

## Giocare col museo

**Maria Laura Corradetti**

### **Gioco a quiz per il Museo Civico Archeologico dell'Agro Veientano**

Per quale motivo giocare “col” museo e non “al” museo? Semplicemente perché si tratta non solo di scegliere il museo come luogo dove organizzare il gioco, ma anche di fare del museo elemento integrante del gioco, che non potrà essere pensato senza tener conto delle caratteristiche della collezione museale, del suo allestimento e dell'edificio che la accoglie. Si può inoltre decidere di intercettare un altro soggetto: i genitori dei ragazzi a cui è destinata tale offerta, per fare di questa esperienza un'occasione da vivere assieme. Il progetto si presta per consentire un'esperienza istruttiva e ludica (dove quest'ultima è funzionale alla prima) che sia condivisa dal bambino e da suo padre, in occasione di una particolare ricorrenza, ad esempio la “Festa del papà”.

Il gioco a quiz<sup>1</sup> altro non è che una prova di verifica finale, un *feedback*<sup>2</sup> sotto mentite spoglie, privato del rigore e della sistematicità secondo gli standard previsti per una verifica in un contesto didattico. Ovviamente si presuppone, quale condizione *sine qua non*, che i partecipanti visitino il museo prima di cimentarsi nella prova, con il supporto di una guida museale che avrà premura di toccare tutti gli argomenti e le opere citati nelle domande finali<sup>3</sup> (le domande del gioco a quiz proposto al Museo dell'Agro Veientano sono riportate in allegato alla fine del presente articolo). Subito informati che è fondamentale prestare attenzione alla visita per la riuscita del gioco, i ragazzi e i loro genitori saranno motivati sia all'ascolto che all'osservazione degli oggetti descritti.

Si ricorda che sono tre i parametri in base ai quali strutturare un progetto didattico:

- che cosa si intende comunicare e a qual fine (*quid sit tradendum et quo fine*),
- chi è il destinatario del messaggio (*quis accepturus*),
- in quale modo si verifica tale comunicazione (*quomodo quid tradere conveniat*).

Ovviamente tali presupposti rimangono validi anche in occasione di una qualsiasi offerta ludica che però abbia finalità cognitive, e che pertanto deve calibrarsi il più possibile sulle caratteristiche dei destinatari ed essere strutturata affinché risulti coerente con lo scopo che ci si propone di raggiungere.

Con la proposta del “gioco” intendiamo inoltre far affezionare il bambino e (perché no?) il genitore al museo del loro territorio, abbattere il sentimento di estraneità che spesso la comunità nutre nei confronti delle istituzioni museali, che fa sì che molte volte sono proprio gli abitanti a nutrire disinteresse per tutto ciò che concerne il museo della loro città, al contrario dei turisti che non rinunciano a veri e propri tour culturali. L'iniziativa ha perciò il vantaggio di far recepire come il museo non sia solo una raccolta di oggetti, ma anche un contenitore, uno spazio architettonico con una sua storia, nel quale la persona deve sentirsi libera di muoversi, di percorrere e ripercorrere gli stessi luoghi per il tempo che gli aggrada (ovviamente nel rispetto delle regole), senza alcuna soggezione. Infatti, poiché le domande del gioco richiedono che i partecipanti si spostino all'interno degli ambienti espositivi (secondo itinerari non prestabiliti, poiché non è necessario rispondere ai quesiti nell'ordine in cui sono elencati) e che ritornino sui loro passi laddove abbiano bisogno di rivedere certi manufatti, si infrange l'idea che il museo sia un edificio nel quale si entra e si esce seguendo un percorso forzatamente lineare, e soprattutto dove non si ritorna più. Tale intendimento acquista particolare rilievo se le opere sono distribuite non solo negli ambienti del museo (le sale espositive), ma anche negli spazi (ad esempio cortili) condivisi con altre istituzioni (ad esempio biblioteche) ospitate nella medesima struttura architettonica<sup>4</sup>. Si desidera cioè instillare l'abitudine all'osservazione, a focalizzare le volumetrie e le destinazioni d'uso degli edifici.

In particolare, giacché il tutto è stato pensato per i ragazzi, il proposito è di far loro percepire che la visita al museo – luogo di conoscenza – può anche tradursi in occasione di divertimento. Anzi, lo svago si rivela un ottimo strumento, da un lato per incentivare in modo naturale l'attenzione dei partecipanti, dall'altro per capire se i concetti recepiti in precedenza con la visita siano stati effettivamente compresi, e per rinforzare la loro memorizzazione. La peculiarità di questo tipo di esperienza consiste nel privare la prova finale dell'ufficialità di un “test di profitto”<sup>5</sup> (anche perché al di fuori da qualsiasi contesto scolastico), allontanando lo stato d'ansia che altrimenti alcuni bambini potrebbero manifestare. Si favori-

sce cioè la migliore condizione di benessere da parte del piccolo visitatore.

E c'è di più. Il gioco è stato pensato in modo che le conoscenze necessarie per poter rispondere alle domande finali siano fornite durante la visita al museo, con un chiaro nesso di causa-effetto: io ascolto, io osservo, io capisco e so rispondere alle domande. Infatti proprio le informazioni avute dalla guida si riveleranno indispensabili per fare le associazioni, riconoscere le differenze e quant'altro richiesto dal quiz. D'altronde, chi mai si diverte osservando cose che non capisce? Avere subito coscienza dei traguardi raggiunti e prova concreta delle proprie capacità si traduce nel giovane pubblico in un'affezione verso esperienze di questo tipo e, come ricaduta positiva, anche verso i musei, non più visti come luoghi tediosi.

Questo, se vogliamo, è il punto di forza: se le informazioni sono state acquisite poco prima con la visita, nello svolgimento del gioco il bambino avrà subito la conferma tangibile dell'utilità di tali conoscenze; tutto sarà improntato affinché la visita iniziale sia comprensibile e autosufficiente in relazione alle prove da superare.

Ritornando ai tre passaggi obbligatori per qualsiasi progetto didattico sopra elencati, nel nostro caso viene meno un'uniformità del profilo del destinatario, giacché le variabili interessano tanto il genitore quanto il ragazzo. Mancano riferimenti circa i pre-requisiti dei vari soggetti, quindi è necessario che le risposte alle domande si possano ricavare unicamente dalle informazioni fornite nel corso della visita. Ne consegue che l'esposizione della guida non deve fare affidamento ad alcuna conoscenza pregressa, poiché non si è nelle condizioni di sapere quali possano essere la tipologia e il livello culturale dei presenti<sup>6</sup>.

Come è comunicato oralmente prima di dare inizio al gioco (e come viene specificato per iscritto nelle domande), qualora i partecipanti non ricordino alcuni dati potranno affidarsi alle informazioni fornite dai pannelli che illustrano il contenuto di ogni sala e alle didascalie che accompagnano ciascun reperto, e sarà loro consentito rivolgersi al personale presente nelle sale, che li aiuterà senza però fornire direttamente le risposte, ma ripetendo quelle informazioni utili per rispondere a un determinato interrogativo. Non verrà cioè mai meno la partecipazione attiva dei "concorrenti". Specificare che all'occorrenza si possono leggere i pannelli e le didascalie cela anche l'intenzione di evidenziare l'utilità di tali supporti, che spesso e volentieri vengono ignorati dal pubblico più giovane. Mai dare nulla per scontato, qualsiasi tattica è ben accetta se funzionale a dare una connotazione pratica a un concetto banale (cioè le informazioni riportate nei pannelli si riferisco-

no a quanto lì esposto), che risponda cioè immediatamente a un bisogno del ragazzo (cioè trovare la risposta a uno specifico quesito).

Per la buona riuscita del gioco, è bene saper programmare i tempi entro cui esso deve concludersi, considerando un determinato lasso di tempo per la visita e per eventuali chiarimenti richiesti dai visitatori, e un tot di tempo per gestire gli spazi e le persone durante tutta la durata del gioco, anche in previsione di probabili interventi di aiuto da parte del personale museale.

Di per sé il museo è luogo aperto a tutti, è chiaro però che da un punto di vista organizzativo in questo caso si farà un distinguo, per esempio offrendo il pacchetto (cioè l'offerta formativa con espresse tutte le sue caratteristiche) solo a bambini di età compresa fra i 6 anni e un massimo di 13 anni; infatti al di sopra di questa età il gioco può non essere particolarmente attrattivo se si svolge in compagnia dei genitori<sup>7</sup>. Per forza di cose la prova può non soddisfare le aspettative di tutti, risultando facile o difficile a seconda dell'età dei partecipanti (in relazione al percorso scolastico maturato). Si può cercare di ovviare a tale inconveniente organizzando prove distinte per fascia d'età poiché tra i ragazzi vi può essere un discreto scarto generazionale. Il gioco a quiz qui proposto è stato pensato per bambini di età compresa tra gli 11 e i 13 anni.

Tenendo conto del rapporto stimolo-risposta, le prove possono essere classificate come prove strutturate o prove aperte. Nelle prime la risposta corretta (o le risposte corrette) deve essere scelta all'interno di un gruppo di opzioni (prove a scelta multipla, prove a completamento, prove a corrispondenza, prove vero/falso). Nelle prove aperte il soggetto deve formulare con parole sue la risposta, lunga o breve che sia. Perciò, nell'intento di commisurare il più possibile la prova sul profilo del destinatario, è possibile agevolare o complicare le prove in vario modo, ricorrendo a diverse strategie (ovviamente queste alternative si possono variamente associare, oppure se ne può prediligere una soltanto):

- diminuendo/aumentando il numero delle domande;
- diminuendo/aumentando per ogni quesito il numero delle risposte tra le quali individuare quella esatta (= prove strutturate);
- aumentando/diminuendo il numero di quesiti a risposta aperta;
- semplificando/complicando l'argomento delle domande;
- semplificando/complicando il tipo di risposte tra le quali individuare quella/e esatta/e;
- semplificando/complicando il tipo di risposte da dare in risposta aperta.

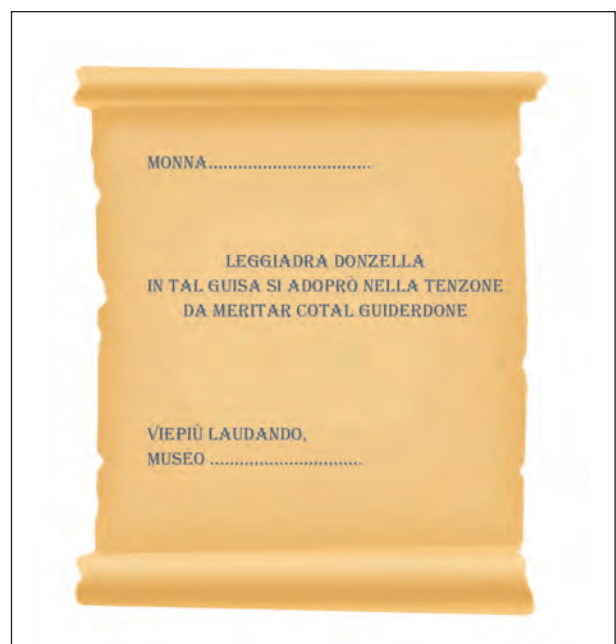
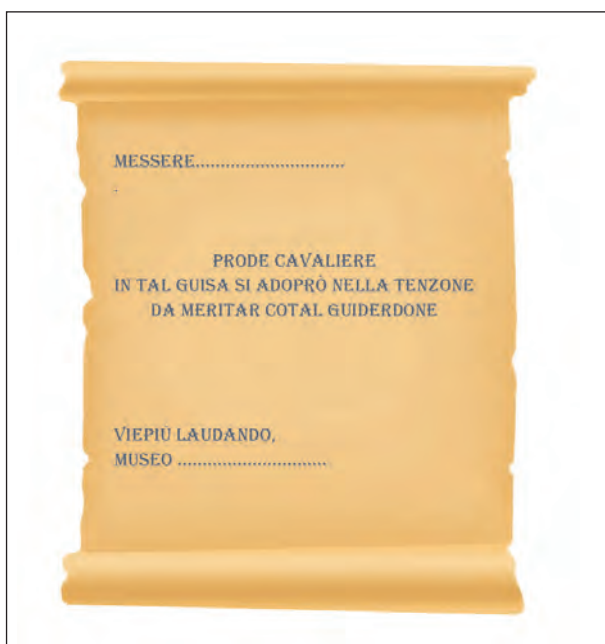
Quello che in prima istanza sembra essere un punto critico, ossia la probabilità che le domande possano risultare un po' difficili (senza però esagerare!), in realtà dà senso all'iniziativa il cui fine è che il papà trascorra una mattinata o un pomeriggio con il figlio, non come semplice accompagnatore, ma interagendo con lui. Se il ragazzo incontrerà difficoltà, dovrà intervenire il padre. Insomma, i due giocano insieme, sì o no? Invece nel caso in cui il ragazzo riesca agevolmente a risolvere i quiz, possiamo immaginare la sua contentezza per aver dimostrato la propria bravura. Nulla toglie, poi, che sia il figlio a spiegare e a motivare al padre le sue risposte, insomma a perorare la propria causa. L'atto di sostenere le proprie convinzioni richiede un esercizio intellettuale importante: saper verbalizzare i pensieri usando termini chiari e saperli organizzare secondo passaggi logici. Questa è l'interazione che si desidera abbia luogo.

Senza contare, poi, che la soddisfazione nel saper rispondere ai quesiti innesca inevitabilmente un sentimento di appagamento che può spingere il ragazzo a ripetere situazioni analoghe e a trovare, più in generale, motivo di compiacimento personale quando abbia modo di dare prova delle abilità acquisite sia con lo studio curriculare (scuola), sia attraverso altre attività. Il che si riallaccia all'intendimento di trasmettere l'idea che la cultura non è mai fine a se stessa, ma è uno strumento con il quale risolvere i problemi della vita, con cui comprendere la realtà che ci circonda senza essere in balia delle convinzioni altrui. Ec-

co perciò che la "cultura", parola troppo rarefatta per i giovani, si sostanzia di una connotazione pragmatica immediatamente percepibile dai ragazzi.

Circa l'esito del gioco vi sono diverse opzioni: si può consegnare un premio alla coppia che conclude positivamente per prima il percorso, riservando a tutti gli altri partecipanti un premio di minore entità, o una sorta di attestato che certifichi la loro partecipazione; oppure si può optare per una soluzione che non gerarchizzi i partecipanti con una graduatoria. Ciò potrebbe inficiare lo stato di benessere dei partecipanti di cui si è detto prima. Il divertimento deve scaturire dal concludere la prova indipendentemente dall'ordine di arrivo, prevedendo per tutti una stessa ricompensa, oppure (oltre, magari, a una merenda) una "pergamena"<sup>8</sup> che riconosca indistintamente l'impegno di ogni singolo ragazzo. Eventualmente si può diversificare l'attestato a seconda che si tratti di un bambino o di una bambina. Nei due modelli proposti (vedi figure) si è scelto un linguaggio aulico e volutamente forbito e desueto. Non deve intimorire la possibilità che il testo risulti pressoché incomprensibile al ragazzo: sarà letto nel momento della consegna e tradotto nel linguaggio corrente, con il vantaggio che simili termini possono conferire particolare merito all'impresa.

La proposta di gioco presentata come esempio è stata ideata dalla scrivente per il Museo Civico Archeologico dell'Agro Veientano (M.A.V.) nel Comune di Formello (Roma).



*I due modelli proposti di "pergamena", volutamente scritti in linguaggio aulico e desueto, da consegnare ai partecipanti alla fine della prova.*

## Programma

- Prima fase del gioco (tempo previsto = 1 ora):
  - > I ragazzi con i loro papà sono invitati a visitare il palazzo e il museo con la sua collezione.
- Seconda fase del gioco (tempo previsto = 40 minuti):
  - > Ogni coppia, composta da un ragazzo e da suo padre, dovrà risolvere una serie di quesiti che fanno riferimento a quanto detto e mostrato durante la visita.

## Finalità del progetto

- Museo:
  - > Memorizzazione degli oggetti esposti.
  - > Comprendere che i manufatti sono testimonianza concreta del nostro passato.
  - > Percepire il museo come luogo aperto a tutti senza alcun tipo di discriminazione.
  - > Percepire la distinzione tra la collezione e l'edificio che la ospita.
  - > Far sì che i ragazzi associno l'immagine del museo a un'esperienza positiva cosicché possano volontariamente desiderare ripeterla anche presso altri musei.
- Extra museo:
  - > Svolgere un'attività ludica e istruttiva con il genitore.
  - > Rinforzo delle capacità dialettiche e logiche.
  - > Comprendere che il proprio bagaglio culturale è utile per risolvere i problemi che le situazioni possono porre.

Maria Laura Corradetti è *specializzata in storia e conservazione delle opere d'arte e valorizzazione dei beni culturali*.

1. La scelta di qualificare il gioco come un "gioco a quiz" potrebbe non riscuotere consensi unanimi in ambito pedagogico, giacché la parola "quiz" (che altro non è che la corruzione del latino "quis", cioè "chi?") può intendere un semplice gioco di memoria, mentre la parola "test" allude al saggiare, provocare un certo tipo di risposta a un certo tipo di stimolo. Tuttavia, da un punto di vista meramente pubblicistico, risulta più accattivante usare la parola "quiz" invece che "test", un termine che istintivamente i ragazzi associano all'ambiente scolastico.

2. Attraverso la verifica è possibile avere il controllo della ricaduta cognitiva, che è il dato oggettivo che consente di appurare la resa dell'offerta formativa. In base ai risultati si potrà tararla diversamente, anche nel caso di un gioco a quiz, di una caccia al tesoro ecc. Quindi la valutazione interessa sia la qualità dell'apprendimento, sia la qualità dell'offerta formativa.

3. L'operatore museale si rifarà alla tecnica espositiva impostata come *quaestio*, cioè di tipo bidirezionale, per la partecipazione attiva dei ragazzi, non intesi perciò come semplici uditori. Solitamente si riceve una risposta positiva quando i visitatori sono sollecitati all'intervento e al ragionamento. La tecnica dell'argomentazione mantiene sempre viva l'attenzione. Catalizzare l'attenzione dei bambini/ragazzi significa ottimizzare la qualità dell'apprendimento. Coinvolgere in prima persona i ragazzi fa sì che la visita risulti tutt'altro che pedante.

4. È quanto si è verificato nel Palazzo Chigi del Comune di Formello

(RM), dove si trova anche il Museo dell'Agro Veientano. Ad esempio nel cortile sono collocate lapidi funerarie, un sarcofago e una statua di epoca romana. Per il momento nel museo sono visitabili solamente le sale relative all'età etrusca. Prossimamente si prevede di allestire le sale dell'età romana e medievale.

5. Nel linguaggio tecnico corrente con "test" si indica una procedura di controllo. I test di conoscenza sono dunque prove che sollecitano prestazioni culturali. Essi sono costituiti da una congrua serie di quesiti (*item*) formulati in maniera che non siano equivocamente interpretabili e ai quali sia possibile rispondere in modo univoco.

6. Tra l'altro non è detto che il grado di istruzione sia consequenziale al grado di scolarizzazione, per quanto questo può essere un parametro di riferimento. Nel caso di gruppi eterogenei di persone il grado di istruzione si può conoscere solo nel caso si richieda di compilare anticipatamente un questionario atto a rilevare le cosiddette variabili di fondo (ad esempio età, titoli di studio ecc.). In alternativa si può tentare di chiedere informazioni di carattere generale, ad esempio quali sono gli interessi dei presenti, se sono soliti partecipare a visite museali, con quale frequenza ecc. Questo è l'aspetto più delicato di tutta la questione, giacché non bisogna invadere la privacy delle persone, né mortificare in alcun modo la sensibilità di quanti potrebbero recepire una scelta di questo tipo come inopportuna, soprattutto se fatta alla presenza di altri soggetti. Manca cioè l'intimità che viene invece assicurata da un questionario cartaceo. Tuttavia è sempre necessario valutare se sia il caso di azzardare domande di questa natura, e comunque solo se si creano le condizioni in modo del tutto naturale e spontaneo. Alla luce di tutte le variabili in campo, è chiaro per quale motivo il progetto si basa su una visita che contenga da sola i dati necessari, e sia articolata con un linguaggio calibrato secondo l'età dei ragazzi che sono i destinatari del gioco.

7. Per fasce di età più alte si possono creare percorsi di gioco tra squadre di coetanei.

8. Non si allude a vera cartapeccora, ma si intende fare riferimento a un foglio con colore e consistenza da sembrare antico, magari con bruciature e ingiallimenti, eventualmente arrotolato e chiuso da un nastri rosso assicurato da un timbro in ceralacca. Comunque si possono abbracciare anche altre soluzioni.

## Bibliografia

- Balboni Brizza M.T., 2007 - *Immaginare il museo: riflessioni sulla didattica e il pubblico*. Jaca Book, Milano.
- Corradetti M.L., 2016 - *Visite guidate nei luoghi d'arte: quale approccio con l'utenza?* Storia - rivista on line di storia & informazione, n. 104, agosto.
- Frigerio C., 2000 - *Arte in gioco: a Bruno Munari futurista del passato, pedagogista presente nel futuro*. Erga, Genova.
- Nardi E. (a cura di), 1999 - *Un laboratorio per la didattica museale*. Edizione SEAM, Formello.
- Nardi E., 2004 - *Musei e pubblico: Un rapporto educativo*. Franco Angeli, Milano.
- Nardi E., 2011 - *Forme e messaggi del museo*. Franco Angeli, Milano.
- Zerbini L., 2006 - *La didattica museale*. Aracne, Roma.

*Nelle pagine che seguono, le domande del gioco a quiz proposto al Museo Civico Archeologico dell'Agro Veientano. >>>*

## GIOCO A QUIZ

DEL MUSEO DELL'AGRO VEIENTANO

TOTALE NUMERO DELLE DOMANDE = 17  
TEMPO MASSIMO CONCESSO = 40 MINUTI

**1) OSSERVA LA FOTO SOTTOSTANTE: TI RICORDI DOVE SI TROVA QUESTO REPERTO?**

(Se non ricordi dove si trova, ripercorri i luoghi che hai appena visitato: buona ricerca!)

[Foto del vaso con Idra]

Risposta.....

**2) QUALE LEGAME UNIVA ANCHISE A ENEA?**

(Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta esatta. Se hai dei dubbi puoi rivolgerti alle guide!)

- A) Era suo fratello
- B) Era il suo precettore (= cioè il suo maestro privato)
- C) Era un suo compagno d'armi
- D) Era suo padre

Risposta.....

**3) IL PALAZZO CHE OSPITA ADESSO IL MUSEO È APPARTENUTO, NEI SECOLI PASSATI, A DUE IMPORTANTI FAMIGLIE: QUALI?**

(Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta esatta. Se non la ricordi puoi rivolgerti alle guide!)

- A) Famiglia Medici e poi Famiglia Chigi
- B) Famiglia Barberini e poi Famiglia Orsini
- C) Famiglia Orsini e poi Famiglia Chigi
- D) Famiglia Chigi e poi Famiglia Visconti

Risposta.....

**4) OSSERVA LA FOTO SOTTOSTANTE: TI RICORDI DOVE SI TROVA QUESTA STATUA?**

(Se non ricordi dove si trova la statua, ripercorri i luoghi che hai appena visitato: buona ricerca!)

[Foto della *Statua virile* detta "L'Imperatore"]

Risposta.....

**5) COMPLETA GLI SPAZI VUOTI DEL TESTO SOTTOSTANTE SCEGLIENDO, DI VOLTA IN VOLTA, UNA TRA LE PAROLE SCRITTE IN CARATTERI ROSSI.**

(Attenzione: non tutte le parole devono essere inserite. E ogni parola deve essere usata una sola volta. Se hai dei dubbi, puoi rivolgerti alle guide)

Il bucchero è un particolare tipo di ..... ceramico inventato dagli Etruschi, riconoscibile perché si presenta nero sia in ..... che in frattura. Veniva utilizzato per oggetti ceramici di lusso, collegabili al contesto del banchetto e riferibili perciò a persone appartenenti a un ceto.....

Il banchetto era in uso anche durante i riti funebri allietati pure da ..... e danze. Convinti che il .....conservasse la propria individualità congiunta con le sue spoglie mortali, essi concepirono il sepolcro come un'abitazione formata da una o più stanze arredate con tavoli, letti e utensili vari, e decorato sulle pareti da vivacissime ..... con scene di danze, giochi, cacce e tutto ciò che ricordava i momenti più.....

amalgama, parenti, area, mosaici, giallo, infimo, tristi, impasto, musica, povero, defunto, superficie, pitture, schiavi, murali, nero, decorazioni, lieti, marito, elevato

segue nella pagina successiva >>>

>>> segue dalla pagina precedente

**6) RISPONDI ALLE SEGUENTI QUATTRO FRASI INDICANDO PER OGNUNA SE SIA VERA O FALSA.**

(Barrare per ognuna affermazione «vero» o «falso» rispettivamente se ritieni l'affermazione vera o falsa. Se hai dei dubbi leggi i pannelli e le didascalie, oppure prova a chiedere alle guide!)

- |  |                               |                                |
|--|-------------------------------|--------------------------------|
| A) I bracciali venivano usati solamente dalle donne.                           | <input type="checkbox"/> Vero | <input type="checkbox"/> Falso |
| B) Le più antiche testimonianze di abitato stabile risalgono al Bronzo Finale. | <input type="checkbox"/> Vero | <input type="checkbox"/> Falso |
| C) Artigiani assiri si erano stabiliti a Veio.                                 | <input type="checkbox"/> Vero | <input type="checkbox"/> Falso |
| D) La torre di Palazzo Chigi risale al XVI secolo.                             | <input type="checkbox"/> Vero | <input type="checkbox"/> Falso |

**7) CHE COSA SONO LE STIPI?**

(Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta corretta. Se hai dei dubbi, leggi i pannelli e le didascalie)

- A) Grandi vasi in terracotta utilizzati per contenere liquidi
- B) Depositi in cui venivano accumulati le offerte votive o gli ex-voto
- C) Tessuti pregiati con ricche decorazioni usati per le vesti
- D) Cantine dove conservare i viveri

Risposta.....

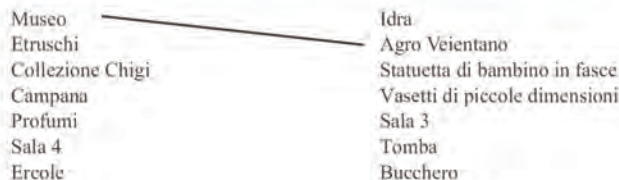
**8) IN QUALE SALA SONO PRESENTI I VASI BICONICI, CIOÈ I CONTENITORI DOVE VENIVANO RIPOSTE LE CENERI DEL DEFUNTO?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato: buona ricerca!)

Risposta.....

**9) UNISCI CON UNA FRECCIA LE PAROLE DELLA COLONNA DI SINISTRA CON QUELLE DELLA COLONNA DI DESTRA.**

(Attenzione: ogni parola della colonna di sinistra va unita con una sola parola della colonna di destra. Se non ricordi alcune associazioni, ritorna sui tuoi passi e cerca tra i reperti del museo. Se hai dei dubbi, prova a chiedere alle guide!)



**10) QUAL È LA MISSIONE DI UN MUSEO?**

(Barrare la casella corrispondente alla risposta esatta. Attenzione: è presente una sola risposta esatta)

- Conservare, vendere, comunicare
- Conservare, studiare, comunicare
- Studiare, comunicare, vendere
- Nascondere, studiare, conservare

**11) OSSERVA LA FOTO SOTTOSTANTE: A CHE COSA SERVIVA QUESTO OGGETTO?**

(Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta esatta. Se non ricordi il suo uso, ritorna sui tuoi passi e cerca!)

[Foto di una fibula]

- A) Era un simbolo di comando
- B) Era un ferma-trecce
- C) Era una spilla per appuntare le vesti
- D) Era un utensile per tagliare le carni

Risposta.....

segue nella pagina successiva >>>

>>> segue dalla pagina precedente

**12) QUALE DI QUESTI OGGETTI FA PARTE DEL CORREDO DEL TUMULO CHIGI?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato: buona ricerca! Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione solo una è la risposta corretta)

- A) Statuetta che rappresenta una mucca
- B) Urna a forma di bauletto
- C) Statuetta che rappresenta un vecchio
- D) Piatto con funzione di mortaio

Risposta.....

**13) QUANTI ALTARI SONO PRESENTI NEL MUSEO?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato e cerca! Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione solo una è la risposta corretta)

- A) Otto
- B) Sei
- C) Nessuno
- D) Cinque

Risposta.....

**14) QUALE CITTA' ETRUSCA DOMINAVA IL TERRITORIO ALL'INTERNO DEL QUALE ADESSO SORGE IL COMUNE DI FORMELLO?**

(Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione solo una è la risposta esatta. Se hai dei dubbi leggi i pannelli, oppure prova a chiedere alle guide)

- A) Vulci
- B) Chiusi
- C) Caere
- D) Veio

Risposta.....

**15) LE STATUE POSTE A GUARDIA DELLA TOMBA CAMPANA QUALI ANIMALI RAPPRESENTANO?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato. Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta esatta. Se hai dei dubbi, leggi i pannelli e le didascalie)

- A) Sfingi o leoni
- B) Non c'era nessuna statua
- C) Cani o lupi
- D) Leoni e cani

Risposta.....

**16) QUANTI SONO I REPERTI PRESENTI NEL MUSEO DELL'AGRO VEIENTANO CHE RICORDANO L'EPISODIO DELLA FUGA DI ENEA, INSIEME AL PADRE, DALLA CITTÀ DI TROIA?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato e cerca! Scrivere nel rigo sottostante la lettera corrispondente alla risposta scelta. Attenzione: solo una è la risposta esatta. Se hai dei dubbi prova a chiedere alle guide)

- A) Nessuno
- B) Due
- C) Tre
- D) Uno

Risposta.....

**17) TI RICORDI ALMENO UN CORREDO TOMBALE DOVE COMPARE UN RASOIO IN BRONZO?**

(Se non lo ricordi, ripercorri i luoghi che hai appena visitato e cerca! Se hai dei dubbi, leggi i pannelli e le didascalie, oppure prova a chiedere alle guide!)

Risposta.....