

L'ARCHEOLOGIA  
per  
BAMBINI e RAGAZZI

***Attività e laboratori per le scuole  
al Museo Archeologico di Murlo***

*Antiquarium di Poggio Civitate - Museo Archeologico di Murlo*



## **Il Museo**

IL MUSEO ARCHEOLOGICO DI MURLO 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.

L'allestimento permette lo svolgimento delle attività educative all'interno delle stesse sale, ampie e luminose.

### **Accessibilità museale**

I programmi presentati sono pensati per un coinvolgimento attivo degli alunni all'interno della struttura museale.

Per stimolare la curiosità nei bambini e ragazzi e le loro capacità logiche e mnemoniche, si propongono temi di carattere archeologico che includano il gioco e la manualità, pur mantenendo il rigore delle informazioni scientifiche trasmesse.

L'accessibilità museale sarà caratteristica basilare. Esempio il percorso multisensoriale, presentato tra i programmi, attraverso il quale gli alunni potranno stimolare i loro sensi e le loro percezioni.

La scuola può richiedere percorsi alternativi nel caso di particolari esigenze che possano precludere l'intera visita così presentata: le modifiche potranno essere apportate ai temi, alle modalità e ai tempi di svolgimento.

La scuola può richiedere e concordare appuntamenti settimanali o mensili per l'intera durata dell'anno accademico. Per un'esperienza completa si consiglia di abbinare l'attività alla visita guidata.



## Programmazione e materiali

È possibile concordare una visita giornaliera con possibilità di pranzo al sacco sia all'esterno che all'interno del museo. La mattina si divide tra visita guidata e un'attività educativa; il pomeriggio l'attività potrebbe essere un gioco, come il Gioco dell'Oca o la Caccia al tesoro.

### Costi

\* Ingresso al museo: 1,50 euro per alunno. Gratuito per accompagnatori, disabili e residenti nel Comune di Murlo.

\* Attività: 2,00 euro per alunno

\* Percorso guidato: 2,00 euro per alunno

\* Proposta giornaliera: 6 euro a bambino

\* Gratuito per le scuole di Murlo

### Durata

La durata media delle attività è adattabile in base alle esigenze delle singole classi.

Tuttavia è consigliabile una durata non inferiore a:

\* Attività: 2 ore circa

\* Percorso guidato: 1 ora circa

### Utenze

Si propongono programmi specifici per età; tuttavia, su richiesta, sarà possibile rendere fruibile ogni attività a tutte le classi.

Le varie attività sono contraddistinte da un colore che indica l'età consigliata:



3 - 8 anni



9 - 10 anni



10 - 11 anni

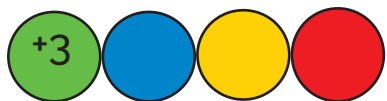


+ 11 anni



0 - 99 anni



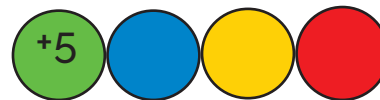


## ATTACCA E TOCCA

Come rendere accessibile un'opera d'arte. Saranno forniti materiali di varia origine, consistenza e colore con i quali gli alunni dovranno riempire le diverse parti di alcuni reperti scelti. Le figure saranno consegnate stampate su carta con i rispettivi segni divisori ben evidenziati: ad esempio la stampa della sfinge sarà suddivisa in quattro parti (corpo, ali, volto e capelli).

Il modulo prende spunto dalle postazioni tattili esposte lungo il percorso in occasione del progetto "Un museo per tutti" e ha anche lo scopo di sensibilizzare all'idea che è possibile rendere accessibile un'opera d'arte. Prevista la visita alle postazioni e ai reperti scelti per il modulo.

- \* Finalità: stimolare la fantasia e le capacità creative
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale
- \* Discipline coinvolte: storia dell'arte, archeologia



## IL GIOCO DELL'OCA ETRUSCO

Un gioco di società interamente ideato e creato per Murlo dalla Biblioteca Comunale e dal 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 dell'alunno e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.
- \* Metodo d'apprendimento: gioco educativo
- \* Discipline coinvolte: storico - artistiche



## ...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 e l'olfatto per comprendere di quale alimento si tratti.

- \* Finalità: stimolare i sensi del tatto e olfatto per sviluppare capacità logico-mnemoniche.
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale
- \* Discipline coinvolte: storia, archeologia del cibo, antropologia



## Personaggi in movimento

I bambini verranno introdotti nel mondo etrusco, 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.

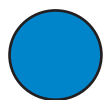
I bambini saranno invitati a riprodurre, con il loro corpo, le sembianze e le caratteristiche fisiche e comportamentali dei personaggi illustrati.



- \* 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
- \* Discipline coinvolte: archeologia dell'architettura, mitologia





## Caccia al tesoro



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

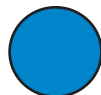
I bambini, suddivisi in gruppi, saranno coinvolti in una caccia al tesoro all'interno del Museo, strutturata con quiz, indovinelli, puzzle, così da approfondire la conoscenza delle sezioni tematiche e delle usanze degli Etruschi.

\* Metodo d'apprendimento: gioco educativo

\* 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.

\* Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, tecnico-scientifiche, geografia, antropologia

## Percorso multisensoriale



Stimolare il tatto, l'udito e la vista per approcciarsi alla materia archeologica e al mondo degli Etruschi.

Si affronteranno più temi, come l'alimentazione, le decorazioni architettoniche e la lingua etrusca, in un percorso strutturato all'interno del Museo.

\* Finalità: accessibilità museale attraverso lo sviluppo dei sensi associati ad alcuni dei temi salienti all'interno del percorso museale. Ogni alunno è coinvolto in prima persona.

\* Metodo d'apprendimento: multisensoriale

\* Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, antropologia





## La scrittura etrusca.

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

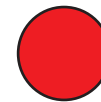


Contestualizzazione storico-geografica, presentazione delle iscrizioni più famose, conoscenza dei numeri.

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

- \* Discipline coinvolte: storico – artistiche, geografia, antropologia
- \* Finalità: sfatare il mito del mistero della lingua etrusca attraverso la conoscenza delle iscrizioni più importanti, stimolando la logica e la memoria con giochi e supporti audio.
- \* Metodo d'apprendimento: teorico; gioco educativo

### Il mestiere dell'archeologo: The Garbage Project

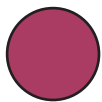


Presentazione del lavoro dell'archeologo, delle fasi di scavo e del lavoro post-scavo. Dall'individuazione di un sito, al recupero delle testimonianze archeologiche mediante lo scavo stratigrafico; illustrazione degli interventi di restauro e conservazione e la musealizzazione. Studiando la spazzatura del Museo, gli alunni scopriranno quali sono le abitudini dei visitatori all'interno della struttura, utilizzando metodologie archeologiche.

**Il Garbage Project**, letteralmente Progetto Spazzatura, è stato realizzato a Tucson, in Arizona, per studiare le abitudini alimentari dei cittadini ed è stato sviluppato seguendo le metodologie archeologiche.

- \* 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.
- \* Metodo d'apprendimento: archeologico - pratico
- \* Discipline coinvolte: tecnico – matematiche, scientifiche, disegno, fotografia archeologica





## Un museo per tutti

### Laboratorio tattile per tutte le età

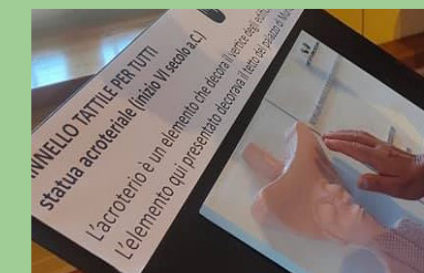
Un museo per tutti è un progetto di accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva e culturale.

Lungo il percorso museale sono state allestiti 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
- \* Discipline coinvolte: storico – artistiche



## 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](https://www.instagram.com/museomurlo)

Referente: Associazione Culturale di Murlo

