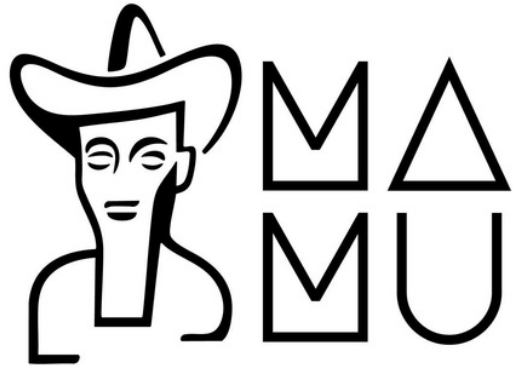
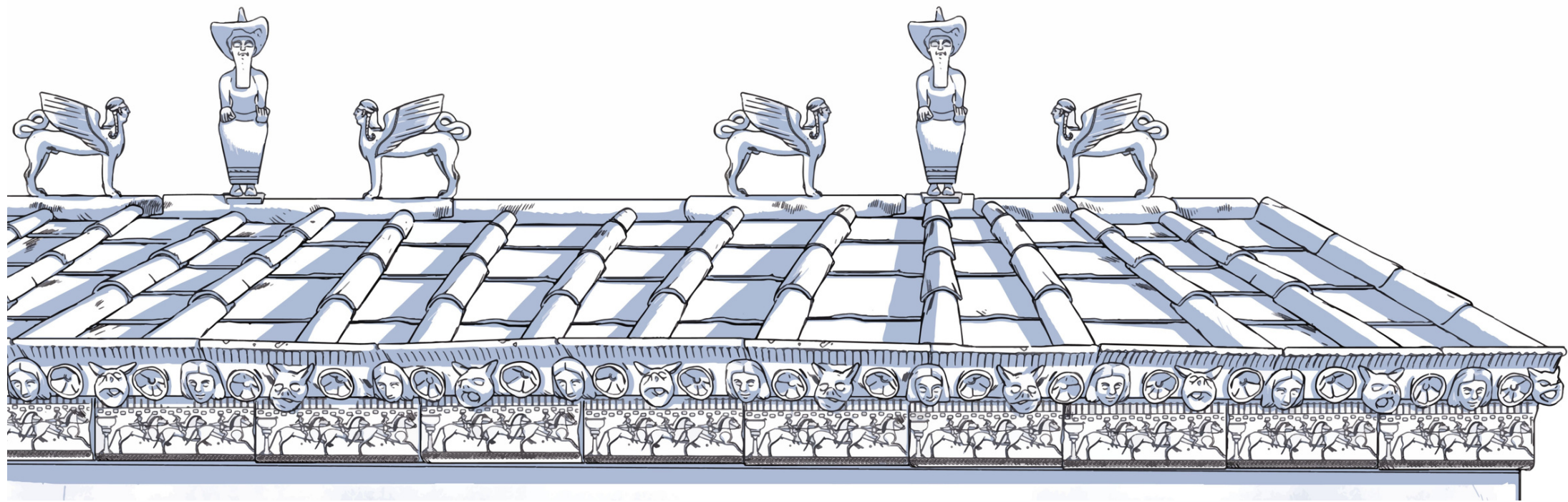




MUSEO
ARCHEOLOGICO
MURLO

Attività e laboratori per le famiglie

FMS
fondazione musei senesi

REGIONE
TOSCANA



**MUSEO
DI RILEVANZA
REGIONALE**

Il Museo

Il museo conserva gli straordinari materiali trovati a Poggio Civitate, il colle vicino a Murlo dove, tra VII e VI secolo a.C., sorse una delle più importanti residenze aristocratiche etrusche. La ricerca archeologica, iniziata sessanta anni fa, ci ha restituito oggetti e storie unici che raccontano la vita quotidiana e offrono una rara testimonianza di architettura domestica etrusca in quel periodo.

Il percorso, distribuito su tre piani, permette di trattare i vari aspetti della vita quotidiana tra cui la produzione artigianale, l'architettura domestica, l'alimentazione e il banchetto. In questo museo è esposto il famoso uomo col cappello anche chiamato Cappellone, una statua in terracotta posta sui tetti con funzione apotropaica.

Una sala è dedicata alla necropoli e alla figura del guerriero.

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 dei bambini. Per stimolare la loro curiosità e le capacità logiche e mnemoniche, si propongono attività di carattere archeologico che includano il gioco e la manualità, pur mantenendo il rigore delle informazioni scientifiche trasmesse. Il museo è accessibile, anche grazie alle postazioni tattili che riproducono alcuni tra i più importanti reperti esposti. Grazie a queste riproduzioni abbiamo potuto incrementare il pacchetto educativo con un percorso multisensoriale, attraverso il quale si possono stimolare i sensi e le percezioni.

Per un'esperienza completa si consiglia di abbinare l'attività alla visita guidata.

Programmazione e materiali

La **durata** media delle attività è adattabile in base alle esigenze dei singoli gruppi.

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 la visita guidata e un'attività educativa; nel pomeriggio l'attività potrebbe essere più leggera, come il gioco dell'oca o il percorso multisensoriale.

I **materiali** sono forniti dal museo.

Costi

COSTO PER ATTIVITÀ: 20,00 EURO a famiglia; 2,00 EURO a persona nel caso di gruppi con più di 10 persone.

INGRESSO: 6,00 EURO **INTERO**;

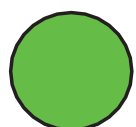
4,00 EURO **RIDOTTO** per over 65, studenti, gruppi +10 persone, ICOM, Touring Club, EduMusei card;

GRATUITO bambini fino a 11 anni, residenti, disabili, guide turistiche.

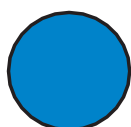
Utenze

Si propongono programmi specifici per età; tuttavia, su richiesta, è possibile rendere fruibile ogni proposta.

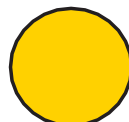
Un colore indica l'età consigliata per ogni attività:



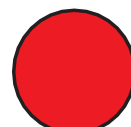
3 - 8 anni



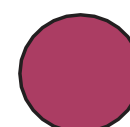
9 - 10 anni



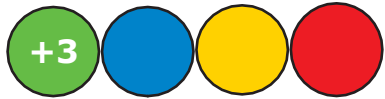
10 - 11 anni



+ 11 anni



0 - 99 anni



Attacca e tocca. Come rendere accessibile un'opera d'arte.

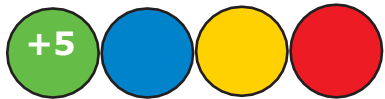
Si riempiono le diverse porzioni di un'immagine stampata con materiali di origine naturale, di varia consistenza. Le figure, scelte tra quelle presenti al museo, sono stampate su carta con i segni divisori evidenziati: ad esempio, la stampa della sfinge è suddivisa in quattro parti (corpo, ali, volto e capelli). Il modulo prende spunto dalle postazioni tattili esposte lungo il percorso e mira a sensibilizzare sulla possibilità di 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 ideato e creato per Murlo dalla biblioteca comunale e dal museo.

Gli utenti, pedine del gioco, si muovono 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 corrisponde 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 allo studio della cultura etrusca.

Finalità: stimolare la concentrazione e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.

Metodo d'apprendimento: gioco educativo.

Discipline coinvolte: archeologia.

+3

...e il cioccolato?

Le lastre dedicate al banchetto, di cui abbiamo esposte anche le riproduzioni tattili, ci permettono di parlare delle differenze con la tavola di oggi, sia dal punto di vista culturale che alimentare. Attraverso le scatole cieche, i bambini vengono a contatto con vari alimenti usando soltanto il tatto e l'olfatto.



Finalità: stimolare i sensi per sviluppare capacità logico-mnemoniche.

Metodo d'apprendimento: multisensoriale.

Discipline coinvolte: storia, archeologia del cibo, antropologia.



+3

Personaggi in movimento

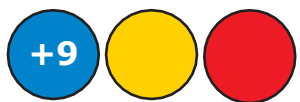


I bambini sono invitati a riprodurre con il loro corpo, le sembianze e le caratteristiche fisiche e comportamentali dei personaggi illustrati, anche attraverso giochi di gruppo.

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

Metodo d'apprendimento: drammatizzazione, educazione motoria.

Discipline coinvolte: archeologia, mitologia.



Flâner a Murlo

flânerie: è una parola ottocentesca francese usata per indicare l'arte di camminare senza meta, perdersi tra le vie con curiosità, con atteggiamento ozioso e contemplativo.



I bambini si staccano dal gruppo per rendersi indipendenti e seguire i loro sensi di bambini e ragazzi. Si affidano completamente alla loro guida interiore vagando in assoluto silenzio, con lentezza tra i vicoli del Castello di Murlo e gironzolando tra le sale del museo in autonomia.

Al termine della passeggiata, si appuntano su un foglio ciò che li ha colpiti, quello che hanno visto, udito o odorato ma anche come si sono sentiti a vagare in un luogo senza una meta. Poi a turno potranno leggere ad alta voce i loro appunti, o una parte.

Questa attività è un esercizio individuale. Stimola la creatività, crea consapevolezza; aiuta il bambino a concentrarsi e anche a sviluppare il proprio senso dell'orientamento.

Il Castello di Murlo è luogo adatto dato che è chiuso al traffico e le poche auto che transitano sono quelle dei residenti. Tuttavia è possibile scegliere di svolgere l'attività esclusivamente all'interno del museo.

Finalità: liberare la mente, ridurre l'ansia e creare senso di indipendenza.

Metodo d'apprendimento: pratico, individuale, emozionale.

Discipline coinvolte: storico – artistiche, geografia, filosofia.



Caccia al tesoro



La famiglia è coinvolta in una caccia al tesoro che si sviluppa tra le sale del museo alla ricerca dei reperti. Il gioco strutturato con quiz, indovinelli e puzzle, serve per approfondire la conoscenza delle sezioni tematiche sviluppando astuzia e spirito di osservazione.

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

Finalità: stimolare la concentrazione e l'attenzione, 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, linguistiche, tecnico-scientifiche, geografia.



Raccontami una storia

Dopo l'osservazione diretta di alcuni reperti esposti, con fantasia e immaginazione si risponde ad alcune domande aperte o chiuse per la stesura di un testo, una poesia o una narrazione.

Finalità: stimolare la fantasia e l'immaginazione per favorire abilità linguistiche e cognitive in un contesto narrativo condiviso.

Metodo d'apprendimento: osservazione diretta.

Discipline coinvolte: archeologia, antropologia cognitiva.





+10 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 attraverso la conoscenza delle iscrizioni più importanti, stimolando la logica e la memoria con giochi e supporti audio.

Metodo d'apprendimento: teorico, gioco educativo.

Discipline coinvolte: epigrafia, geografia, antropologia.



+11 Il mestiere dell'archeologo: the Garbage Project

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.

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 ai fini della musealizzazione.

Studiando la spazzatura del museo con metodologia archeologica scopriamo quali sono le abitudini dei visitatori all'interno della struttura.

Finalità: apprendere la differenza tra tempo assoluto e tempo relativo; sviluppare le capacità logiche e stimolare la curiosità.

Metodo d'apprendimento: archeologico – pratico.

Discipline coinvolte: logico – matematiche, scientifiche, disegno, fotografia archeologica.



Percorso multisensoriale: un museo per tutti

da 0 a 99 anni

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

L'attività inizia con una visita guidata alle riproduzioni dei reperti e ai puzzle tattili realizzati con varie texture per stimolare le capacità sensoriali e cognitive.

In un secondo momento, attraverso l'esplorazione tattile, veniamo a contatto con oggetti moderni di uso quotidiano e antichi e attraverso l'uso di scatole cieche proviamo a riconoscerli.

Finalità: stimolare tutti i sensi e le capacità logiche e mnemoniche.

Metodo d'apprendimento: multisensoriale.

Discipline coinvolte: archeologia.





MUSEO
ARCHEOLOGICO
MURLO



Piazza della Cattedrale, 4 53016 Murlo (SI)
0577814099 | poggiocivitate@museisenesi.org
Facebook: Museo Archeologico Murlo
Instagram: [museomurlo](https://www.instagram.com/museomurlo)

