

## I PARCHI

Parco Naturale di Montecchio - Torrente di Canepa  
(2 ore circa)

Parco di Montecerreto  
Con un percorso-natura con attrezzi ginnici.  
(1 ora)



## PARCO NATURALE DI MONTECCHIO



Il Parco Naturale di Montecchio si raggiunge facilmente dal centro storico di San Marino. Partendo dalla Città si percorre in auto o in pullman via del Voltone e via del Serrone; superato il tiro a volo, al bivio si gira a destra per viale Campo dei Giudei. Di fronte alle Scuole Medie Statali si lascia la macchina o il pullman e si inizia la passeggiata prendendo Strada di Montecchio.



Quasi subito si incontra il Villino Bonelli, un'antica casa di caccia, della famiglia patrizia dei Bonelli.

Con quale materiale è costruito il villino?

1. pietra
2. legno
3. mattoni



Proseguendo si raggiunge il poggio dove si trova un'area attrezzata con tavoli, giochi ed un piccolo giardino zoologico con animali da cortile e daini.



Sai individuare la differenza tra le corna del daino adulto e quelle del daino più giovane?

Da Montecchio partono alcuni sentieri che, attraversando boschi, boscaglie e prati raggiungono antichi casolari e vecchi mulini, testimonianze della vita rurale nei tempi passati.



Il percorso Montecchio-Cane-pa è l'itinerario più adatto per chi vuole immergersi nell'ambiente per essere in diretto contatto con la natura.

Il percorso si suddivide in "stanze": così vengono chiamati una serie di ambienti diversi, tutti collegati tra loro.



Se sei sulla sommità di Montecchio torna al Villino Bonelli, subito dopo a sinistra trovi uno slargo da qui prendi il sentiero.



Il primo tratto, "stanza n.1" è costituito da un querceto di roverelle, una pianta che caratterizza i boschi sammarinesi fin dai tempi remoti.



Quale vocabolo è estraneo a questa famiglia?  
1. quercia 2. quesito 3. querulo 4. roverella

Proseguendo ti trovi nella "stanza n. 2", una prateria di arbusti tutti autoctoni, cioè appartenenti alla vegetazione spontanea di San Marino.

Sono molto importanti per la sopravvivenza e il nutrimento di tantissime specie di animali vertebrati: daini, istrici, tassi ed invertebrati come: ragni, farfalle, millepiedi, scarabei cervi volanti...



Perché il cervo volante ha questo strano nome?  
1. le mandibole dei maschi ricordano le corna di un cervo  
2. si trova soprattutto in zone abitate da cervi  
3. vive nascosto nel pelo dei cervi



La "stanza n. 3" è una prateria arida; qui sopravvivono solo erbe spontanee, qualche albero e qualche arbusto sparso.





La "stanza n. 4" è la più piccola di tutto il sentiero e non è attraversabile: è quasi sempre allagata per la presenza di una falda superficiale d'acqua.



Vi si trovano pochi giunchi.



La "stanza n. 5" attraversa un bosco molto suggestivo: grandi alberi, suolo ricco di fogliame in decomposizione, piante del sottosuolo colorate e profumate rendono l'ambiente particolare per giochi di luce e profumi.



Si nota subito il cambiamento di temperatura e di umidità appena si inizia a percorrere questa parte di sentiero che qui diventa una mulattiera.

La vegetazione non è più dominata dalle querce ma da aceri, sambuchi, noccioli, carpini.

Osserva i diversi alberi e prova a collegare le foglie delle piante con le loro caratteristiche:

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. foglia di acero    | A. costituita da tante foglioline disposte lungo l'asse centrale |
| 2. foglia di nocciolo | B. ovale   |
| 3. foglia di sambuco  | C. palmata   |

Nella "stanza n. 6" il sentiero diventa strada asfaltata, dall'ambiente naturale si passa ad un ambiente che evidenzia l'intervento dell'uomo: lavorazione del terreno, macerie, falciature.



È il regno delle ortiche, delle erbe infestanti, delle robinie.

Il sentiero riprende con l'ingresso nella "stanza n. 7" che tutta aperta su un tratto di crinale diventa un belvedere.



Da qui infatti si può osservare un bellissimo panorama: la stretta vallata di Canepa, i boschi, i campi coltivati, tutto sullo sfondo dei primi contrafforti degli Appennini marchigiani-romagnoli.

Questa stanza si presenta brulla e tuttavia sono presenti almeno cinquanta specie di erbe, caratteristiche di ambienti aridi e semiaridi.

Individua i nomi di piante eliminando o sostituendo le lettere intruse:

1. Sfelce 2. salive 3. goramigna 4. aumenta 5. carpelvenere  
6. guercia 7. spino 8. calma 9. macero 10. bocciolo

La "stanza n. 8", in passato zona agricola poi abbandonata, è stata restituita all'ambiente naturale.



A destra del sentiero puoi vedere una prateria con radi arbusti, con qualche cespuglio isolato qua e là e sulla sinistra un giovane bosco spontaneo.



La "stanza n. 9" ha le caratteristiche della forra (gola tra due versanti ripidi in cui scorre un corso d'acqua).

Lungo il torrente passa il sentiero all'ombra di grandi robinie ed altre piante d'alto fusto.

Questa stanza è la più suggestiva dell'intero percorso per il corso d'acqua che forma una cascata, per le rocce ricoperte di muschi, per i giochi della luce tra i rami ed i suoi riflessi sull'acqua.





In corrispondenza della cascata il sentiero si divide: tenendoti a sinistra arrivi al torrente di Canepa e qui è il punto d'arrivo del percorso.



Ti trovi ai Vecchi Mulini, ora sede dell'Associazione degli Speleologi sammarinesi, dove fino ai primi anni del '900 la forza dell'acqua del torrente faceva funzionare le macine.



Se invece volti a destra entri nella "stanza n. 10" che porta ai Casamenti, rudere non visitabile perché pericolante, ma esempio di architettura rurale sammarinese.



Se non sei ancora troppo stanco puoi completare il percorso tornando al punto di partenza.

Dai Vecchi Mulini, prendi la salita che ti porta alla chiesina di Canepa, da lì prosegui diritto fino al ponte sul torrente da dove parte il sentiero n. 1.

Segui le segnalazioni fino ad arrivare agli impianti sportivi di Montecchio, subito sotto il Villino Bonelli.

Se invece sei molto stanco puoi tornare in pullman.

Proseguendo dal parcheggio per viale Campo dei Giudei, il pullman al primo bivio gira a sinistra e prosegue fino al centro di Santa Mustiola. Qui gira a sinistra per strada di Canepa e facilmente ti raggiunge.

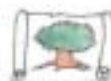


## PARCO DI MONTECERRETO

Uscendo da Città percorri, in macchina o in autobus via del Voltone, continua per via del Serrone fino al bivio; qui volta a destra per via Campo dei Giudei. Vai avanti fino ad un altro bivio sulla sinistra dove prendi via Prima Gualdaria; percorri fino a raggiungere strada di Montecerreto dove viene segnalato il parco. Percorso tutta la strada immersa nel verde arrivi ad una staccionata dopo la quale puoi continuare solo a piedi.



Da qui ha inizio il percorso naturalistico e panoramico. Quasi subito ti troverai in una vecchia pineta. Traversa la pineta quindi prendi il sentiero sulla destra che prosegue in discesa in un bosco di castagni, frassini, querce.



Continua fino a raggiungere i resti di un fortilizio appartenuto a Guido di Cerreto, il quale nel 1243 concesse ai sammarinesi il permesso di transitare sulle sue terre in cambio di un pedaggio.

Stai procedendo nella direzione giusta?

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| 1. Il Monte Titano è alla tua:  | A. destra B. sinistra |
| 2. Città:   | A. destra B. sinistra |
| 3. Valle del Marecchia e le Rocche di San Leo, Montebello e Torriana: | A. destra B. sinistra |

Proseguendo, la discesa diventa più ripida e porta in breve ad un bivio. Andando dritto incontri un bosco di castagni, aceri, noccioli, agrifoglio. Cammina ancora per 2-300 metri attraversa la fitta pineta; seguendo le segnalazioni ti ritroverai in una macchia con vegetazione erbacea, aperta e soleggiata, completamente diversa da quella del bosco che hai incontrato prima.



Terminato il percorso obbligato nella macchia gira a sinistra e percorri la strada parallela a quella che hai trovato all'inizio del sentiero. Superata la pineta, dopo una breve salita ti ritroverai al punto dal quale sei partito.



## INFORMAZIONI UTILI

Il prefisso telefonico della Repubblica di San Marino è 0549

Per informazioni turistiche:

### Ufficio di Stato per il Turismo

Contrada Omagnano, 20  
47890 Repubblica di San Marino  
tel. 0549.882400 - 882410 fax 0549.882575  
e-mail: statoturismo@omniway.sm

### Informazioni Turistiche

Contrada del Collegio - San Marino  
tel. 0549/882914

### Ufficio prenotazioni Guide

Piazzale lo Stradone San Marino  
tel. 0549.882393 fax 0549.882398  
Orari: 8.15-12.15/14.30-17.30

**Associazione Albergatori U. S. O. T.**  
(Unione sammarinese operatori turistici)  
Via Piana, 109 - San Marino  
tel. 0549.992930

### Campeggio

Centro Turistico San Marino  
Strada di San Michele, 50 - Cailungo  
tel. 0549.903964

## SERVIZI PER BAMBINI E RAGAZZI

### L'IBROVOLANTE

Libreria per ragazzi. Punto di incontro per avvicinare i bambini al mondo della letteratura, promuovere la cultura del leggere, in spazi per incontri con autori, presentazioni di novità, visite guidate.  
tel. 0549.907084

### LUDOTECA POLOGIOCO

Spazio strutturato per giocare con coetanei, adulti o individualmente. Percorsi di laboratori sul gioco attuato, gestito, ragionato.  
tel. 0549.999536

### ARBORETO

Visite didattiche guidate da insegnanti per la conoscenza funzionale e floristica degli alberi del territorio.  
tel. 0594.885110

### CENTRO NATURALISTICO

Visite guidate per la conoscenza degli ambienti naturali e paesaggistici più significativi del territorio della Repubblica di San Marino.  
tel. 0594.883460

### ISTITUTO MUSICALE

Per avvicinare alla musica i più piccoli attraverso un percorso ludico, coltivare le attitudini dei ragazzi, avviare allo studio dello strumento.  
tel. 0549.903002

### IMPIANTI SPORTIVI

In tutto il territorio di San Marino sono presenti vari impianti sportivi sia pubblici che privati.  
Per informazioni tel. 0549.882400 - 882410

## MUSEI E MONUMENTI STATALI

### **PALAZZO PUBBLICO**

Piazza della Libertà - Centro Storico

tel. 0549.885370

Ingresso £.4000

Orari: dall'1 aprile al 30 settembre 8-20;

dall'1 ottobre al 31 marzo (8.45-17)

### **ROCCA GUAITA (PRIMA TORRE)**

Centro Storico di San Marino

tel. 0549.991369

Ingresso £.4000

Orari: dall'1 aprile al 30 settembre 8-20;

dall'1 ottobre al 31 marzo (8.45-17)

### **ROCCA CESTA (SECONDA TORRE)**

Salita alla Cesta - Centro storico

tel. 0549.991295

Ingresso £. 4000

Orari: dall'1 aprile al 30 settembre 8-20;

dall'1 ottobre al 31 marzo (8.45-17)

### **MONTALE (TERZA TORRE)**

Salita al Montale - Centro Storico

Per visita alla I e alla II Torre biglietto unico £. 6.000 solo per singoli. Per gruppi superiori alle 25 persone e per scolaresche £. 2.000

### **MUSEO- PINACOTECA SAN FRANCESCO**

Via Basilicius - Centro Storico

tel. 0549.885132

Ingresso £. 4000

Orari: dall'1 aprile al 30 settembre 8-20;

dall'1 ottobre al 31 marzo (8.45-17)

### **MUSEO DELL'EMIGRANTE E CENTRO DI STUDI PERMANENTI SULL'EMIGRAZIONE**

Contrada Omerelli, 24 - Centro Storico

tel. 0549.885171

Ingresso gratuito

Orari: da ottobre a marzo 9-12/13-16. Da aprile a settembre 8-20

*Visite guidate su prenotazione*

### **BIBLIOTECA DI STATO E BENI LIBRARI**

Contrada Omerelli, 13 Palazzo Valloni

tel. 0549.882248

Dal lunedì al venerdì dalle 8.15-18.00, sabato dalle 8.30-12.30

### **Ufficio Filatelico Numismatico**

Piazzetta Garibaldi

tel. 0549 882370

## CHIESE

### **BASILICA DEL SANTO**

Piazza Domus Plebis - Centro Storico di San Marino

tel. 0549.882380

### **CHIESA DI SAN QUIRINO (CONVENTO CAPPUCCINI)**

Via dei Cappuccini - Centro Storico di San Marino

tel. 0549.991161

### **CHIESA E CONVENTO DI SAN FRANCESCO**

Via Basilicius - Centro Storico di San Marino

tel. 0549.991157

### **CHIESETTA DI SAN PIETRO**

Piazza Domus Plebis - Centro Storico

tel. 0549.882380

## MUSEI PRIVATI

### MUSEO DELLE CERE

Via Lapididi Marini, 17 - Centro Storico  
tel. 0549.992940

Orari: da ottobre a marzo 8.30-12.30/14-17.30;  
aprile, maggio, giugno e settembre 8.30-18.30;  
luglio e agosto 8.30-20.

*Ricostruzione storica di personaggi in ambienti e costumi della storia sammarinese e internazionale.*

### MUSEO DELLE CURIOSITÀ

Salita alla Rocca, 26 Centro Storico  
tel. 0549.992437

Orari: da novembre a febbraio 10-17.30;  
da marzo a giugno 9-18.30;  
da luglio a settembre 9-24.

*Il Museo contiene una raccolta di documenti su avvenimenti, oggetti e personaggi strani e curiosi.*

### REPTILIARIUM - ACQUARIUM

Via Paolo III, 5 - Centro Storico  
tel. 0549.990318

Ingressi: da marzo a ottobre tutti i giorni aperto; da novembre a febbraio sabato domenica e festivi. Orari: 9-20.

*Centro di sperimentazione e ricerca nel mondo dei rettili e dei pesci.*

### MUSEO DELLA TORTURA

Lato Porta San Francesco - Centro Storico  
tel. 0549.991215

Orari: dall'1 aprile al 30 settembre 10-19; dall'1 ottobre al 31 marzo chiuso il mercoledì.

## FESTE

### 5 FEBBRAIO

Anniversario della Liberazione della Repubblica dall'occupazione alberoniana e Festa di Sant'Agata, patrona.  
Tutte le Comunità sammarinesi sparse nel mondo celebrano il 5 febbraio, la festa della Libertà.

### 25 MARZO

Anniversario dell'Arengo, in origine assemblea dei capi-famiglia che in seguito delegò il suo potere al Consiglio Grande e Generale di 60 membri.  
Oggi l'Arengo è lo stesso corpo elettorale.

### 1 APRILE

Cerimonia d'Investitura dei Capitani Reggenti

### LUGLIO

Nell'ultima settimana di Luglio si svolgono le giornate Medievali nel Centro Storico della capitale.

### 3 SETTEMBRE

Festa di San Marino e della Fondazione della Repubblica  
Nell'anno 301 d.C., secondo la tradizione Marino salì sul Monte Titano e da quella data i sammarinesi iniziano il conto degli anni di esistenza della loro Repubblica.  
Il 3 settembre si svolge anche il Palio dei Balestrieri.

### 1 OTTOBRE

Cerimonia d'Investitura dei Capitani Reggenti .

## SOLUZIONI DEI GIOCHI

- Pagina 28 Le risposte esatte sono la numero 2 e la numero 3.  
Il nome "bertesca" deriva, infatti, dal latino brittus (bre-tone) ed in origine, indicava l'antica abitazione invernale bretona. Dal X secolo fu usato per indicare una piccola costruzione difensiva posta tra le merlature delle fortificazioni.  
Nei cantieri con bertesca si intende un piccolo ponteggio.
- Pagina 29 Gioco 1. Nello stemma alla sinistra di chi entra in Città è raffigurata un'aquila con le ali aperte e una corona in testa.  
Gioco 2. La croce raffigurata sulla colonna è detta "greca" perché, a differenza di quelle che trovi di solito, ha le due braccia uguali. È detta greca perché questa forma era molto diffusa nel mondo greco-bizantino.
- Pagina 30 La risposta esatta è la numero 3.
- Pagina 31 Le chiavi erano manovrate da tre frati contemporaneamente per rendere più difficili eventuali furti.
- Pagina 33 La risposta esatta è la numero 2.
- Pagina 34 Gioco 1. San Giuseppe.  
Gioco 2. La risposta esatta è la numero 3.
- Pagina 38 I nomi dei venti sono: il numero 2. Bora (un vento di Trieste); 3. Maestrale (un vento che soffia da nord-ovest); 4. Libeccio (un vento che soffia da sud-ovest); 6. Ponentino (il modo con cui a Roma viene chiamato il vento che soffia da ovest).  
Invece non sono nomi di venti: 1. Eolo (il nome con cui gli antichi romani chiamavano il dio dei venti) mentre 5. Sciroccato è un'espressione che indica una persona un po' frastornata (a causa del fastidioso... scirocco!).
- Pagina 40 La risposta esatta è la numero 2.
- Pagina 44 Sulla cappa del camino è raffigurato un leone, simbolo della città di Venezia.
- Pagina 47 Nessuno dei tre. Infatti, nelle leggende legate alla vita di questi tre santi sono narrati di incontri con questi animali, incontri che sono spesso raffigurati in dipinti e statue che li rappresentano.
- Pagina 50 Le risposte esatte sono: 1-C; 2-A; 3-B.  
Infatti: il Castello Sforzesco a Milano prende nome dalla famiglia degli Sforza.  
Il Ponte dei Sospiri a Venezia si chiama così perché un tempo collegava Palazzo Ducale con le prigioni e, quindi da qui passavano i prigionieri che... "sospiravano" per la triste sorte che li attendeva.  
Il Colosseo, infine, sembra che nel suo nome conservi il ricordo di una statua colossale in bronzo dorato, "il Colosso" che sorgeva nella piazza del Colosseo.
- Pagina 52 La risposta esatta è la numero 1.
- Pagina 56 Gioco 1: La risposta esatta è la numero 2.  
Gioco 2: I nomi intrusi sono: Bud Spencer e la Primula Rossa.
- Pagina 57 La risposta esatta è la numero 1. Ma in parte anche la 2, infatti le penne di ferro che simboleggiavano le tre vette avevano anche funzione di parafulmine.
- Pagina 60 San Francesco.
- Pagina 64 La risposta esatta è la numero 1.
- Pagina 73 La risposta esatta è la numero 1. La numismatica è la scienza che studia gli aspetti economici, storici e artistici delle monete.
- Pagina 83 La risposta esatta è la numero 2.
- Pagina 88 Gioco 1: La risposta esatta è la numero 2.  
Gioco 2: Il daino adulto ha le corna grandi e ramificate.

Pagina 89 Gioco 1: le parole estranee sono 2. Quesito (domanda) e la 3. Querulo (lamentoso)

Gioco 2: La risposta esatta è la numero 1.

Pagina 90 Le risposte esatte sono: 1-C; 2-B; 3-A.

Pagina 91 I nomi delle piante che si ottengono togliendo e sostituendo alcune lettere sono: 1. (sfelce) felce; 2. (salive) salice; 3. (goramigna) gramigna; 4. (aumenta) menta; 5. (carpelvenere) capelvenere; 6. (guercia) quercia; 7. (spino) pino; 8. (calma) palma; 9. (macero) acero; 10. (bocciolo) nocciolo.

Pagina 93 1-B; 2-B, 3-A.