il calendario di apertura senza alcun preavviso. I biglietti non sono rimborsabili, anche in caso di maltempo, mancanza di elettricità o cause di forza maggiore.

Nota bene: il regolamento del Parco è consultabile all'ingresso o su mirabilandia.it Attrazioni e spettacoli sono soggetti a regolamenti specifici, esposti in corrispondenza di ogni entrata.



MIRABILANDIA

+ HOTEL



MIRABILANDIA

+ MONUMENTI DI RAVENNA

Mirabilandia dista solo 10 km da Ravenna, una delle città più belle del mondo, famosa per i suoi monumenti paleocristiani, capolavori dell'arte che custodiscono splendidi mosaici bizantini e tantissima storia. Grazie ad uno speciale accordo, frutto della collaborazione ormai pluriennale con l'Opera di Religione della Diocesi di Ravenna, **ai gruppi scolastici composti da almeno 20 persone paganti** è offerta un'opportunità unica e imperdibile.

INGRESSO A MIRABILANDIA per 3 giorni consecutivi
+
INGRESSO AI MONUMENTI DI RAVENNA, alcuni dei quali sono Patrimonio dell'Umanità Unesco: **Basilica di San Vitale, Mausoleo di Galla Placidia, Battistero Neoniano, Basilica di S. Apollinare Nuovo, Museo Arcivescovile, Cappella Arcivescovile di S. Andrea**

a € 22 a persona!

L'offerta è valida dal 6/04/2019 al 15/06/2019 ad esclusione dei periodi di festività/ponti. Per il Mausoleo di Galla Placidia, è richiesta la prenotazione e un biglietto supplementare di € 2 a persona.



MIRABILANDIA VACANZE, IL TOUR OPERATOR DI MIRABILANDIA, è a disposizione dei Gruppi Scolastici per offrire soluzioni di soggiorno vantaggiosissime!

Ai Gruppi Scolastici composti da almeno 20 persone paganti è offerta una **TARIFFA IMBATTIBILE**

- **INGRESSO** a Mirabilandia per 3 giorni consecutivi
- **SOGGIORNO** di una notte in hotel 3* con trattamento di mezza pensione

a partire da € 38 a persona!

L'offerta è valida dal 6/04/2019 al 15/06/2019 ad esclusione dei periodi di festività/ponti

TANTI BUONI MOTIVI PER PRENOTARE CON NOI:



GRANDE ESPERIENZA

Oltre 1.000.000 di persone ci hanno già scelto.



SICUREZZA E ASSISTENZA

Ti offriamo gratuitamente assistenza telefonica e via mail 7 giorni su 7.



HOTEL ALTAMENTE QUALIFICATI

Tutti gli Hotel sono stati accuratamente selezionati dai nostri supervisor e godono di un ottimo rapporto qualità-prezzo.



CONVENZIONI CON AZIENDE DI TRASPORTO.

Il nostro servizio Booking saprà darti informazioni anche sulle collaborazioni in corso.





MIRABILANDIA

+ ANTICO PORTO DI CLASSE

Da quando nel 2015 è stato inaugurato, il nuovo sito archeologico dell'Antico Porto di Classe è diventato una tappa da non perdere per le scolaresche che vogliono fare un tuffo nella storia. Grazie alla speciale collaborazione tra Mirabilandia e RavennAntica ai gruppi scolastici composti da **minimo 20 persone paganti** è dedicata una **TARIFFA ESCLUSIVA**.

INGRESSO A MIRABILANDIA per 3 giorni consecutivi
+
INGRESSO, VISITA GUIDATA E LABORATORIO
"IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO" all'interno del sito archeologico dell'Antico Porto di Classe

a € 22 a persona

L'offerta è valida dal 6/04/2019 al 15/06/2019 ad esclusione dei periodi di festività/ponti.

MIRABILANDIA E PARCHI IN COMBINAZIONE

**INGRESSO A MIRABILANDIA
+ ITALIA IN MINIATURA**
a soli **27 €** a persona!

- Ingresso al **Parco di Mirabilandia** per 2 giorni consecutivi
- Ingresso a Italia in Miniatura (con la promozione "Torni gratis tutte le volte che vuoi!")

**INGRESSO A MIRABILANDIA
+ ACQUARIO DI CATTOLICA**
a soli **27 €** a persona!

- Ingresso al **Parco di Mirabilandia** per 2 giorni consecutivi
- Ingresso all'Acquario di Cattolica per 1 giorno

**INGRESSO A MIRABILANDIA
+ OLTREMARE**
a soli **30 €** a persona!

- Ingresso al **Parco di Mirabilandia** per 2 giorni consecutivi
- Ingresso a Oltremare per 1 giorno

**INGRESSO A MIRABILANDIA
+ INGRESSO AD UN ALTRO PARCO
+ HOTEL**
a partire da soli **49 €** a persona!

- Ingresso al **Parco di Mirabilandia** per 3 giorni consecutivi
- Ingresso in un altro Parco convenzionato a scelta
- Pernottamento in hotel 3 stelle con trattamento di mezza pensione e acqua minerale inclusa ai pasti

NB. Una gratuità ogni 25 persone paganti.
Per l'autista, ingresso al Parco e sistemazione in camera singola gratuiti.



ABBINA IL MENÙ

Ecco le proposte menù per i Gruppi Scuola. Gustosissime e vantaggiose!

MENÙ PIZZA - Dino's Pizza Time Spicchio di pizza farcita + patatine fritte + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse) Tariffa valida fino al 15/06/2019	€ 6
MENÙ AMARCORD - Bar del Laghetto Piadina farcita + patatine fritte + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)	€ 8,5
MENÙ CLASSICO - Self Service Drive In Pasta al pomodoro + cotoletta di pollo + patatine fritte+ bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)	€ 11,5
MENÙ GHIOTTO - Self Service Drive In Primo + secondo caldo + contorno + dolce + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)	€ 14,5

- I menu devono essere **prenotati con anticipo** e acquistati insieme ai biglietti di ingresso. Il Capogruppo riceverà all'arrivo, insieme ai biglietti di ingresso, anche i **Buoni Pasto**. Questi potranno essere distribuiti ai **singoli componenti del gruppo**, che possono recarsi anche **individualmente** a ritirare il pasto.
- E' necessario prenotare **almeno 15 menù per tipologia**.
- Con un minimo di 20 buoni pasto, viene assegnato **1 buono pasto gratuito ogni 10 paganti**. L'autista del pullman usufruisce di un buono pasto del valore di 10 €.
- Per i **visitatori celiaci** sono previsti alimenti senza glutine, dietro segnalazione al momento della prenotazione dei menù.

Per motivi di sicurezza, non è consentito introdurre borse frigo e trolley, sia a Mirabilandia sia a Mirabeach. Nelle aree picnic non è inoltre permesso lasciare incustoditi contenitori e borse di alcun tipo. Per ulteriori info contattare l'Ufficio Booking.



COME PRENOTARE

COME SI PRENOTA LA VISITA A MIRABILANDIA DI UN GRUPPO SCUOLA?

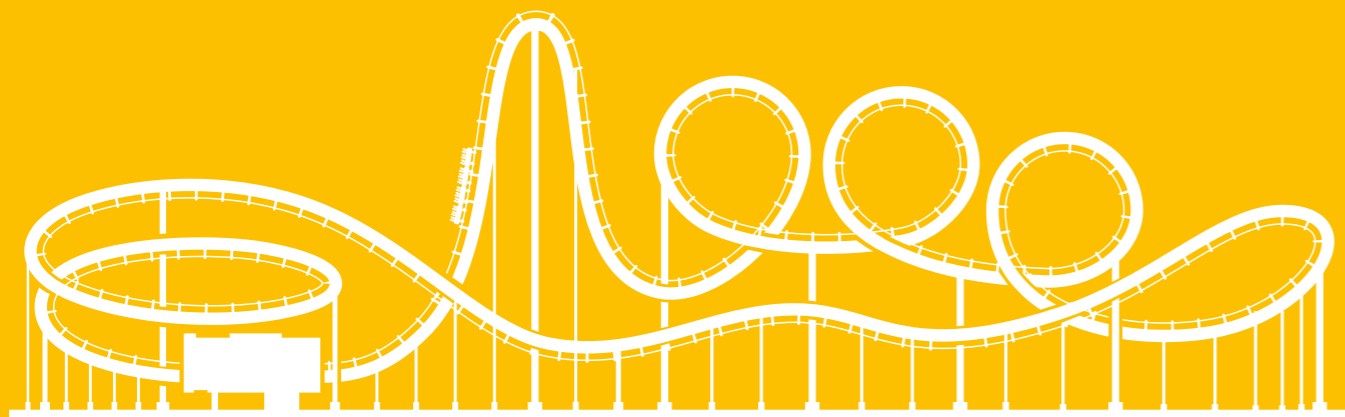
Per i Gruppi Scuola è richiesta una Lettera di Presentazione dell'Istituto Scolastico, da inviare al momento della prenotazione o da consegnare alla Cassa Gruppi all'arrivo al Parco.
 Nel caso in cui la Scuola desideri ricevere fattura deve farne richiesta in fase di prenotazione.
 È necessario effettuare la prenotazione anticipata compilando il Modulo di Prenotazione Scuole disponibile nella sezione scuole del sito www.mirabilandia.it (o a pag. 23 di questo Catalogo) ed inviarlo all'Ufficio Booking via fax 0544-560195 o email booking@mirabilandia.it.
- PAGAMENTO ALL'ARRIVO AL PARCO: va effettuato direttamente presso la Cassa Gruppi, in contanti (ma solo per importi fino a € 2.999,00), oppure con bancomat, carta di credito o assegno circolare intestato a "Parco della Standiana Srl". È necessario effettuare la prenotazione almeno 2 giorni lavorativi prima della data della visita. Verrà inviata una lettera di conferma della prenotazione, indicante il totale dell'importo esatto da pagare ed il codice associato alla prenotazione, da consegnare alla Cassa Gruppi al momento del vostro arrivo.
 NOTA per il pagamento con assegno bancario: in tal caso è richiesta la presenza della persona che lo emette e prima di procedere alla sua accettazione verranno attivate le necessarie procedure di verifica (Centax). È inoltre necessario esibire un documento.
- PAGAMENTO ANTICIPATO: è effettuabile mediante bonifico bancario. Al momento della ricezione del Modulo di Prenotazione verrà inviata una lettera di richiesta di pagamento riportante le coordinate bancarie. In tal caso è necessario anticipare all'Ufficio Booking, via fax, copia della ricevuta/contabile almeno 5 giorni lavorativi prima della visita. Riceverete quindi la conferma di prenotazione indicante il codice associato alla prenotazione da consegnare all'arrivo al Parco alla Cassa Gruppi.
- SE SI RICHIEDE LA FATTURAZIONE ELETTRONICA: è necessario effettuare la prenotazione con sufficiente anticipo per permettere la ricezione della fattura elettronica, indicando sul modulo di prenotazione i codici richiesti (Codice Univoco Ufficio, CUP, CIG). Il pagamento deve avvenire almeno 2 settimane prima della visita e copia del mandato di pagamento attestante l'avvenuto pagamento deve essere inviata all'Ufficio Booking via fax al numero 0544-560216 o via e-mail all'indirizzo booking@mirabilandia.it

COME SI PRENOTA UNA VISITA A MIRABILANDIA CON PROGETTO DIDATTICO?

Verificare la disponibilità dei Progetti Didattici nelle date e negli orari di interesse, chiamando l'Ufficio Booking al numero 0544 561156. È necessario effettuare la prenotazione anticipata compilando il Modulo di Prenotazione Scuole disponibile nella sezione scuole del sito www.mirabilandia.it (o a pag. 23 di questo Catalogo) ed inviarlo all'Ufficio Booking via fax 0544-560195 o email booking@mirabilandia.it.
 Riceverete una lettera di richiesta di pagamento, indicante il totale dell'importo esatto da pagare. Il pagamento deve essere effettuato anticipatamente mediante bonifico bancario in favore di "Parco della Standiana Srl" (le coordinate bancarie sono specificate nella lettera di richiesta di pagamento). E' necessario anticipare all'Ufficio Booking, via fax o e-mail, copia della contabile almeno 5 giorni lavorativi prima della visita. Riceverete quindi la conferma di prenotazione indicante il codice associato alla Prenotazione da consegnare all'arrivo al Parco alla Cassa Gruppi.
 Se si richiede la fatturazione elettronica, è necessario seguire le indicazioni sopra esposte, specifiche per tale procedura.

COME SI PRENOTA LA VISITA A MIRABILANDIA ABBINATA ALL'HOTEL E/O AD ESCURSIONI?

Telefonare a Mirabilandia Vacanze, il Tour Operator di Mirabilandia, allo 0544-560822 oppure inviare un fax allo 0544-560216 o scrivere all'indirizzo e-mail gruppi@mirabilandiacanze.it. Si potrà richiedere un preventivo per il Gruppo, comprensivo di ingresso a Mirabilandia, eventuali progetti didattici, pasti all'interno del Parco, quotazioni alberghiere ed escursioni, secondo le vostre esigenze. Dopo conferma di disponibilità del pacchetto e a saldo avvenuto, riceverete i voucher indicanti tutti i servizi prenotati.



PER INFORMAZIONI: Contattare UFFICIO BOOKING, tramite telefono, 0544-561156, o email, booking@mirabilandia.it.
PER PRENOTARE: Compilare il presente modulo (disponibile anche sul sito internet del Parco: mirabilandia.it) ed inviarlo all'Ufficio Booking del Parco a mezzo: fax 0544-560195 o email: booking@mirabilandia.it
- Se si effettua il pagamento in contanti o con carta di credito all'arrivo presso la Cassa Gruppi del Parco è sufficiente effettuare la prenotazione almeno 2 giorni lavorativi prima della visita.
- Se si effettua il pagamento anticipato è necessario inviare copia della contabile bancaria all'Ufficio Booking del Parco almeno 5 gg prima della visita.
- Se si prenotano progetti didattici è richiesta la prenotazione obbligatoria anticipata. Il pagamento deve essere effettuato almeno 5 giorni lavorativi prima della visita e copia della contabile va inviata all'Ufficio Booking del Parco.
- Se si richiede fattura elettronica è necessario effettuare la prenotazione in tempo utile per ricevere la fattura elettronica. Il pagamento deve essere effettuato almeno due settimane prima della visita e copia del mandato di pagamento deve essere inviato all'Ufficio Booking del Parco.

DATA DELLA VISITA ____ / ____ / 2019	INSEGNANTE / ACCOMPAGNATORE _____	
NOME DEL GRUPPO _____	VIA _____	N° _____
CAP _____	CITTÀ _____	PROV. _____
TEL _____	CELL _____	FAX _____
EMAIL (campo obbligatorio) _____		
P.IVA e/o C.F. (necessari solo se viene richiesta fattura) _____		
TIPI DI SCUOLA: <input type="checkbox"/> PRIMARIA <input type="checkbox"/> SECONDARIA 1° GRADO <input type="checkbox"/> SECONDARIA 2° GRADO		

TIMBRO PER ACCETTAZIONE

INGRESSO A MIRABILANDIA € 20 A PERSONA **N° STUDENTI** _____ **N° DOCENTI** _____
 Min. 20 persone paganti. 1 gratuità ogni 10 persone paganti. È richiesta una lettera di presentazione della Scuola.
 Ingresso gratuito per persone diversamente abili non autosufficienti; agli accompagnatori viene applicata la tariffa di € 20 a persona.
 1 ingresso gratuito e 1 buono pasto del valore di 10 € per l'autista.
 Il biglietto di ingresso include tutte le attrazioni e gli spettacoli e consente di usufruire della promozione "IL GIORNO DOPO ENTRI GRATIS!". Non include l'ingresso all'attrazione Dead Town, all'Area Mirabeach e ad altre eventuali aree a pagamento. Il primo giorno di utilizzo deve coincidere con la data di emissione.

- ATTIVITÀ DIDATTICHE**
 Indicare il/i progetto/i prescelto/i e aggiungere il/i relativo/i supplemento/i alla tariffa di ingresso al Parco.
 Disponibilità e orari da verificare contattando il n° 0544-561156.
- STIME E MISURE** (per scuola primaria classi 3°, 4° e 5° e secondaria di 1° grado) **€ 3 a persona**
 - CACCIA MATEMATICA** (per scuola primaria classi 3°, 4° e 5° e secondaria di 1° grado)..... **€ 3 a persona**
 - LA FISICA SU AUTOSPLASH** (per scuola secondaria di 1° grado) **€ 3 a persona**
 - OSSERVO E MISURO... L'ACQUA** (per scuola secondaria di 1° e di 2° grado) **€ 5 a persona**
 - SCIENZE SMART CONTEST** (per scuola secondaria di 2° grado) **€ 5 a persona**
 - ROLLER COASTER: COME SI PROGETTA IL DIVERTIMENTO?** (per scuola secondaria di 2° grado)..... **€ 5 a persona**
 - LA FISICA NELLE ATTRAZIONI** (per scuola secondaria di 2° grado) **€ 3 a persona**
 - COMBO LA FISICA NELLE ATTRAZIONI:** 2 attrazioni, 2 ore di lezione (per scuola secondaria di 2° grado)..... **€ 5 a persona**
 - MATEBILANDIA** (per scuola secondaria di 2° grado) **€ 5 a persona**

MENÙ
 I buoni pasto si ritirano alla Cassa Gruppi insieme ai biglietti di ingresso.
PRENOTARE ALMENO 15 MENÙ PER TIPOLOGIA. 1 BUONO PASTO GRATUITO OGNI 10 PAGANTI CON UN MINIMO DI 20 BUONI PASTO.

MENU PIZZA (da ritirare presso Dino's Pizza Time) **€ 6** N° Menù _____
 Spicchio di pizza farcita + patatine fritte + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)

MENÙ CLASSICO (Self Service Drive In) **€ 11,50** N° Menù _____
 Pasta al pomodoro + cotoletta di pollo + patatine fritte + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)

MENÙ GHOTTO (Self Service Drive In) **€ 14,50** N° Menù _____
 Primo + secondo caldo + contorno + dolce + bibita a scelta (bevande alcoliche escluse)

PAGAMENTO
 Può essere effettuato con le seguenti modalità. Segnare l'opzione scelta: **CONTANTI** (Solo per importi fino a € 2.999)
 ASSEGNO CIRCOLARE **BANCOMAT / CARTA DI CREDITO** **BONIFICO BANCARIO ANTICIPATO** (Commissioni a carico del cliente)
 RICHIESTA FATTURA (L'eventuale richiesta deve essere segnalata al momento della prenotazione. Saranno utilizzati P.IVA e/o C.F inseriti nel presente modulo prenotazione)
EMAIL PEC _____ **SDI** _____
 RICHIESTA FATTURA PER ENTI PUBBLICI
CODICE UNIVOCO UFFICIO _____ **CUP** _____ **CIG** _____

Nota bene: il regolamento del Parco è consultabile all'ingresso o su mirabilandia.it Attrazioni e spettacoli sono soggetti a regolamenti specifici, esposti in corrispondenza di ogni entrata. Per motivi di sicurezza non è consentito introdurre borse-frigo e trolley, sia a Mirabilandia che a Mirabeach. Nelle aree picnic non è inoltre permesso lasciare incustoditi contenitori e borse di alcun tipo. Per ulteriori info contattare l'Ufficio Booking. La Direzione del Parco si riserva la possibilità di modificare le condizioni, le tariffe e il calendario di apertura senza alcun preavviso.

INFORMATIVA PRIVACY - AI SENSI DELL'ART. 13 DEL REGOLAMENTO EUROPEO N. 679/2016
 Parco della Standiana S.r.l. con sede in Savio 48125 (RA) - I - Strada Statale 16 Adriatica Km 162 e Parques Reunidos Servicios Centrales S.A., con sede in Madrid, Paseo de la Castellana, 216, in qualità di titolari del trattamento dei dati personali (nel seguito, i "Contitolari") La informano ai sensi dell'art. 13 del Regolamento Europeo n. 679/2016 (nel seguito, "RGPD") che i dati che vengono da Lei forniti saranno trattati per le seguenti finalità: i) elaborazione di richieste da Lei inviate ai Contitolari. Desideriamo precisare che i dati da Lei forniti appartengono alla categoria dei dati personali e che e non contemplano categorie particolari di dati, per il cui trattamento la Legge impone particolari cautele e restrizioni. La base legale del trattamento dei Suoi dati personali per le finalità indicate con il presente modulo è l'art. 6(1)(b) del RGPD. Il conferimento dei suoi dati personali per queste finalità è facoltativo ma l'eventuale mancato conferimento comporterebbe l'impossibilità per i Contitolari di procedere ad elaborare possibili richieste formulate. Il consenso prestato potrà in qualsiasi momento essere liberamente revocato da parte Sua. I dati raccolti per le finalità di cui al punto I) saranno conservati per il periodo strettamente necessario alle finalità per cui sono trattati o nei termini previsti da leggi, norme e regolamenti nazionali e comunitari applicabile. Al termine di tale periodo, i suoi dati verranno definitivamente cancellati ovvero resi anonimi in modo permanente. I suoi dati potranno essere condivisi con: soggetti che agiscono in qualità di responsabili del trattamento e/o sub-responsabili del trattamento; persone autorizzate dai Contitolari al trattamento di dati personali che si sono impegnate alla riservatezza o abbiano un adeguato obbligo legale di riservatezza. I suoi dati non saranno oggetto di trasferimento al di fuori dell'Unione Europea. I dati saranno trattati in conformità a quanto stabilito dall'art. 32 del RGPD e verranno gestiti in modo da garantirne la sicurezza e la riservatezza, mettendo in atto misure tecniche ed organizzative adeguate per garantire un livello di sicurezza adeguato al rischio. Lei ha il diritto di chiedere al Titolare in qualunque momento l'accesso ai suoi dati personali, la rettifica o la cancellazione degli stessi o di opporsi al loro trattamento, ha diritto di richiedere la limitazione del trattamento nei casi previsti dall'art. 18 del RGPD, nonché di ottenere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati che la riguardano, nei casi previsti dall'art. 20 del RGPD. Ogni richiesta potrà essere rivolta all'indirizzo di posta elettronica privacy@mirabilandia.it.

PRESTO IL MIO CONSENSO **NEGO IL MIO CONSENSO** Letto approvato e sottoscritto (firma) _____

COME RAGGIUNGERCI

Mirabilandia si trova a 10 Km da Ravenna, lungo la Strada Statale 16 "Adriatica," in direzione Rimini.



IN AUTO/PULLMAN

PER CHI VIENE DA NORD

Autostrada A14 BO/AN, uscita Cesena Nord. Proseguire sulla Superstrada E45 direzione Ravenna, uscita "Mirabilandia".

PER CHI VIENE DAL CENTRO

Autostrada A1 fino a Orte. Proseguire sulla Superstrada E45 direzione Ravenna, uscita "Mirabilandia".

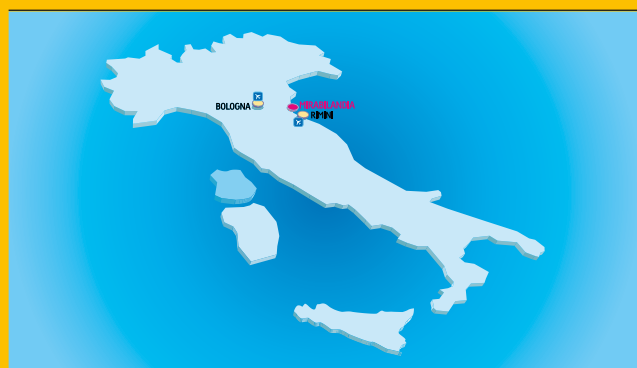
PER CHI VIENE DA SUD

Autostrada A14 AN/BO, uscita Cesena Nord. Proseguire sulla Superstrada E45 direzione Ravenna, uscita "Mirabilandia".



IN TRENO

Un bus navetta a pagamento collega la stazione di Lido di Classe-Lido di Savio al Parco in coincidenza con l'arrivo e la partenza dei principali treni sulla linea ferroviaria Ravenna - Rimini. Alla fermata della navetta sono indicati tutti gli orari del servizio. Per effettuare la ricerca degli orari dei treni sul sito delle ferrovie www.trenitalia.it indicare quale stazione di arrivo "Lido di Classe - Lido di Savio".



IN AEREO

Il Parco è comodamente raggiungibile dagli aeroporti di Bologna "Guglielmo Marconi" e Rimini Miramare "Federico Fellini".

CALENDARIO

2019	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
APRILE						S	D						S	D						S	D						S	D			
MAGGIO				S	D						S	D						S	D						S	D					
GIUGNO	S	D						S	D				S	D				S	D				S	D				S	D		
LUGLIO								S	D				S	D				S	D				S	D				S	D		
AGOSTO			S	D						S	D						S	D				S	D				S	D			
SETTEMBRE	D						S	D					S	D						S	D						S	D			
OTTOBRE					S	D						S	D					S	D					S	D						
NOVEMBRE		S	D																												



PER INFORMAZIONI:

UFFICIO BOOKING DI MIRABILANDIA
Tel. 0544-561156 - Fax 0544-560195
email: booking@mirabilandia.it

Mirabilandia
Strada Statale 16 Adriatica - km 162
48125 Savio (RA)
Tel. 0544-561156
mirabilandia@mirabilandia.it
mirabilandia.it

