

L'ARCHEOLOGIA  
per  
BAMBINI e RAGAZZI

***Attività per le famiglie al Museo  
Archeologico di Murlo***

*Antiquarium di Poggio Civitate - Museo Archeologico di Murlo*



## Il Museo

conserva i materiali di una residenza etrusca principesca databile tra il VII e il VI secolo a.C.

Il percorso affronta vari temi per la comprensione della cultura etrusca: il banchetto, la produzione artigianale, le attività di sostentamento, l'arte e l'architettura, la religione e gli aspetti funerari.

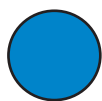
Le ricostruzioni dei tetti delle strutture permettono una visita interattiva: il visitatore ha la possibilità di distinguere le parti originali dai restauri, di apprendere le varie fasi di lavoro dallo scavo alla musealizzazione.

### FAMIGLIE CON BAMBINI

Per ogni attività è indicata un'età minima consigliata.



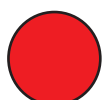
3 anni



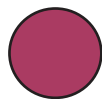
5 anni



9 anni



11 anni



0 - 99 anni

### COSTO ATTIVITÀ:

\* 20,00 EURO a famiglia; 2,00 EURO a persona nel caso di gruppi con più di 10 persone

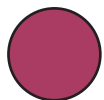
### INGRESSO:

\* 6,00 EURO;

\* 4,00 EURO RIDOTTO per over 65, studenti, gruppi +10 persone, ICOM, Touring Club, EduMusei card

\* GRATUITO bambini fino a 11 anni, residenti, disabili, guide turistiche





## Un museo per tutti Laboratorio tattile per tutte le età

Un museo per tutti è un progetto di accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva e culturale.

Lungo il percorso museale sono state allestite i pannelli tattili per l'esplorazione delle riproduzioni dei reperti esposti. Queste postazioni facilitano la lettura di tutto il contenuto museale alle persone con difficoltà visive o uditive e contribuiscono all'abbattimento delle barriere sensoriali, cognitive e culturali.

Inoltre è attivo un laboratorio tattile con oggetti realizzati in vari materiali con dimensioni e forme diverse e una postazione composta da tre puzzle dell'Uomo col cappello, con texture differenti al tatto. Il laboratorio stimola tutti i sensi e le capacità logiche e mnemoniche.

- \* Finalità: utilizzare il tatto e la manualità per la comprensione della cultura materiale etrusca.
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale





## ...e il cioccolato?

Partendo dall'alimentazione si affronteranno il tema del banchetto, momento sociale e religioso di grande importanza nel mondo aristocratico etrusco, e le forme di sostentamento primarie come agricoltura, allevamento, caccia e pesca.

I bambini verranno a contatto con farina, olio, ceci, lenticchie, latte, olive, uva... senza vederli; potranno utilizzare soltanto il tatto per comprendere di quale alimento si tratti.



- \* Finalità: stimolare la manualità per sviluppare capacità logico-mnemoniche.
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale

## Personaggi in movimento



I bambini verranno introdotti nel mondo etrusco e conosceranno abitudini e stili di vita della famiglia che viveva a Poggio Civitate (Murlo) "Tanto tanto tempo fa..."; si affronterà il tema della casa principesca e dell'architettura etrusca, in particolare le decorazioni architettoniche: sfingi, gorgoni, leoni e il famoso antenato con il cappello.

I bambini saranno invitati a riprodurre, con il loro corpo, le sembianze e le caratteristiche fisiche e comportamentali dei personaggi illustrati.

\* Finalità: attraverso la drammatizzazione, il bambino prende coscienza dello spazio che occupa e, stimolando le proprie capacità mnemoniche, conosce gli oggetti e i personaggi del Museo.

\* Metodo d'apprendimento: drammatizzazione





## Il Gioco dell'Oca etrusco

Un gioco di società interamente ideato e creato per Murlo dalla Biblioteca Comunale in collaborazione con il Museo. Gli alunni, pedine del gioco, si muoveranno su un percorso fatto di 45 caselle (formato 25x25 cm circa) ispirate ai "personaggi" esposti all'interno del museo (tra i quali la Sfinge, la Gorgone, l'uomo col cappello e altri).

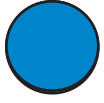
Ad ogni personaggio corrisponderà un'azione o una domanda.

Il gioco stimola la curiosità e la lettura e diventa uno strumento di fruizione del museo, utile anche per un primo approccio alla cultura etrusca.

\* Finalità: stimolare la concentrazione e l'attenzione dell'alunno e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.

\* Metodo d'apprendimento: gioco educativo





## Caccia al tesoro



Per poter affrontare le prove del gioco, verranno dati nozioni e sussidi didattici.

I ragazzi saranno coinvolti in una caccia al tesoro all'interno del Museo, strutturata con quiz, indovinelli, puzzle, così da approfondire la conoscenza delle sezioni tematiche e delle usanze degli Etruschi.

- \* Finalità: stimolare la concentrazione e l'attenzione e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.





## La scrittura etrusca

### Leggere, scrivere e far di conto in Etrusco

Contestualizzazione storico-geografica, presentazione delle iscrizioni più famose, conoscenza dei numeri.

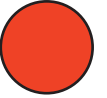
Ascolto, lettura e comprensione di iscrizioni semplici, scrittura di frasi con lettere dell'alfabeto etrusco su supporto variabile, gioco dei dadi.

\* Finalità: sfatare il mito del mistero della lingua etrusca, alimentato dalla letteratura fantascientifica e dai media, attraverso la conoscenza delle iscrizioni più famose al mondo, stimolando la logica e la memoria con giochi e supporti audio.

\* Metodo d'apprendimento: teorico-pratico



# Il mestiere dell'archeologo: The Garbage Project



Presentazione del lavoro dell'archeologo, delle fasi di scavo archeologico e del lavoro post-scavo.

Dall'individuazione di un sito, al recupero delle testimonianze archeologiche mediante lo scavo stratigrafico; illustrazione degli interventi di restauro e conservazione; lo studio e la musealizzazione.

Comprensione dei metodi della ricerca archeologica attraverso la lettura della spazzatura: scavo simulato di una stratigrafia artificiale; recupero dei reperti e attività di documentazione.

\* Finalità: l'attività sarà utile per apprendere la differenza tra tempo assoluto e tempo relativo; saranno sviluppate le capacità logiche degli alunni e verrà stimolata la loro curiosità.

\* Il Garbage Project, letteralmente Progetto Spazzatura, è un progetto realizzato a Tucson, in Arizona, per studiare le abitudini alimentari dei cittadini ed è stato sviluppato seguendo le metodologie archeologiche. Studiando la spazzatura del Museo, i ragazzi scopriranno quali sono le abitudini dei visitatori all'interno della struttura, utilizzando metodologie archeologiche.

\* Metodo d'apprendimento: archeologico - pratico



## Museo Archeologico di Murlo

Piazza della Cattedrale, 4 53016 Murlo (SI)

0577814099 | [poggiocivitate@museisenesi.org](mailto:poggiocivitate@museisenesi.org)

Facebook: Museo Etrusco Murlo

Instagram: museomurlo

Referente: Associazione Culturale di Murlo

