

PITCHER
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:
Educational Resources



Risorse Didattiche

PillarT

Tema: Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato, Vendita di oggetti rubati, Canali di traffico e identificazione degli attori, Lotta contro il traffico, Ricerca della provenienza e tracciabilità, Perché è vietato, quali sono le conseguenze

Fascia d'età: 11-14, 14-18 anni

Autori

Marine Chantepedrix, Corinne Chartrelle (Centre de Recherche de l'École Nationale Supérieure de la Police), Pierre Gillon con il prezioso aiuto di Nicolas Leproust (autore del gioco)

Versione

Versione italiana, settembre 2024

Immagini

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, IES Albalat

Copyright

I materiali possono essere utilizzati secondo la licenza:
Creative Commons Non-Commercial Share Alike





Disclaimer

Il progetto *PITCHER* è stato finanziato con il sostegno dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ (Grant Agreement 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Indice

Il Progetto PITCHER	4
La proposta didattica di PITCHER	5
Introduzione: L'argilla parlante	7
Istruzioni per gli insegnanti	7
 11-14,  14-18 anni.....	8
Descrizione dei materiali	8
Informazioni dettagliate	8
Preparazione	13
Introduzione del gioco e delle sue regole	14
Debriefing e risorse pedagogiche da esplorare dopo la fine del gioco.....	16
Altre informazioni utili.....	17
Suggerimenti per altre attività	21
Allegato 1: Kit da gioco da stampare per 6 giocatori.....	22

Il Progetto PITCHER

Il progetto *PITCHER* (Programma Erasmus+, 2021-2024) è stato avviato per progettare e sperimentare una serie di risorse didattiche volte a migliorare le capacità di insegnanti ed educatori nella preparazione di lezioni e attività utili a sensibilizzare gli studenti per la lotta al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali.

PITCHER si basa sulle raccomandazioni emesse dal progetto NETCHER (H2020 - 2019-2021) coordinato dal CNRS, che ha sviluppato una vasta rete di enti interessati a questo problema ed emesso delle raccomandazioni relative alla lotta al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali. Una delle raccomandazioni è proprio la necessità di sensibilizzare le comunità scolastiche ed educative.

L'idea del progetto è nata dall'ENSP (il Centro di ricerca dell'Accademia nazionale di polizia francese) e dall'associazione Michael Culture - membri del consorzio NETCHER - e riunisce BIBRACTE, uno tra i più importanti siti archeologici francesi, MUSEOMIX,

l'associazione di riferimento nella mediazione culturale rivolta ai musei, e alcune scuole di Francia, Grecia, Italia e Spagna, unite con il fine di progettare e implementare insieme il progetto PITCHER.



Foto: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Ci auguriamo che questa risorsa porti una nuova dimensione al vostro lavoro, oltre che utilizzarla per sviluppare queste attività con i vostri studenti. Gli argomenti selezionati sono stati scelti assieme a insegnanti ed educatori provenienti da Francia, Grecia, Italia e Spagna attraverso focus group e ricerche sul campo. Ogni risorsa è accompagnata dagli obiettivi didattici che si prefigge, nonché da altre curiosità e informazioni interessanti, che devono essere utilizzati per stimolare ulteriori discussioni.

Quando possibile, abbiamo inserito una breve attività interattiva da svolgere con gli studenti o una serie di domande da porre loro, al fine di introdurre gli argomenti di ogni modulo didattico. Se desiderate approfondire ulteriormente determinati argomenti o temi, ogni risorsa include un collegamento ad altre risorse a essa correlate. Quando disponibile, viene fornito un elenco generale di risorse aggiuntive relative agli argomenti trattati.

I materiali didattici e i testi di accompagnamento sono concepiti come ausili educativi autonomi. A questo proposito, le risorse hanno lo scopo di fornire un quadro generale da cui è possibile selezionare e scegliere i temi più rilevanti per le attività di proprio interesse. I moduli possono essere utilizzati in qualsiasi paese e in qualsiasi contesto in quanto tratta questioni internazionali e universali.

Per ulteriori informazioni su *PITCHER*, potete visitare la pagina web del progetto:

<https://www.pitcher-project.eu>

La proposta didattica di PITCHER

Le risorse didattiche di PITCHER comprendono i seguenti moduli didattici, qui elencati in base alle tematiche e all'età suggerita degli studenti a cui sono rivolti:

	 7-11	 11-14	 14-18
Tutti i temi		Casi Studio	Casi Studio
		Il "Tesoro di Couan"	Il "Tesoro di Couan"
		Il saccheggio non è un gioco	Il saccheggio non è un gioco
		Traffico Internazionale	Traffico Internazionale
		I predatori dell'arte perduta	
Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio
	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
	Il Furto Misterioso	Il Furto Misterioso	I Tesori Illegali
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	
Vendita di oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
			I Tesori Illegali
Canali di traffico e identificazione degli attori	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte

		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
			I Tesori Illegali
Lotta contro il traffico	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	
Ricerca della provenienza e tracciabilità		Interviste	Interviste
		PillarT	PillarT
		Tocca, Non toccare	Tocca, Non toccare
Restituzione degli oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
Conservare la memoria degli oggetti scomparsi	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
		Tocca, Non toccare	Tocca, Non toccare
Perché è vietato, quali sono le conseguenze	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	

Introduzione: PillarT

Tema: Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato, Vendita di oggetti rubati, Canali di traffico e identificazione degli attori, Lotta contro il traffico, Ricerca della provenienza e tracciabilità, Perché è vietato, quali sono le conseguenze

Fascia d'età:



Programma didattico: Storia, Geografia, Storia dell'arte, Lingue antiche (latino o greco), Educazione civica

Tempo necessario:



Materiali e strumenti: Tabellone di gioco, 1 mini tabellone per ogni giocatore, carte

Competenze acquisite: Saper dibattere sui principali concetti del traffico dei beni culturali, soprattutto archeologici

Obiettivi di apprendimento: Gli obiettivi consistono nell'incoraggiare gli studenti a comprendere le ragioni per cui la lotta al traffico di beni culturali è importante.

Istruzioni per gli insegnanti

Questo gioco è stato progettato per gli studenti delle scuole secondarie (14-18). I partecipanti più giovani potrebbero incontrare difficoltà con alcuni termini e concetti, e questo potrebbe rallentare il gioco e diminuirne l'attrattiva.

Tenete inoltre presente che nel vostro gruppo ci saranno giocatori più e meno esperti. Prestate quindi molta attenzione durante i primi 10 minuti di gioco, per sincerarvi che nessuno incontri difficoltà e ostacoli. Anche se è un gioco con un vincitore, potete incoraggiarli ad aiutarsi a vicenda spiegandosi l'un l'altro le regole e i segreti.

Il set di gioco è progettato per 6 giocatori. Se il vostro gruppo è composto da più partecipanti, potete per esempio procedere nel seguente modo:

- Per una classe da 30: 5 gruppi da 6 giocatori.
- Per una classe da 35: 5 gruppi da 6 giocatori e 1 gruppo da 5 giocatori.

Come utilizzare questo modulo



11-14

14-18 anni

“PillarT” è la contrazione di “Pillage” (saccheggio in francese) e “Arte”. PillarT è un modo giocoso e veloce per introdurre il tema del traffico illecito di beni culturali, in particolare di reperti archeologici, esplorandone i meccanismi, i luoghi, le pratiche, gli attori, ecc.

I giocatori svolgono il ruolo di saccheggiatori, e il loro obiettivo è vendere i tesori saccheggiati per guadagnare il massimo dei punti entro il limite di tempo prestabilito (25 minuti). Si sfidano tra loro, affrontandosi in gruppi che vanno da 2 a un massimo di 6 giocatori.

Descrizione dei materiali

Per 6 giocatori, il set di gioco include:

- Un tabellone di gioco (formato A3),
- Un mini tabellone per ogni giocatore,
- 100 carte "Sito archeologico",
- 58 carte "Azione",
- 1 carta "Scarta Sito archeologico" e 1 carta "Scarta Azione".

Per aumentare la durata del tabellone e delle carte, vi consigliamo di stamparle su un cartoncino robusto o incollare uno strato di cartone sotto le carte normali. Potete anche plastificare i componenti o acquistare buste protettive per carte da gioco presso un negozio specializzato.

Per semplificare il processo di taglio, è possibile utilizzare un taglierino per risparmiare tempo.

Attenzione, il materiale di gioco non comprende le pedine: vi serviranno da 2 a 6 pedine di colori diversi. Consigliamo di acquistarli; sono disponibili in legno o plastica nei negozi di giochi o di artigianato. In alternativa, potete anche trovare facilmente questi piccoli oggetti nel vostro ambiente di lavoro.

Informazioni dettagliate

Il tabellone di gioco può essere stampato in 2 fogli A4 da incollare insieme per creare un formato A3. Mostra una regione fortemente colpita dai saccheggi: l'Europa e la regione del Medio Oriente e Nord Africa. Quest'area è rappresentativa di ciò che sta accadendo su scala internazionale.

Sul tabellone ci sono 4 aree che ospitano le carte "Sito archeologico". Ogni area illustra diversi aspetti del saccheggio:

- Il metal detector, nelle vicinanze di Francia e Inghilterra, rappresenta una pratica comune per il rilevamento dei metalli.
- Il piccone: vicino a Grecia e Italia, che sono i luoghi importanti per i saccheggi.
- L'esploratore subacqueo: presso al Mar Nero, illustra i saccheggi subacquei.
- La pala: in Medio Oriente, illustra i saccheggi nelle zone di conflitto.

35 caselle circondano il tabellone. Il logo PillarT rappresenta il punto di partenza in cui vengono posizionati i pezzi all'inizio del gioco.



Il mini tabellone (1 per giocatore), posizionato davanti a ciascun giocatore, ha un duplice scopo:

- Un promemoria per ricordare a tutti le regole principali.
- Esporre a tutti, in modo visibile, i tesori saccheggati e non ancora venduti.



Le carte 'Sito archeologico'

Da posizionare sul tabellone, sono un totale di 100 carte, divise in 4 tipologie:

- 25 carte 'metal detector'.
- 25 carte 'piccone'.
- 25 carte 'esploratore subacqueo'.
- 25 carte 'pala'.

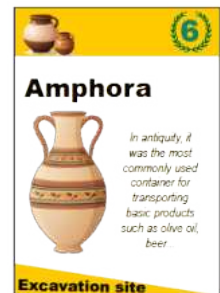


Lato anteriore delle carte Sito archeologico

Ogni sito archeologico contiene 4 tipologie di effetti descritti sul retro delle carte.

Tesori (giallo)

Sono i tesori da saccheggiare, per guadagnare dei punti. Per ogni sito ci sono dei tesori rappresentativi delle aree saccheggiate. Sulle carte 'metal detector', per esempio, troverete solo tesori metallici come elmetti e munizioni della Seconda Guerra Mondiale. Sulle carte dell'esploratore subacqueo si trovano solo oggetti resistenti ai danni causati dall'acqua. Per guadagnare i punti, dovete abbinare ogni carta con una carta azione "Vendita" (vedi spiegazione nella sezione carte azione).



Alto a sinistra: Tipologia del materiale (legno, metallo, ceramica, carta, pietra).

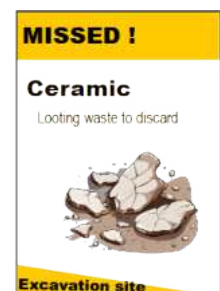
Alto a destra: X punti vittoria, compresi tra 1 e 8..

Centro: il nome del tesoro, una sua rappresentazione visiva e una breve descrizione.

Tieni presente che ogni sito archeologico contiene lo stesso numero di punti (47). La quantità di tesori varia a seconda dei siti. L'equilibrio si ottiene tra le carte tesoro e le carte scarto saccheggio. Per esempio, il sito di scavo sottomarino presenta il maggior numero di rifiuti saccheggiati e il minor numero di tesori (7): tuttavia, questi tesori hanno punti molto alti. Il sito di metal detector, invece, ha molti tesori (12) ma con valori individuali più bassi.

Rifiuti di saccheggio da smaltire(giallo)

Non hanno valore e devono essere scartati. Queste carte illustrano che il saccheggio non è sempre redditizio.



Polizia (blu)

Queste carte raffigurano le azioni messe in atto dalle forze dell'ordine per contrastare il reato. Ci sono 5 carte per sito con 6 possibili effetti che si applicano al giocatore che pesca la carta e/o agli altri giocatori. La distribuzione di queste carte è abbastanza simile da un sito di scavo all'altro.



Effetti individuali

Effetti collettivi

Disturbo ambientale (verde)

Queste carte ci ricordano che l'ambiente esterno può avere un impatto più o meno significativo sui saccheggi. Ci sono 2 carte per ogni sito con 10 possibili effetti. Queste carte influenzano il giocatore che pesca la carta e talvolta anche gli altri giocatori.

Sono presentati degli effetti specifici per ciascuna tipologia di sito:

- Zona acquatica: pescatori nella zona di scavo = salta un turno.
- Zona di conflitto: la distruzione terroristica fa perdere al sito due carte, a causa della distruzione di beni culturali da parte dei gruppi terroristici.
- ecc.



Le carte "Azione"

Vanno distribuite ai giocatori (3 a testa) e posizionate accanto al tabellone di gioco. Ci sono 58 carte di diverso tipo: vendita, disturbo, vantaggio. Ogni carta Azione è composta da 4 tipi di effetti descritti sul retro delle carte:



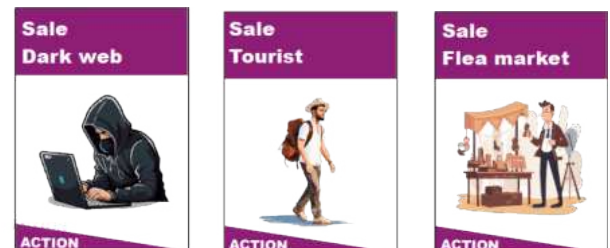
Lato anteriore delle carte Azione

Vendita (viola)

Presentano i vari attori e le possibili vendite dei tesori. Sono disponibili in 3 tipologie:

"Dark Web", "Turista", "Antiquario".

Mostrano che le vendite possono avvenire abbastanza facilmente nella nostra vita quotidiana. Fanno guadagnare i punti indicati sulla carta tesoro associata.



Vendita speciale: Galleria d'arte, Collezionista

Mostrano modalità di vendita tramite riciclaggio per permettere di integrare gli oggetti saccheggiati nel circuito delle vendite legali. Fanno guadagnare i punti indicati sulla carta tesoro associata + altri 2 punti.



Vendita museale specializzata in legno, pietra, ceramica, metallo o carta

Queste carte mostrano che alcuni acquirenti cercano oggetti di un tipo specifico. Fanno guadagnare i punti indicati sulla carta tesoro associata + altri 3 punti se il tesoro corrisponde alla specializzazione del museo. Se il materiale non è quello specifico, il tesoro può comunque essere venduto al suo valore originale.



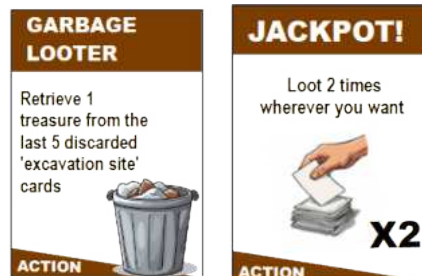
Carte Disturbo (grigio)

Vengono usate per aggiungere interesse al gioco e mostrare che i saccheggiatori sono gente disposta a tutto! Ce ne sono 5 tipi e hanno effetto su un avversario a scelta del giocatore.



Carte Vantaggio (marrone)

Possano aiutare i giocatori a guadagnare punti. Ne esistono di 2 tipi:



Carte utilizzate "Sito archeologico" e "Azione"

Vanno posizionate vicino al mazzo delle carte azione per facilitare lo scarto delle carte "Sito archeologico" e "Azione". Sul retro delle carte trovate l'indicazione su dove porre correttamente la carta utilizzata: "Azione" e "Sito archeologico".



Parte superiore

Retro della carta

Preparazione

Stampa:

Stampate tutto il materiale necessario. Come spiegato nell'introduzione, un kit di gioco è progettato per 6 giocatori.

Consigli per la stampa

- Stampate a colori A4, fronte-retro.
Attenzione: a seconda della stampante utilizzata, i fogli delle carte potrebbero essere leggermente disallineati tra il fronte e il retro. Se ciò accade, consigliamo di tagliare lungo le linee sul retro delle carte. In questo modo, sarete in grado di leggere le carte perfettamente e solo il fronte sarà disallineato.
- Per il tabellone di gioco A3, incollate i due fogli A4 direttamente sulle aree ombreggiate.
- Stampate tutti i kit necessari. Un kit di gioco è progettato per 6 giocatori; se il vostro gruppo ha più partecipanti, dovrete stampare abbastanza kit per ogni gruppo. Ecco alcuni suggerimenti:
Per una classe di 30: 5 gruppi di 6 giocatori, quindi 5 kit da stampare.
Per una classe di 35: 5 gruppi di 6 giocatori e 1 gruppo di 5 giocatori, quindi 6 kit da stampare.
- Per risparmiare tempo nel taglio, potete usare un taglierino.
- Per aumentare la durata del gioco, consigliamo di stampare il kit su cartoncino o di rinforzare la carta normale incollandola su cartoncino. Potete plastificare tutto con una plastificatrice o acquistare bustine protettive (da un negozio di giochi specializzato).

Prima di iniziare il lavoro in classe, preparate il gioco:

- Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo e mettete le pedine sul logo PillarT.
- Formate i 4 tipi di carte siti archeologici (detector, piccone, esploratore subacqueo, pala), mescolate accuratamente le carte e posizionatele coperte negli spazi designati sul tabellone.
- Mescolate accuratamente il mazzo delle carte azione, distribuite 3 carte a ciascun giocatore e posizionate il resto a faccia in giù accanto al tabellone.
- Vicino al mazzo di carte azione, posizionate la base delle Carte utilizzate: "Sito archeologico" e "Azione".
- Distribuire un mini tabellone a ciascun giocatore.

Immagine di un gioco pronto per essere avviato:

Per player:





Introduzione del gioco e delle sue regole

Presentate l'obiettivo del gioco

In competizione tra loro, i saccheggiatori hanno l'obiettivo è guadagnare il maggior numero di punti vendendo i tesori saccheggiati, entro 25 minuti.

Presentate i materiali

- Le diverse zone di scavo sul tabellone.
- Le carte tesoro (natura del tesoro, punti vittoria, materiale...).
- Ricordate che ogni pila ha lo stesso numero di punti.
- Le carte Azione, ogni giocatore ha 3 carte Azione da tenere nascoste in mano, mentre il resto delle carte forma il mazzo da cui pescare, posto a faccia in giù.
- Carte di vendita (normali, speciali e museo specifico). Ricordate che esistono anche altri tipi di carte per disturbare gli avversari o ottenere vantaggi, senza rivelare troppo: lo scopriranno mentre giocano.
- Il mini tabellone con i tesori in attesa di vendita e il promemoria delle regole.
- Le zone dove posizionare le carte azione e sito archeologico già utilizzate.

Presentate le possibili azioni che ogni giocatore può svolgere al proprio turno (saccheggiare, vendere, disturbare, giocare un vantaggio, cambiare le carte in mano)

Per essere più precisi, ogni giocatore ha alcune azioni tra cui scegliere al proprio turno:

- Saccheggiare un sito archeologico per cercare un tesoro: pesca una carta dal mazzo carte sito archeologico tra i 4 disponibili sul tabellone.
- Giocare una carta azione:
Vendere un tesoro: gioca 1 carta azione vendita (viola) + 1 carta sito archeologico del tesoro (gialla). Tenete presente che non potete vendere più tesori con una singola carta vendita.

Disturbare gli avversari: gioca 1 carta azione di disturbo (grigia) contro un avversario. Ottenere un vantaggio: gioca 1 carta azione di vantaggio (marrone).

- Pescare 1 nuova carta azione e scartane 1, utile per aggiornare parte della propria mano.
- Aggiornare l'intera mano: all'inizio del proprio turno, se il giocatore ritiene di avere brutta mano, può scartare le sue 3 carte azione e pescarne 3 nuove; il loro turno termina allora e non possono svolgere altre azioni. Questa regola speciale non è indicata sul tabellone del minigioco perché viene utilizzata raramente; è sufficiente menzionarlo oralmente all'inizio del gioco.

Il giocatore può svolgere le sue tre azioni in qualsiasi ordine e può anche eseguire la stessa azione più volte. Per esempio:

- Un giocatore decide di saccheggiare tre siti archeologici diversi o dello stesso tipo e termina il proprio turno.
- Un giocatore decide di saccheggiare un sito di scavo (azione 1) e vendere 2 tesori (azioni 2 e 3) e terminare il proprio turno.
- Un giocatore decide di disturbare un avversario (azione 1), scartare una carta azione, pescarne una nuova (azione 2), saccheggiare un sito di scavo (azione 3) e terminare il proprio turno.

Importante: non c'è limite di tempo per svolgere le 3 azioni; un giocatore può essere veloce o lento per penalizzare strategicamente i propri avversari.

Presentate le regole per scartare le carte

Le carte "Azione" e "Sito archeologico" giocate durante il turno di ogni giocatore devono essere scartate scoperte nelle zone designate per le Carte utilizzate "Sito archeologico" e "Azione".

Caso particolare delle carte "Sito di Scavo" che rappresentano un tesoro: una volta pescate, il giocatore deve posizionarle scoperte sul proprio mini tabellone. È possibile vendere o conservare il tesoro in base alle loro carte. Quando il tesoro viene venduto, la carta deve essere scartato a faccia in su nella zona "Scarto Carte Sito archeologico", in modo da concludere la vendita.

Spiegate come finisce il turno di un giocatore

Alla fine delle sue tre azioni, il giocatore completa la sua mano pescando delle carte per tornare ad avere tre carte azione e termina il suo turno, passando la mano al giocatore successivo.

Spiegate come inizia il gioco

Inizia il giocatore più giovane e il gioco procede in senso orario, ovvero si continua con la persona a sinistra del giocatore di turno. Mentre un giocatore svolge il proprio turno, gli altri aspettano. Il timer di 25 minuti viene avviato dall'insegnante.

Spiegate come termina il gioco

Al termine dei 25 minuti, il turno in corso viene completato per garantire equità a tutti i giocatori. Ciò significa giocare finché non si arriva di nuovo al turno del giocatore che ha iniziato. Per esempio, nel seguente ordine: Antoine, Marine Charlotte, François Loïc e Pierre. Se il termine dei 25 minuti scade quando il turno che tocca a Charlotte; lei completa il suo turno, poi giocano François, Loïc e Pierre conclude la partita. A questo punto si contano i punti.

In generale, quando un giocatore raggiunge 35 punti, la sua partita termina. Posiziona la sua pedina sul logo Pillart e gli altri giocatori continuano senza poter interagire con loro o rubare i loro tesori.

A seconda del tempo e dei giocatori nella scala dei punti vittoria, ci sono diversi scenari per definire chi ha vinto:

- Se nessuno raggiunge 35 punti entro 25 minuti, il podio verrà assegnato ai primi 3 giocatori con il maggior numero di punti vittoria. Per esempio: Marine 25, Pierre 15, Loïc 13.
- Se uno (o più) giocatori raggiunge i 35 punti prima della fine dei 25 minuti, la sua partita termina. Il primo che raggiunge i 35 punti sale sul podio e lascia giocare gli avversari fino alla fine del tempo. Viene quindi data una menzione ai giocatori che hanno raggiunto 35 punti o hanno ottenuto il maggior numero di punti. Per esempio: Marine ha terminato la partita con 35 punti dopo 20 minuti, diventando la prima. Antoine chiude con 35 punti dopo 24 minuti, assicurandosi la seconda posizione. Allo scadere dei 25 minuti, la persona con più punti dopo Marine e Antoine è Charlotte con 20 punti, che si piazza al terzo posto.

Ulteriori domande che potreste avere

- Sono obbligato a vendere il mio tesoro non appena pesco la carta?
No, potete conservarla, sperando di pescare altre carte. Tuttavia, siate cauti, poiché conservare i tesori li rende vulnerabili ai furti da parte di altri giocatori.
- Se i quattro siti archeologici sono bloccati, dobbiamo fermare il gioco?
Non c'è bisogno di preoccuparsi, continuate i turni dei giocatori, rimuovendo gradualmente i blocchi. Il primo giocatore a rimuovere un blocco può saccheggiare solo la zona che ha liberato. Infatti, solo i giocatori che hanno posizionato il blocco possono rimuoverlo.
- Ho perso molti punti, posso avere dei punti negativi?
No, per esempio se hai 2 punti e ne perdi 4, ritornate al punto di partenza; non andate sotto lo zero.
- Non ci sono più carte azione da pescare; che cosa dobbiamo fare?
Mescolate la pila delle "Carte Azione utilizzate" e reintroducete questo nuovo mazzo a faccia in giù.
- Ho appena venduto un tesoro; posso utilizzare la carta "Rifiuti del saccheggio" per recuperare il mio tesoro e rivenderlo?
Sì, è possibile.
- Ho giocato la carta "Rifiuti del saccheggio" e non ho trovato alcun tesoro nelle ultime 5 carte della pila delle carte "Sito archeologico" utilizzate: posso annullare la mia azione?
No, l'azione viene giocata e la carta viene scartata.

Debriefing e risorse pedagogiche da esplorare dopo la fine del gioco

Dopo la partita, potete affrontare vari punti in base ai seguenti suggerimenti e informazioni:

Mappa mentale

Creare una mappa mentale con gli studenti può essere un modo semplice per sintetizzare le informazioni veicolate dal gioco. In arancione trovate gli elementi del gioco e in nero le informazioni aggiuntive da comunicare loro.

Che cosa?
 Vari reperti archeologici di epoche diverse con molteplici funzioni (religiosa, artistica, militare, monetaria, utilitaristica, ecc...)
Anfora, cannone, statuetta, statua, monete galliche e romane, elmo, targhetta identificativa, munizioni, rilievo, manoscritto, papiro, maschera egiziana, libri antichi, stele, statuetta, gioielli, vaso, fiasca, sarcofago...

Quali sono le conseguenze?
 Aumenta l'insicurezza: fonte di finanziamento per la criminalità organizzata e il terrorismo, noti come «antichità insanguinate». Perdita di conoscenza del nostro passato, perdita di informazioni per oggetti saccheggiati separati dal loro contesto archeologico. Distruzione dei siti archeologici e talvolta degli oggetti stessi, diminuzione del potenziale di sviluppo per molti paesi attraverso il degrado delle risorse turistiche e l'impoverimento culturale, con un impatto sulla memoria e sull'identità delle comunità colpite.

A quale costo?
 Tra 3 e 15 miliardi (mercato globale dell'arte legale 2018 - 63,7 miliardi di dollari - fonte: Vincent Michel, Heritage Review). Probabilmente sottostimato. Stimare il saccheggio dei reperti archeologici è estremamente difficile poiché gli oggetti sono inestimabili e privi di documenti; accertare il loro furto è impossibile.

Dove?
 Traffico globale su terra e in mare,
 • Paesi in pace con un ricco patrimonio (Francia, Italia, Grecia, Spagna),
 • Paesi in conflitto (Siria, Iraq...) - vedi visual "Un traffico globalizzato"

Motivazioni degli acquirenti:
Musei: integrazione delle collezioni permanenti, collezioni prestigiose per un nuovo museo (recente esempio del Louvre di Abu Dhabi)
Collezionisti: possesso personale di un oggetto o investimento finanziario che può rimanere in cassaforte prima di essere rivenduto con alto profitto.
Tutti noi: possesso personale di un oggetto, riportando un ricordo delle vacanze...
Senza domanda non c'è traffico!

Traffico di archeologico artefatti

Attori in lotta contro il traffico:
Internazionali: UNESCO, Interpol, Europol, World Customs Organization, ICOM (International Council of Museums)
Nazionali: Forze di Polizia - Carabinieri (Italia), FBI (USA), OCBC National Police (Ufficio Centrale per la Lotta al Traffico di Beni Culturali), dogane (Francia)...
 Ogni cittadino consapevole del problema.

Prevenzione:
 Formazione: rivolta ai professionisti delle forze dell'ordine e al mondo dell'arte
 Consapevolezza nelle comunità vulnerabili
 Consapevolezza del cittadino:
 comprendere la responsabilità sociale

Come e in quale contesto?
 Beni illecitamente acquisiti durante:
 • Guerra, **periodi di tensione**, saccheggi di musei
 • Scavi illegali (terrestri e marini) come **cacciatori di tesori dotati di metal detector**
 • Acquisizione da parte di istituzioni (case d'asta, **musei, gallerie**) meno interessate alla verifica dell'origine degli oggetti
Vendita "Semplice":
Piccoli traffici locali di piccoli oggetti di scarso valore di mercato
Vendita complessa dopo il riciclaggio:
Traffico internazionale su larga scala di oggetti di grandi dimensioni o di alto valore. Tecniche di riciclaggio per entrare nel mercato legale dell'arte: **"falsificazione di registri di polizia", "falsa eredità", "falsi certificati di autenticità", "falsificazione del paese di origine", "falsa fattura".**
 Al giorno d'oggi, **Internet** è comunemente utilizzato per acquistare/vendere.

Attori del traffico:
 Antiquari, **mercato delle pulci**, case e aziende d'asta, **gallerie d'arte, collezionisti, musei**, popolazione in difficoltà (carestia), gruppi criminali e terroristici, archeologi, **utilizzatori di metal detector (cacciatori di tesori), popolazione generale/turisti** per mancanza di conoscenza su questo tema.

Altre informazioni utili

Che cos'è un oggetto culturale?

Non esiste una definizione ufficiale; si può tuttavia considerare quella dell'OCBC: "Qualsiasi oggetto che, per la sua origine, epoca, storia, qualità di esecuzione, rarità... può avere valore patrimoniale, storico, artistico, culturale, scientifico o religioso..."

Il concetto di bene culturale è menzionato in testi ufficiali, come il Codice del patrimonio francese e in articoli di convenzioni come L'Aia 1954, UNESCO 1970, UNIDROIT 1995.

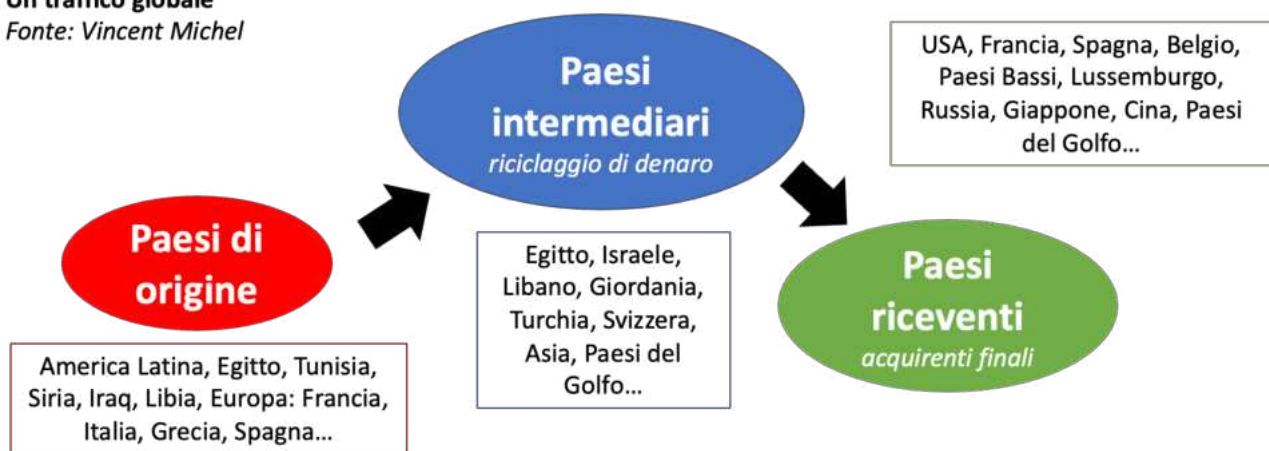
Gli oggetti possono essere disponibili in diverse forme: dipinti, mobili antichi, articoli religiosi, reperti archeologici, oggetti etnografici, documenti e collezioni antiche.

Quali sono le peculiarità di questo traffico?

Il traffico di beni culturali coinvolge diversi tipi di oggetti: rubati, saccheggianti (illustrati dal nostro gioco) e contraffatti. È un traffico difficile da intercettare perché si basa sul mercato dell'arte, che è legale. Da notare che il trasporto in un altro paese di un oggetto rubato o saccheggiato ne aumenta il prezzo (fonte OCBC):

- Un prezzo iniziale molto basso può accelerare gli scambi.
- Una serie di vendite aiuta a confondere le tracce.
- Frequenti attraversamenti delle frontiere complicano le procedure legali.
- Tutto questo porta al reinserimento graduale nel circuito legale: “riciclaggio” dell'oggetto.

Un traffico globale
Fonte: Vincent Michel



Quali sono le cause del commercio illecito di beni culturali?

- Confini aperti.
- Rapido sviluppo dei mezzi di trasporto.
- Crescita del mercato internazionale dell'arte.
- Proliferazione dei conflitti nel mondo: i siti archeologici sono meno protetti.
- Saccheggio archeologico per la propria sopravvivenza (esempio dei tombaroli).
- La protezione del patrimonio non è un problema globale.
- Differenze legislative in Europa, debolezze in alcuni stati.
- Negligenza o addirittura complicità di alcuni mercanti d'arte.

Qual è la differenza tra oggetti rubati e saccheggianti?

- **Gli oggetti rubati** sono quelli per i quali è stata presentata una denuncia e l'oggetto può essere registrato in un database degli oggetti rubati. Questi possono includere dipinti, sculture, mobili o oggetti archeologici.
- **Gli oggetti saccheggianti** sono quelli che i saccheggiatori hanno dissepellito dal terreno o da un sito, rubandoli prima che gli specialisti (archeologi) potessero identificarli, registrarli o contrassegnarli. Questi oggetti archeologici non hanno storia e non si sa nulla di loro. Vengono definiti oggetti orfani.

Saccheggi subacquei

Si chiamano “scrapppers”, predatori di relitti. Con il crescente interesse per il patrimonio culturale sottomarino negli ultimi decenni, è necessario aumentare la consapevolezza del valore del patrimonio culturale sottomarino e incoraggiare i politici ad adottare misure per proteggere questi tesori. La Convenzione del 2001 afferma all'articolo 2.7 che il patrimonio culturale sottomarino non dovrebbe essere sfruttato a fini commerciali. Questo è un principio fondamentale della Convenzione. Questo regolamento è in linea con i principi già applicati al patrimonio culturale terrestre.

Maggiori informazioni qui: <https://fr.unesco.org/underwater-heritage/threats-and-protection>

Che cos'è il rilevamento dei metalli?

L'utilizzo di un metal detector aiuta a individuare oggetti metallici sepolti nel terreno. Gli appassionati di questa attività esplorano vari luoghi, come spiagge, campi e siti storici alla ricerca di potenziali tesori come monete, gioielli o manufatti storici. La legislazione che consente o vieta tali pratiche varia da un paese all'altro. In diversi cantoni svizzeri e paesi del nord Europa, la legislazione sulla rilevazione dei metalli è piuttosto indulgente. Al contrario, paesi come Spagna, Francia, Turchia e Italia sono più restrittivi e tendono a inasprire le proprie normative. Questi paesi ritengono che queste pratiche, al di fuori di ogni operazione scientifica autorizzata e senza controllo istituzionale, costituiscano una forma di saccheggio che alimenta illegalmente il mercato dell'arte.

Quali sono i rischi legali?

I reati legati al saccheggio possono comportare multe e/o la reclusione, a seconda del contesto e del paese. In Francia, per esempio, scavare con un metal detector è considerato uno scavo non autorizzato e può essere perseguito ai sensi del Codice del Patrimonio e del Codice Penale. Sebbene questi dispositivi possano essere liberamente acquistati e trasportati in Francia, non devono essere utilizzati per scopi di ricerca storica o archeologica (articolo L.542-1 del Codice del Patrimonio). Il loro utilizzo è altamente regolamentato e soggetto ad autorizzazione prefettizia. Se qualcuno scopre “non casualmente e senza autorizzazione ufficiale” oggetti metallici di interesse storico o archeologico, cade sistematicamente sotto la legge e rischia sanzioni penali. In caso di reato flagrante, potrebbero essere passibili di un reato di quinta classe (1.500 euro) e di una multa penale (7.500 euro) per aver condotto scavi clandestini. Anche i loro equipaggiamenti possono essere confiscati e il proprietario del terreno e lo Stato (rappresentato dal Servizio Archeologico Regionale) hanno il diritto di sporgere denuncia nei loro confronti. Inoltre, la distruzione o il danneggiamento di resti archeologici (compresi quelli sepolti non conosciuti dallo Stato) è punibile con la pena di 7 anni di reclusione e con la multa di 100.000 euro.

Il registro di polizia, uno strumento per tracciare la compravendita di beni culturali



La Francia, assieme all'Italia, è uno dei pochi paesi al mondo che impone la tenuta di un registro dei beni mobili, chiamato anche “registro di polizia”.

Caratteristiche del registro della polizia:

Formato cartaceo o digitale.

Non può essere cancellato né lasciato in bianco e deve essere scritto con inchiostro indelebile.

Il formato cartaceo dovrà essere conservato per 5 anni, quello elettronico per 10 anni.



Ubicazione del registro della polizia:

- Nello stabilimento del commerciante.
- Un registro di polizia per ogni stabilimento.
- Per i venditori ambulanti: nelle fiere o nei mercati all'aperto.

Tale obbligo si applica solo ai venditori professionali. L'anagrafe della polizia non potrà mai uscire dall'istituto. Deve essere disponibile in qualsiasi momento durante l'orario di apertura del negozio.

Contenuto: il registro contiene varie informazioni (data di acquisto, descrizione dettagliata, numero di riferimento, carta d'identità o passaporto, prezzo di acquisto, ecc.)

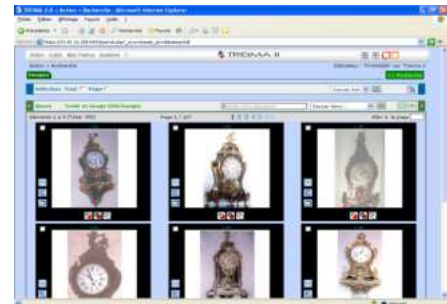
Perché un registro di polizia?

Serve a controllare il mercato dell'arte: identificare gli oggetti, l'identità del venditore. La tracciabilità aiuta a contrastare il traffico illecito di beni culturali.

Sanzioni: Il mancato rispetto dell'obbligo di tenere un registro di polizia è un reato punibile con 6 mesi di reclusione e una multa di 30.000 euro.

Database

Esistono diversi database europei e internazionali sui beni culturali rubati. In Belgio si chiama "Artista", in Italia "Leonardo", in Francia "Treima" e in Spagna "Dulcinea". In queste banche dati possono essere integrati solo oggetti conosciuti e documentati (dipinti, sculture, oggetti religiosi, ecc.). Naturalmente gli oggetti derivanti dai saccheggi non trovano lì la loro collocazione perché, fuori dal loro contesto, non sono conosciuti e raramente oggetto di denuncia.



Il database più noto è il database dell'INTERPOL: PSYCHE.

La banca dati PSYCHE sulle opere d'arte rubate rappresenta lo strumento più significativo disponibile a livello internazionale per contrastare il traffico illecito di beni culturali. Contiene oltre 51.000 articoli provenienti da 134 paesi, consentendo alle forze dell'ordine di qualsiasi paese membro di condividere informazioni sui beni culturali rubati in tutto il mondo. È aperto al pubblico ed è disponibile un'applicazione mobile.



APPLE STORE



GOOGLE PLAY

Che cos'è un certificato di autenticità?

È un documento che accompagna la circolazione delle opere d'arte (dipinti, sculture, mobili, ecc.). Viene rilasciato da un esperto qualificato e autorizzato a riconoscere l'autenticità dell'oggetto. Questo esperto può essere uno specialista universitario, un titolare dei diritti, un membro del comitato dell'artista, ecc. Senza questo documento non è possibile effettuare alcuna vendita.

Dogana

La funzione doganale è fondamentalmente sovrana. Tutti i paesi del mondo hanno bisogno di un'amministrazione doganale che controlli le frontiere e il flusso delle merci. Le dogane sono responsabili del mantenimento dei confini, siano essi terrestri, marittimi, fisici o digitali, per proteggere il territorio.

Cos'è la flagranza di reato?

Nella legge, per flagranza di reato si intende un reato appena commesso. Secondo la legge, esistono diversi tipi di reati, e sono previste sanzioni pecuniarie per i reati minori, e pene più severe per i reati più gravi.

Riciclaggio di denaro

Il riciclaggio di denaro si riferisce al processo di reintroduzione dei proventi di reati (comprese le attività della criminalità organizzata, l'abuso di beni sociali o l'evasione fiscale) nell'economia legale.

Che cosa sono le Liste Rosse ICOM (Consiglio Internazionale dei Musei)?

L'ICOM ha pubblicato le Liste Rosse per combattere il traffico illecito di beni culturali, che provoca danni significativi al patrimonio, soprattutto nelle regioni del mondo dove i beni culturali hanno maggiori probabilità di essere rubati e saccheggiati. Si tratta di strumenti progettati per aiutare la polizia e i funzionari doganali, i professionisti del patrimonio e i commercianti d'arte e di antiquariato a identificare le tipologie di oggetti che con maggiore probabilità saranno oggetto di traffico illecito.



Suggerimenti per altre attività

Per ulteriori approfondimenti, potete usare le seguenti risorse:

- La guida PITCHER per insegnanti e mediatori è disponibile al link: <https://www.pitcher-project.eu/internal-resources>
- Le altre risorse educative gratuite PITCHER disponibili qui: <https://www.pitcher-project.eu/educationalmaterials>
- <https://www.youtube.com/watch?v=y1ljwCdj47E> Video YouTube "Questo mercato nero distrugge la nostra storia" di Les revues du monde, 20 min, sottotitoli in inglese, spagnolo, italiano, tedesco.

Il traffico illegale di antichità è considerato il terzo traffico più significativo al mondo. Per diversi mesi ho indagato con agenti di polizia e archeologi per spiegare di cosa si tratta.

Allegato 1: Kit da gioco da stampare per 6 giocatori