



### **Autori**

Maria Teresa Natale, Priscilla Polidori, Elena Tredici (Associazione culturale GoTellGo)

### **Versione**

Versione italiana, luglio 2024

### **Immagini**

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, GoTellGo

### **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: I predatori dell'arte perduta .....	7
Come utilizzare questa risorsa educativa  11-14 .....	8
Istruzioni .....	8
Suggerimenti per altre attività .....	12
Idee per altre attività .....	12
Allegato 1: Il Tabellone .....	13
Allegato 2: Foglio Istruzioni .....	14
Allegato 3: Carte Storie.....	18
Allegato 4: Carte attività.....	29
Allegato 5: Carte Quiz.....	35
Allegato 6: Carte Scenario e Supersfida.....	44
Allegato 7: Foglio risposte .....	50
Allegato 8: Pedine e segnalini STOP .....	53

## 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: I predatori dell'arte perduta

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, Restituzione degli oggetti rubati, Conservare la memoria degli oggetti scomparsi, Perché è vietato, quali sono le conseguenze



Fascia d'età: 11-14

Programma didattico: Educazione civica



Tempo necessario: 60-90 minuti

Materiali e strumenti: Libretto d'istruzioni, tabellone, 5 pedine, 5 segnalini stop, 50 carte Storie, 30 carte Quiz, 20 carte Scenario e Supersfida, 20 carte attività, foglio delle risposte, penne, fogli bianchi

Competenze acquisite: Consapevolezza del patrimonio culturale inteso come bene  
Sensibilizzazione sul tema del traffico illecito di beni culturali e sulle misure per prevenirlo e contrastarlo

Obiettivi di apprendimento: incoraggiare gli studenti a:

- Comprendere i concetti di salvaguardia, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale;
- Riflettere sul significato di alcune parole (tombaroli, scavi clandestini, intermediari, mercato illecito, rubare, riciclare, profanare, archeomafia, artnapping, ecc.), sulle fasi del traffico illecito (dal furto all'eventuale recupero), sulle istituzioni coinvolte;
- Sensibilizzare i giovani e le loro famiglie sull'importanza del patrimonio archeologico inteso come patrimonio culturale pubblico, condiviso e accessibile;
- Imparare le buone regole di comportamento in caso di ritrovamento accidentale di un manufatto o di comportamenti illeciti nei confronti di un bene archeologico.



11-14

## Come utilizzare questa risorsa educativa

Lo scopo del gioco consiste nell'identificare quale oggetto è stato rubato in una lista di 81 beni culturali, provenienti da tutto il mondo. I materiali del gioco includono:

“I reperti archeologici non sono solo gli oggetti più o meno antichi, belli e preziosi che si vedono esposti nei musei (vasi, monete, armi, gioielli ecc.) ma qualsiasi testimonianza materiale delle società del passato. Anche i più brutti, apparentemente insignificanti. Un minuscolo frammento di ceramica, ad esempio, agli occhi di un archeologo può raccontare molto della storia del luogo in cui viene ritrovato, di chi lo ha abitato e lo ha prodotto e utilizzato”. (Archeostorie).

Nell'ambito del progetto PITCHER, l'Associazione culturale GoTellGo propone un laboratorio per ragazzi sul tema del furto e del traffico illecito di beni culturali. Gli obiettivi del laboratorio consistono nel comprendere i concetti di salvaguardia, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale; riflettere sul significato di alcune parole (tombaroli, scavi clandestini, intermediari, mercato illecito, furto, riciclaggio, archeomafia, artnapping ecc. ), sulle fasi del traffico illecito (dal furto all'eventuale recupero), sulle istituzioni coinvolte; sensibilizzare i giovani e le loro famiglie sull'importanza del patrimonio archeologico inteso come patrimonio culturale pubblico, condiviso e accessibile; apprendere le corrette norme di comportamento da attuare in caso di ritrovamento fortuito di un manufatto o di comportamenti illeciti nei confronti di un bene archeologico.

All'interno dell'aula, dopo un'introduzione sul tema, gli studenti sono invitati a giocare a un gioco da tavolo durante il quale devono affrontare casi di rinvenimento fortuito, furto, contraffazione, danneggiamento, recupero di beni archeologici.

Diverse storie ispirate a eventi reali sono il punto di partenza per affrontare i casi proposti con quiz, sfide, attività. I partecipanti non dovranno solo essere in grado di risolvere gli enigmi, ma dovranno immedesimarsi nei protagonisti delle storie per scegliere i comportamenti corretti da mettere in pratica per completare la sfida.

Al termine del gioco, l'insegnante potrebbe approfondire l'argomento fornendo agli studenti ulteriore documentazione (letture, film, documentari, ecc.).

Questa è la prima versione del gioco, che potrebbe essere riprogettata in futuro per essere giocata su una lavagna interattiva.

## Istruzioni

### Materiali (da stampare e comporre):

- Foglio delle istruzioni
- Tabellone di gioco
- 5 pedine squadre (rossa, blu, verde, gialla, lilla)
- 5 segnalini STOP (per le squadre che si devono fermare per un giro)
- 50 carte Storie (5 carte formano una storia)
- 30 carte Quiz
- 24 carte Scenario e Supersfida
- 20 carte Attività
- Foglio risposte (per il docente o il coordinator del gioco)
- Penne e fogli di carta

## CARTE

**CARTE STORIE:** ogni storia si compone di 5 carte, ogni carta è parte di un racconto che i giocatori dovranno ricostruire al termine del gioco. All'inizio del gioco ogni squadra ha davanti a sé 5 carte storie coperte. Nel corso della partita i giocatori scoprono una carta alla volta, analizzano le varie parti della storia per riposizionarle nel giusto ordine e al termine del gioco raccontano il loro caso alle altre squadre.

Queste carte sono il cuore del gioco perché ricostruiscono casi reali e aiutano i partecipanti ad immedesimarsi nel ruolo delle istituzioni e dei protagonisti coinvolti negli eventi.

**CARTE QUIZ:** queste carte contengono una domanda con tre opzioni di risposta di cui solo una è corretta. I giocatori dovranno individuare la risposta giusta che sarà verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

Le domande contenute nelle carte quiz permettono di conoscere gli attori coinvolti nel traffico illecito dei beni culturali, le istituzioni che si occupano di salvaguardia e tutela, le leggi e le norme che regolano questo ambito, notizie e curiosità.

**CARTE SCENARIO e SUPERSFIDA:** questo mazzo di carte contiene due diverse tipologie di gioco.

Le carte Scenario presentano una domanda con tre opzioni di risposta di cui solo una è corretta. I giocatori dovranno individuare il giusto comportamento da adottare in base allo scenario proposto. La risposta corretta potrà essere verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

Carte Supersfida. Quando si prende una di queste carte la squadra di turno sceglie un proprio rappresentante e un'altra squadra da sfidare che a sua volta sceglie un proprio giocatore che li rappresenterà.

I rappresentanti sono gli unici a poter visionare la carta e devono far indovinare un'immagine o una parola ai restanti membri della propria squadra secondo la modalità indicata (disegno, mimo, parole vietate). La squadra che indovina per prima avanza di una casella mentre l'altra rimane ferma al proprio posto.

Le carte Scenario sono state pensate per permettere ai giocatori di ragionare e acquisire le buone norme di comportamento da attuare in caso di ritrovamento di un reperto archeologico, di compravendita e trasporto di opere d'arte, di comportamenti illeciti verso un bene culturale.

Le carte Supersfida consentono di interagire con gli altri giocatori scoprendo nuove curiosità.

**CARTE ATTIVITÀ:** queste carte contengono diverse attività come enigmi, giochi di parole, definizioni, riconoscimenti, esercizi numerici eccetera.

I giocatori dovranno dare la soluzione corretta che potrà essere verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

Le carte attività permettono di conoscere luoghi, personaggi, artisti, opere e istituzioni che sono, o sono stati, protagonisti del mondo dell'arte e dell'archeologia in casi di furti, ritrovamenti, danneggiamenti o azioni di tutela.

Alcune carte consentono anche di acquisire alcuni termini del lessico specifico della disciplina.

### Le caselle del tabellone:

Il tabellone è composto da 5 file di caselle con colori diversi e da 3 spazi per alloggiare le carte (quiz, scenari e supersfide, attività).

Durante il gioco le squadre scorrono in parallelo seguendo ognuna il percorso del proprio colore.

Sulla prima casella, con la scritta "INIZIO", si posizioneranno tutte le pedine dei giocatori all'inizio della partita. La casella con la scritta "FINE" sarà l'ultima tappa da raggiungere.

I simboli presenti sulle caselle sono di 4 differenti tipologie:



**CASELLA STORIA:** ogni volta che i giocatori finiscono su questa casella devono girare una carta storia del loro mazzetto e posizionarla scoperta davanti a loro. Queste caselle sono 5 per ogni squadra, perché al termine della partita i giocatori dovranno avere davanti a loro tutte e 5 le carte che compongono la storia e posizionarle nell'ordine corretto per poter raccontare la vicenda illustrata agli altri.



**CASELLA QUIZ:** quando i giocatori si trovano su questa casella devono prendere la prima carta dal mazzo corrispondente sul tabellone e rispondere correttamente alla domanda proposta. Al termine la carta viene riposizionata in fondo al mazzo.



**CASELLA SCENARIO e SUPERSFIDA:** se i giocatori si trovano su questa casella devono prendere la prima carta dal mazzo corrispondente posizionato sul tabellone e rispondere correttamente alla situazione proposta. Al termine la carta viene riposizionata in fondo al mazzo.

Se la prima carta del mazzo è una SUPERSFIDA, prima di prendere la carta la squadra deve sceglierne un'altra squadra da sfidare ed entrambe le squadre devono scegliere un loro rappresentante (i rappresentanti sono gli unici a poter visionare la carta supersfida contenente un'immagine o una parola da far indovinare ai membri della propria squadra). Con le carte supersfida solo la squadra che vince avanza di una casella mentre l'altra rimane al proprio posto.

Se vince la sfida la squadra che non è di turno (quella sfidata):

- se avanzando di una casella oltrepassa una casella Storia  deve girare una delle sue carte storie e posizionarla davanti a sé;
- la squadra sfidante rimane sulla casella  e al turno successivo deve pescare un'altra carta dal mazzo "Scenario e supersfida" (se il mazzo si esaurisce può scegliere un'altra carta dai mazzi rimanenti).



**CASELLA ATTIVITÀ:** ogni volta che i giocatori finiscono su questa casella dovranno prendere la prima carta dal mazzo corrispondente posizionato sul tabellone e risolvere correttamente la sfida proposta. Al termine la carta verrà riposizionata in fondo al mazzo.

*N.B. Se non si risponde correttamente al quiz, allo scenario o all'attività si rimane fermi sulla propria casella, si mette il segnalino di STOP sotto la propria pedina e al turno successivo si avrà un'altra possibilità di dare la soluzione per avanzare.*

Se si pesca una carta Supersfida e si perde la sfida contro la squadra prescelta si rimane fermi sulla propria casella e al turno successivo si pesca un'altra carta dal mazzo "scenari e supersfide" (se il mazzo si esaurisce potranno scegliere un'altra carta dai mazzi rimanenti).

### Operazioni preliminari:

- 1) Stampare il tabellone in formato A3, o su due fogli A4 da unire.
- 2) Stampare il foglio con le risposte (da tenere da parte ad uso esclusivo del coordinatore del gioco/insegnante).
- 3) Stampare e ritagliare il foglio con le pedine e i segnalini di STOP.
- 4) Stampare e ritagliare le carte suddividendole in mazzi separati a seconda della tipologia (Quiz, Scenari e supersfida, Attività, Storia).

*Le carte Storie, contrassegnate da un simbolo in alto a sinistra, vanno suddivise in mazzetti da 5 avendo cura di raggruppare le carte che hanno lo stesso simbolo.*

### Preparazione del gioco:

- 1) Posizionate il tabellone su un piano.
- 2) Ogni squadra sceglie la propria pedina e la posiziona sulla casella "INIZIO".
- 3) Distribuite ad ogni squadra un mazzetto con 5 carte storie avendo cura che ogni mazzo sia costituito da carte con 5 simboli uguali.  
Ogni squadra terrà il proprio mazzetto coperto (con le carte a faccia in giù) davanti a sé.
- 4) Mischiate i 3 mazzi di carte (Quiz, Scenario e supersfida, Attività) e posizionatele nelle rispettive postazioni a faccia in giù:

Carta Quiz → postazione grigia contrassegnata da 

Carta Attività → postazione lilla contrassegnata da 

Carta scenario e supersfida → area verde contrassegnata da 

- 5) Scegliete la squadra che inizierà per prima (con una conta, pari o dispari...)

### Svolgimento del gioco:

Le squadre si spostano sul tabellone seguendo la fila di caselle del loro colore. Non ci sono dadi quindi si avanza a turno di una sola casella per volta. Si va avanti se si risponde correttamente al quiz, allo scenario/supersfida o all'attività proposta altrimenti si rimane fermi posizionando sulla propria casella il segnalino STOP. Al turno successivo la squadra con il segnalino STOP può nuovamente provare a dare la risposta corretta per proseguire.

Sulle caselle "Storia", contrassegnate dal simbolo  la squadra gira una sola carta del proprio mazzetto, la posiziona scoperta (a faccia in su) davanti a sé e passa poi il turno alla squadra successiva. Se una squadra salta una casella Storia vincendo una supersfida deve comunque girare una delle proprie carte Storie.

Nell'ultimo turno di gioco bisogna posizionarsi sulla casella "FINE", sistemare tutte e 5 le carte Storie scoperte davanti a sé e raccontare il proprio caso di studio agli altri giocatori nell'ordine corretto.

### Come si vince:

Vince la squadra che arriva per prima sulla casella "FINE" e avrà ricomposto nell'ordine corretto le 5 carte della sua storia. Al termine della partita la squadra vincitrice deve raccontare agli altri la storia illustrata nelle sue carte.

Sulla base degli argomenti incontrati e del caso di studio raccontato dalla squadra vincitrice l'insegnante potrà invitare gli alunni a commentare e discutere quanto appreso.

**Esempio di gioco con tre squadre:**

Inizia la squadra gialla, si sposta sulla sua prima casella contrassegnata dal simbolo  e prende una carta dal mazzo corrispondente sul tabellone. Risponde correttamente al quiz proposto e sposta la propria pedina nella casella successiva passando il turno alla squadra blu.

I blu si posizionano sulla loro prima casella contrassegnata dal simbolo , non superano l'attività quindi rimangono fermi. Posizionano il segnalino STOP sotto la loro pedina e passano il turno.

Adesso tocca ai rossi che girano la prima carta dal loro mazzetto di carte Storie, la posizionano davanti a loro, si spostano sulla casella successiva e ripassano il turno di gioco alla squadra gialla.

I gialli sono sulla casella  e sulla prima carta del mazzetto corrispondente c'è la scritta "SUPERSFIDA". I gialli decidono di sfidare la squadra rossa quindi entrambe le squadre scelgono un proprio giocatore che le rappresenterà. Solo i rappresentanti prendono la carta, leggono le istruzioni e nel più breve tempo possibile disegnano (in questo caso) l'immagine raffigurata. I rossi indovinano per primi qual è l'oggetto raffigurato e avanzano di una casella.

Ora è il turno dei blu che provano nuovamente a risolvere l'enigma precedente, ci riescono e avanzano alla prossima casella.

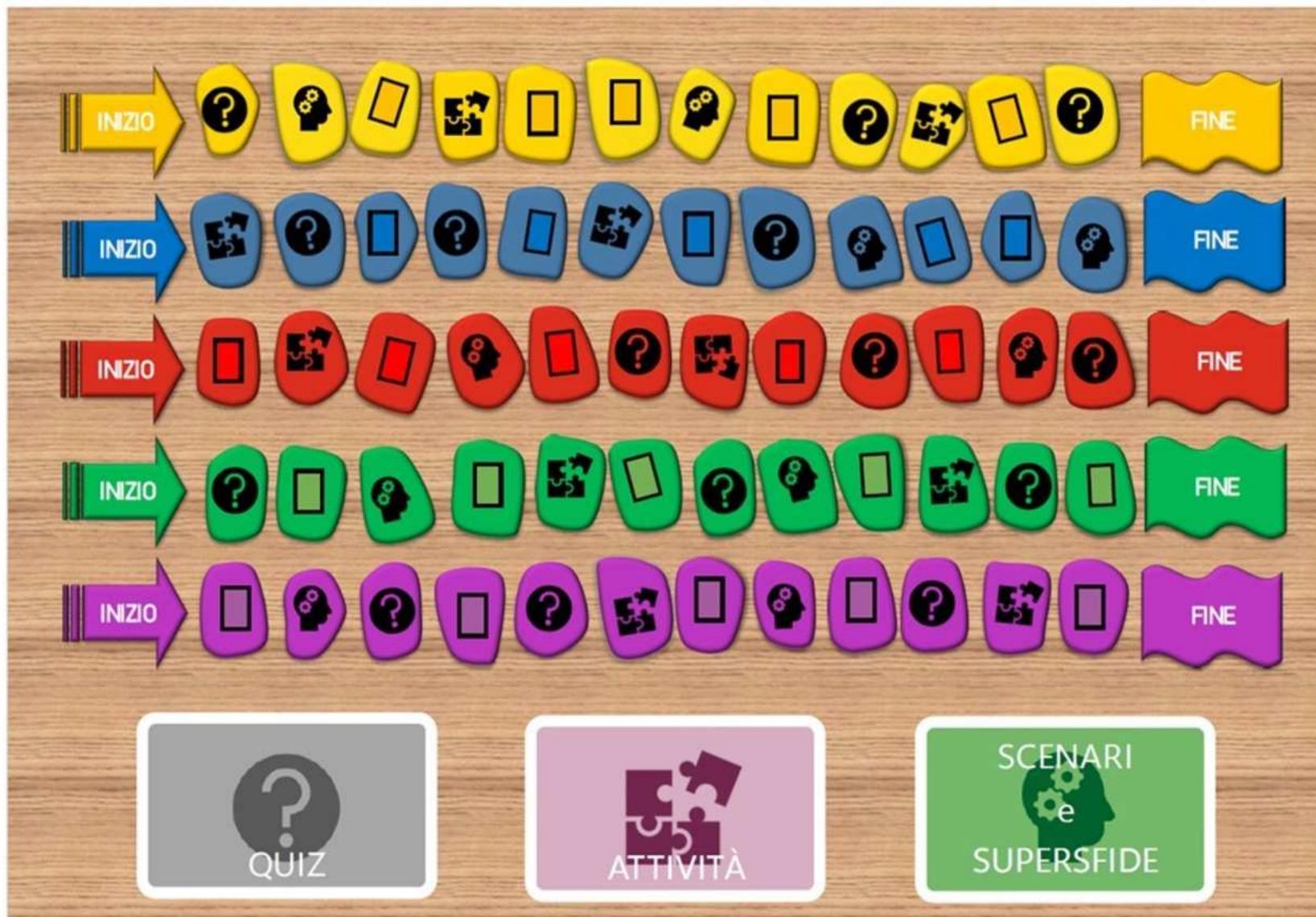
I rossi, che sono avanti di una posizione avendo vinto la supersfida, si trovano su un'altra casella storia  e possono girare la loro seconda carta relativa.

I gialli invece, rimasti fermi al loro posto, pescano una nuova carta dal mazzetto "SCENARIO E SUPERSFIDA", rispondono correttamente alla domanda dello scenario e avanzano sulla casella successiva.

**Suggerimenti per altre attività****Idee per altre attività**

La visione di scene interessanti o di interi film sul tema del traffico illecito di opere d'arte. L'individuazione di storie relative a opere d'arte rubate (ed eventualmente recuperate) nella zona in cui si trova la scuola, preparazione di poster o diapositive, organizzazione di una passeggiata in relazione ai luoghi coinvolti

## Allegato 1: Il Tabellone



## Allegato 2: Foglio Istruzioni

### Istruzioni

- Si può giocare da un minimo di 2 a un massimo di 25/30 giocatori divisi in squadre.
- È necessario un coordinatore (un insegnante) che controlli il corretto svolgimento del gioco e valuti le risposte.

### Materiali (da stampare e comporre):

- Foglio istruzioni
- Tabellone
- 5 pedine per le squadre (rosso, blu, verde, giallo, lilla)
- 5 segnalini STOP (per chi sta fermo un giro)
- 50 carte storie (5 card compongono una storia)
- 30 carte quiz
- 24 carte scenari e supersfide
- 20 carte attività
- Foglio delle risposte (per l'insegnante o il coordinatore del gioco)
- Penne e fogli di carta

### LE CARTE

**CARTE STORIE:** ogni storia si compone di 5 carte, ogni carta è parte di un racconto che i giocatori dovranno ricostruire al termine del gioco. All'inizio del gioco ogni squadra ha davanti a sé 5 carte storie coperte. Nel corso della partita i giocatori scoprono una carta alla volta, analizzano le varie parti della storia per riposizionarle nel giusto ordine e al termine del gioco raccontano il loro caso alle altre squadre.

*Queste carte sono il cuore del gioco perché ricostruiscono casi reali e aiutano i partecipanti ad immedesimarsi nel ruolo delle istituzioni e dei protagonisti coinvolti negli eventi.*

**CARTE QUIZ:** queste carte contengono una domanda con tre opzioni di risposta di cui solo una è corretta. I giocatori dovranno individuare la risposta giusta che sarà verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

*Le domande contenute nelle carte quiz permettono di conoscere gli attori coinvolti nel traffico illecito dei beni culturali, le istituzioni che si occupano di salvaguardia e tutela, le leggi e le norme che regolano questo ambito, notizie e curiosità.*

**CARTE SCENARIO e SUPERSFIDA:** questo mazzo di carte contiene due diverse tipologie di gioco. Le **carte Scenario** presentano una domanda con tre opzioni di risposta di cui solo una è corretta. I giocatori dovranno individuare il giusto comportamento da adottare in base allo scenario proposto. La risposta corretta potrà essere verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

Le **carte Supersfida:** Quando si prende una di queste carte la squadra di turno sceglie un proprio rappresentante e un'altra squadra da sfidare che a sua volta sceglie un proprio giocatore che li rappresenterà.

I rappresentanti sono gli unici a poter visionare la carta e devono far indovinare un'immagine o una parola ai restanti membri della propria squadra secondo la modalità indicata (disegno, mimo, parole vietate). La squadra che indovina per prima avanza di una casella mentre l'altra rimane ferma al proprio posto.

*Le carte Scenario sono state pensate per permettere ai giocatori di ragionare e acquisire le buone norme di comportamento da attuare in caso di ritrovamento di un reperto archeologico, di compravendita e trasporto di opere d'arte, di comportamenti illeciti verso un bene culturale.*

*Le carte Supersfida consentono di interagire con gli altri giocatori scoprendo nuove curiosità.*

**CARTE ATTIVITÀ:** queste carte contengono diverse attività come enigmi, giochi di parole, definizioni, riconoscimenti, esercizi numerici eccetera.

I giocatori dovranno dare la soluzione corretta che potrà essere verificata dal coordinatore del gioco (insegnante) sul foglio delle risposte.

*Le carte Attività permettono di conoscere luoghi, personaggi, artisti, opere e istituzioni che sono, o sono stati, protagonisti del mondo dell'arte e dell'archeologia in casi di furti, ritrovamenti, danneggiamenti o azioni di tutela.*

Alcune carte consentono anche di acquisire alcuni termini del lessico specifico della disciplina.

### Le caselle del tabellone:

Il tabellone è composto da 5 file di caselle con colori diversi e da 3 spazi per alloggiare le carte (quiz, scenari e supersfide, attività).

Durante il gioco le squadre scorrono in parallelo seguendo ognuna il percorso del proprio colore. Sulla prima casella, con la scritta "INIZIO", si posizioneranno tutte le pedine dei giocatori all'inizio della partita.

La casella con la scritta "FINE" sarà l'ultima tappa da raggiungere.

I simboli presenti sulle caselle sono di 4 differenti tipologie:



**CASELLA STORIA:** ogni volta che i giocatori finiscono su questa casella devono girare una carta storia del loro mazzetto e posizionarla scoperta davanti a loro. Queste caselle sono 5 per ogni squadra perché al termine della partita i giocatori dovranno avere davanti a loro tutte e 5 le carte che compongono la storia e posizionarle nell'ordine corretto per poter raccontare la vicenda illustrata agli altri.



**CASELLA QUIZ:** quando i giocatori si trovano su questa casella devono prendere la prima carta dal mazzo corrispondente sul tabellone e rispondere correttamente alla domanda proposta. Al termine la carta viene riposizionata in fondo al mazzo.



**CASELLA SCENARIO e SUPERSFIDA:** se i giocatori si trovano su questa casella devono prendere la prima carta dal mazzo corrispondente posizionato sul tabellone e rispondere correttamente alla situazione proposta. Al termine la carta viene riposizionata in fondo al mazzo.

Se la prima carta del mazzo è una SUPERSFIDA, prima di prendere la carta la squadra deve scegliere un'altra squadra da sfidare ed entrambe le squadre devono scegliere un loro rappresentante (i rappresentanti sono gli unici a poter visionare la carta supersfida contenente un'immagine o una parola da far indovinare ai membri della propria squadra). Con le carte supersfida solo la squadra che vince avanza di una casella mentre l'altra rimane al proprio posto.

Se vince la sfida la squadra che non è di turno (quella sfidata):

- se avanzando di una casella oltrepassa una casella Storia  deve girare una delle sue carte storie e posizionarla davanti a sé;
- la squadra sfidante rimane sulla casella  e al turno successivo deve pescare un'altra carta dal mazzo "Scenario e supersfida" (se il mazzo si esaurisce può scegliere un'altra carta dai mazzi rimanenti).

 **CASELLA ATTIVITÀ:** ogni volta che i giocatori finiscono su questa casella dovranno prendere la prima carta dal mazzo corrispondente posizionato sul tabellone e risolvere correttamente la sfida proposta. Al termine la carta verrà riposizionata in fondo al mazzo.

*N.B. Se non si risponde correttamente al quiz, allo scenario o all'attività si rimane fermi sulla propria casella, si mette il segnalino di STOP sotto la propria pedina e al turno successivo si avrà un'altra possibilità di dare la soluzione per avanzare.*

*Se si pesca una carta Supersfida e si perde la sfida contro la squadra prescelta si rimane fermi sulla propria casella e al turno successivo si pesca un'altra carta dal mazzo "scenari e supersfide" (se il mazzo si esaurisce potranno scegliere un'altra carta dai mazzi rimanenti).*

### Operazioni preliminari:

- 1) Stampare il tabellone in formato A3, o su due fogli A4 da unire.
- 2) Stampare il foglio con le risposte (da tenere da parte ad uso esclusivo del coordinatore del gioco/insegnante).
- 3) Stampare e ritagliare il foglio con le pedine e i segnalini di STOP.
- 4) Stampare e ritagliare le carte suddividendole in mazzi separati a seconda della tipologia (Quiz, Scenari e supersfida, Attività, Storia).

*Le carte Storie, contrassegnate da un simbolo in alto a sinistra, vanno suddivise in mazzetti da 5 avendo cura di raggruppare le carte che hanno lo stesso simbolo.*

### Preparazione del gioco:

- 1) Posizionate il tabellone su un piano.
- 2) Ogni squadra sceglie la propria pedina e la posiziona sulla casella "INIZIO".
- 3) Distribuite ad ogni squadra un mazzetto con 5 carte storie avendo cura che ogni mazzo sia costituito da carte con 5 simboli uguali.  
Ogni squadra terrà il proprio mazzetto coperto (con le carte a faccia in giù) davanti a sé.
- 4) Mischiate i 3 mazzi di carte (Quiz, Scenario e supersfida, Attività) e posizionatele nelle rispettive postazioni a faccia in giù:

Carta Quiz → postazione grigia contrassegnata da 

Carta Attività → postazione lilla contrassegnata da 

Carta scenario e supersfida → area verde contrassegnata da 

- 5) Scegliete la squadra che inizierà per prima (con una conta, pari o dispari...)

### Svolgimento del gioco:

Le squadre si spostano sul tabellone seguendo la fila di caselle del loro colore. Non ci sono dadi quindi si avanza a turno di una sola casella per volta. Si va avanti se si risponde correttamente al quiz, allo scenario/supersfida o all'attività proposta altrimenti si rimane fermi posizionando sulla propria casella il segnalino STOP. Al turno successivo la squadra con il segnalino STOP può nuovamente provare a dare la risposta corretta per proseguire.

Sulle caselle "Storia", contrassegnate dal simbolo  la squadra gira una sola carta del proprio mazzetto, la posiziona scoperta (a faccia in su) davanti a sé e passa poi il turno alla squadra successiva. Se una squadra salta una casella Storia vincendo una supersfida deve comunque girare una delle proprie carte Storie.

Nell'ultimo turno di gioco bisogna posizionarsi sulla casella "FINE", sistemare tutte e 5 le carte Storie scoperte davanti a sé e raccontare il proprio caso di studio agli altri giocatori nell'ordine corretto.

### Come si vince:

Vince la squadra che arriva per prima sulla casella "FINE" e avrà ricomposto nell'ordine corretto le 5 carte della sua storia. Al termine della partita la squadra vincitrice deve raccontare agli altri la storia illustrata nelle sue carte.

Sulla base degli argomenti incontrati e del caso di studio raccontato dalla squadra vincitrice l'insegnante potrà invitare gli alunni a commentare e discutere quanto appreso.

### Esempio di gioco con tre squadre:

Inizia la squadra gialla, si sposta sulla sua prima casella contrassegnata dal simbolo  e prende una carta dal mazzo corrispondente sul tabellone. Risponde correttamente al quiz proposto e sposta la propria pedina nella casella successiva passando il turno alla squadra blu.

I blu si posizionano sulla loro prima casella contrassegnata dal simbolo , non superano l'attività quindi rimangono fermi. Posizionano il segnalino STOP sotto la loro pedina e passano il turno.

Adesso tocca ai rossi che girano la prima carta dal loro mazzetto di carte Storie, la posiziono davanti a loro, si spostano sulla casella successiva e ripassano il turno di gioco alla squadra gialla.

I gialli sono sulla casella  e sulla prima carta del mazzetto corrispondente c'è la scritta "SUPERSFIDA". I gialli decidono di sfidare la squadra rossa quindi entrambe le squadre scelgono un proprio giocatore che le rappresenterà. Solo i rappresentanti prendono la carta, leggono le istruzioni e nel più breve tempo possibile disegnano (in questo caso) l'immagine raffigurata. I rossi indovinano per primi qual è l'oggetto raffigurato e avanzano di una casella.

Ora è il turno dei blu che provano nuovamente a risolvere l'enigma precedente, ci riescono e avanzano alla prossima casella.

I rossi, che sono avanti di una posizione avendo vinto la supersfida, si trovano su un'altra casella storia  e possono girare la loro seconda carta relativa.

I gialli invece, rimasti fermi al loro posto, pescano una nuova carta dal mazzetto "SCENARIO E SUPERSFIDA", rispondono correttamente alla domanda dello scenario e avanzano sulla casella successiva.

## Allegato 3: Carte Storie

## CARTE STORIE

### Il vaso di Eufronio

Stampare e ritagliare le carte

1

*Avevo in mano le buste. Stavo sotto la greppia. Ho sentito passi... s'avvicinavano. Due passi, poi niente. Altri due passetti... Paura. Stavo a morir. E poi ha dato una sbruffata de muso. Meno male: "Non sano carabinieri, so' somnri!"*

Testimonianza di Francesco Bartocci 

Francesco Bartocci è l'unico sopravvissuto di un gruppo di tombaroli che nel 1971 saccheggiò una tomba etrusca in località Greppe S. Angelo, alle porte di Cerveteri. Nelle buste aveva i frammenti di uno straordinario vaso dipinto.

2



Il vaso fu esportato illegalmente in Svizzera e restaurato. Per la vendita venne realizzato un falso certificato firmato da un israeliano che dichiarava di averlo ereditato da un parente. Il vaso fu venduto per un milione di dollari dal mercante d'arte svizzero Robert Hecht Jr. e dal mercante d'arte italiano Giacomo Medici al Metropolitan di New York.

3



Nel 1973 veniva esposto presso il Museo Metropolitan di New York un cratere attico a figure rosse attribuito al maestro greco Euphronios. Si tratta di un grande vaso dalla bocca molto larga, usato per mescolare l'acqua con il vino, capolavoro dell'arte greca del V secolo a.C.

4



Quando uno dei tombaroli venne a sapere della stampa della cifra esorbitante sborsata dal museo per l'acquisto del cratere, ritenne di essere stato truffato dai complici. Gli investigatori lo convinsero a confessare e proseguirono le indagini, riuscendo a dimostrare la provenienza italiana del capolavoro di Euphronios.

5



Dopo una lunga trattativa tra Italia e Stati Uniti d'America nel 2008 il cratere è stato finalmente restituito all'Italia e oggi è conservato al Museo Archeologico di Cerveteri.

## CARTE STORIE

### La Madonna di Bruges

Stampare e ritagliare le carte

1



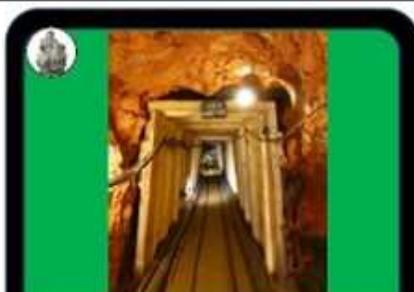
La Madonna di Bruges è una scultura marmorea di Michelangelo, scolpita tra il 1503 e il 1505 circa per la famiglia Mouscron, mercanti fiamminghi di tessuti. La statua fu requisita una prima volta durante l'occupazione napoleonica. In quell'occasione fu portata a Parigi, per essere restituita poi nel 1815.

2



Nel 1944, la scultura venne portata via dalle truppe naziste che stavano abbandonando Bruges a seguito dell'arrivo delle truppe statunitensi in questa parte dell'Europa. Sembra che il prezioso carico fosse stato avvolto in un materasso e trasportato con un camion della Croce Rossa oltre il confine.

3



La scultura finì in una miniera di sale di Altaussee, in Austria, dove erano nascoste oltre 6500 opere d'arte rubate da destinare alla collezione personale di Hitler. All'interno della miniera erano state depositate anche 8 casse di esplosivo perché i tedeschi erano determinati a distruggere la miniera pur di non consegnare i tesori al nemico.

4



A sabotare il piano dei tedeschi furono il direttore della miniera e collaboratori che spostarono gli esplosivi per far saltare l'ingresso alla miniera sigillando i tesori fino all'arrivo degli alleati. L'8 maggio 1945 arrivarono sul posto i "Monuments Men", un corpo militare speciale incaricato dal Presidente statunitense F.D. Roosevelt di recuperare e restituire le opere d'arte rubate dai nazisti in Europa. Aiutati dai minatori austriaci riuscirono a penetrare nella miniera superando le frane.

5



Davanti agli occhi dei Monuments Men apparve un patrimonio straordinario. Gli esperti del corpo speciale cominciarono immediatamente a spedire nel centro di raccolta di Monaco i capolavori per l'individuazione dei legittimi proprietari. La Madonna di Bruges tornò infine nella cittadina belga, dove attualmente può essere ammirata nella chiesa di Nostra Signora di Bruges. L'interno della chiesa e la famosa statua di Michelangelo sono apparsi nel film del 2014 "The Monuments Men".

## CARTE STORIE

### L'amuleto dell'arciere

Stampare e ritagliare le carte

1



Il 18 giugno 2022 la quinta elementare della scuola di Usini (Sassari) è in gita alla Necropoli di Santu Pedru (Alghero) in Sardegna. Ad accompagnarli è l'archeologo Luca Doro.

2



La classe sta visitando le domus de janas (tombe scavate nella roccia della Sardegna prenuragica). Esplorano tutte le camere della tomba n. 1 del sito, chiamata tomba dei "vasi tetrapodi" perché al momento della sua scoperta, nel 1959, vennero rinvenuti diversi vasi con quattro piedini. Proprio in questa tomba un bambino di 10 anni, Pietro Pais, nota qualcosa.

3



Tra la terra smossa dalla fauna selvatica Pietro ritrova un pendaglio in pietra con un piccolo foro. È probabilmente un amuleto, risalente a cinquemila anni fa, forse appartenuto a un arciere.

4



Il reperto è stato poi consegnato al centro di restauro e conservazione della Soprintendenza di Sassari per essere pulito e documentato prima di essere esposto nel Museo Archeologico di Alghero.

5



*"La storia del piccolo Pietro e della sua scoperta alla necropoli di Domus de Janas è molto bella e fa comprendere come ogni iniziativa che porti i più piccoli a contatto con il patrimonio culturale sia fondamentale per formare i cittadini di domani".*

Dichiarazione del Ministro Franceschini.

A conclusione dell'evento il ministro della Cultura, Dario Franceschini, ha dimostrato il suo sincero apprezzamento per l'accaduto nel corso di una telefonata con l'archeologo che guidava la classe nel corso della visita, con la maestra e il piccolo Pietro Pais.

## CARTE STORIE

Il tesoro della Nuestra Señora  
della Mercedes

Stampare e ritagliare le carte

1



Il 5 ottobre 1804 la fregata spagnola Nuestra Señora de la Mercedes fu affondata dalla marina britannica mentre stava trasportando metalli e spezie da Montevideo a Cadice. In virtù del "Secondo trattato di Ildefonso" firmato tra Francia e Spagna nel 1796, quest'ultima avrebbe dovuto versare alla Francia 72 milioni di franchi all'anno qualora la Francia fosse entrata in guerra e la Spagna fosse rimasta neutrale.

2



Nel 1803 la Gran Bretagna dichiarò guerra alla Francia dando avvio alle guerre napoleoniche e la Spagna, per rispettare il Secondo trattato di Ildefonso, decise di onorare il debito con ricchezze provenienti dal Nuovo Mondo. Al largo delle coste portoghesi, gli inglesi attaccarono la Nuestra Señora de la Mercedes, la affondarono e catturarono altre tre navi della flotta spagnola portandole in Gran Bretagna. Nel 1804, a seguito di questo episodio, la Spagna dichiarò guerra al Regno Unito.

3



Nel 2001 una società americana specializzata nella ricerca e recupero di relitti ad alta profondità, la Odyssey, dichiarò di aver individuato il relitto di una nave inglese affondata tra il 1688 e il 1697 e nel 2007 iniziò le attività di recupero e trasferimento negli USA. Il carico recuperato includeva 500 mila pezzi d'argento e centinaia di monete d'oro.

4



Il governo spagnolo presentò un reclamo affermando in base all'analisi degli oggetti recuperati che questi viaggiavano sulla Nuestra Señora della Mercedes e che la Spagna pertanto aveva diritto al relitto e al carico della nave.

5



La Corte degli Stati Uniti, dopo una lunga disputa legale, riconobbe alla Spagna la proprietà del relitto e nel 2012 la Odyssey restituì il tesoro fino allora recuperato: due aerei dell'aeronautica militare spagnola prelevarono il tesoro in Florida e lo trasportarono in Spagna. La vicenda ha ispirato la miniserie televisiva Fortuna, prodotta nel 2021.

## CARTE STORIE

### Operazione Villa Giulia

Stampare e ritagliare le carte

1



Il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia a Roma conserva una preziosa collezione di gioielli e monili appartenuta ai Castellani, una famiglia di orafi e antiquari di fine '800. Nel museo sono custoditi sia gioielli antichi sia le sofisticate riproduzioni realizzate dai Castellani. La notte del 30 marzo 2013 - era la vigilia di Pasqua - ladri incappucciati e armati di ascia e fumogeni penetrarono nel museo.

2



I ladri riuscirono a rompere le vetrine e a rubare 27 gioielli della cosiddetta collezione Castellani. Parte del bottino cadde durante la fuga e fu recuperata nelle sale e nel giardino di Villa Giulia dal personale e dai carabinieri accorsi allo scatto dell'allarme.

3



Il furto era stato commissionato da una ricca signora russa a un antiquario romano che si era rivolto a una banda di ladri di Aprilia. La donna fu bloccata all'aeroporto di Fiumicino mentre si stava imbarcando per San Pietroburgo: nella borsa aveva il catalogo con le foto dei gioielli, nella memoria del cellulare le immagini del sistema di sorveglianza del museo.

4



I ladri provarono a disfarsi di una parte del bottino lanciando sette dei preziosi gioielli dal finestrino dell'automobile durante un inseguimento lungo la via Portuense. Tentarono in seguito di rivendere gli ori rimanenti ma le Forze dell'Ordine riuscirono a recuperare la refurtiva grazie a intercettazioni, pedinamenti e perquisizioni.

5



Nel 2019 fu recuperato l'ultimo oggetto: una preziosissima collana con smeraldi incisi e perle. Uno dei ladri l'aveva nascosta e in punto di morte l'aveva affidata alla moglie affinché la restituisse al Museo di Villa Giulia che da oltre cento anni la conserva.

## CARTE STORIE

### Operazione Giunone

Stampare e ritagliare le carte

1



Nel 1992 un gruppo di tombaroli, scavando nel parco archeologico dell'Inviolata (nei pressi di Guidonia, Roma), riportò alla luce (con una ruspa!) un'opera unica e preziosissima: un gruppo scolpito in un unico blocco di marmo raffigurante la triade capitolina, cioè le tre divinità protettrici dell'antica Roma: Giove, Giunone e Minerva.

2



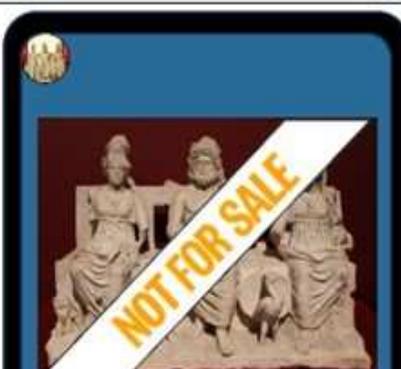
I carabinieri riuscirono ad arrestare il capo della banda e a disegnare un identikit dell'opera rubata grazie alla descrizione rilasciata da uno degli indagati. Nel frattempo, grazie a "Scotchwhisky", un membro della banda che aveva una ditta di trasporti, la triade aveva lasciato l'Italia ed era stata venduta a un antiquario svizzero.

3



Con appostamenti e pedinamenti i Carabinieri riuscirono a incastrare anche il "ruspista", che nei giorni seguenti era tornato sullo scavo per recuperare un frammento del braccio di Giunone staccatosi durante le operazioni di sollevamento del blocco di marmo.

4



La Triade non poteva più essere venduta perché le Forze dell'Ordine italiane erano entrate in possesso di quel frammento che dimostrava la provenienza illegale dell'opera.

5



Nel 1994 una telefonata anonima avvisò i Carabinieri che la Triade si trovava in una segheria vicino al Passo dello Stelvio. Dal 2012 è esposta nel Museo Archeologico di Guidonia Montecelio.

## CARTE STORIE

### Il tesoretto di Rimigliano

Stampare e ritagliare le carte

1



Nell'agosto 2002 un bagnante sulla spiaggia di Rimigliano (San Vincenzo, Livorno) trovò casualmente, a pochi metri dalla riva, un ammasso metallico che sembrava molto antico...  
Si trattava di un cumulo di ben 17 chili di monete d'argento di età romana!

2



Il fortunato bagnante recuperò il tesoretto per evitare che qualche malintenzionato lo rubasse e lo consegnò alla vicina stazione della Guardia di Finanza. Nei giorni successivi il Nucleo Operativo Subacqueo della Soprintendenza e il Nucleo Sommozzatori dei Vigili del Fuoco di Livorno fecero molti sopralluoghi esplorando il fondale a diversa profondità intorno al luogo del ritrovamento senza però trovare indizi utili.

3



L'ammasso di monete, troppo pesante per essere spostato dalla corrente, proveniva probabilmente da un relitto affondato al largo di San Vincenzo. Subacquei clandestini dovevano averlo depositato temporaneamente vicino alla riva, aspettando il momento giusto per recuperarlo.

4



Dopo accurati restauri e indagini si è scoperto che le monete, circa 3500 antoniniani (monete coniate a partire dall'imperatore Caracalla nel III secolo d.C), erano state in origine suddivise in tanti piccoli sacchetti conservati in una grande cesta di vimini. Forse si trattava della cassa di un mercante in viaggio.

5



Oggi le monete sono esposte in una speciale teca-acquario refrigerata al Museo Archeologico di Piombino dove tutti le possono ammirare... e il fortunato bagnante ha ricevuto il premio di rinvenimento!

## CARTE STORIE

### L'atleta di Fano

Stampare e ritagliare le carte

1



Nel 1964 la statua in bronzo di un atleta si impigliò nelle reti un peschereccio di Fano al largo della costa marchigiana.

La statua fu dapprima nascosta nel sottoscala della proprietaria della barca e poi in un campo di cavoli, per paura che la Guardia di Finanza la potesse individuare.

2



La notizia del ritrovamento venne a galla e arrivò alle orecchie dei Barbetti, famiglia di ricchi industriali di Gubbio, che acquistarono la statua per tre milioni e mezzo di lire e la tennero nascosta per lungo tempo nella vasca da bagno della canonica della chiesa di Gubbio per poi rivenderla a un antiquario di Milano, rimasto ignoto. Secondo un'altra versione l'Atleta lasciò Gubbio in una cassa di forniture mediche inviate in Brasile a un missionario parente dei Barbetti.

3



L'Atleta riapparve a Monaco nel 1972 nel negozio dell'antiquario Heinz Herzer che si occupò dell'analisi e dei primi restauri. Grazie al metodo del carbonio 14, nel 1974 la statua fu datata al IV secolo a.C. e attribuita al celebre scultore greco Lisippo.

4



Da Monaco la statua transitò per Londra e fu infine acquistata, nel 1977, dal Getty Museum per quasi 4 milioni di dollari.

L'8 agosto 1977 la statua raggiunse gli Stati Uniti via nave. Oggi è esposta presso la Getty Villa di Malibù, in California.

5



#bringtheBronzebackhome

Dal 1989 il Governo italiano ha richiesto la restituzione del bronzo ma il Getty Museum ha risposto che «la statua non è mai stata parte dell'eredità culturale italiana. La scoperta accidentale da parte di cittadini italiani non la rende un oggetto italiano». Secondo gli statunitensi, infatti, il bronzo sarebbe stato pescato in acque internazionali. Un caso difficile che ancora non è giunto a conclusione.

## CARTE STORIE

### La rapina del secolo in Messico

Stampare e ritagliare le carte

1



All'alba del 25 dicembre 1985 vennero rubati 140 reperti archeologici al Museo Nazionale di Antropologia del Messico. Il furto venne compiuto da due studenti messicani di veterinaria, Carlos Perches Treviño e Ramón Sardina García. Nei mesi precedenti, i due studenti si erano recati 50 volte al museo per progettare il furto: avevano studiato gli accessi alle stanze e gli impianti di sorveglianza, realizzato schizzi, scelto i reperti da rubare.

2



La notte del 24 dicembre, Perches e Sardina erano giunti al museo su una Volkswagen Sedan ed erano riusciti a penetrare nella Sala Maya del Museo attraverso un condotto dell'aria condizionata. Otto guardie deputate alla sorveglianza notturna stavano festeggiando il Natale in un'unica sala del museo, senza rispettare il protocollo di sorveglianza in vigore. Perches e Sardina fuggirono con il bottino che fu nascosto a casa del primo dei due.

3



Il furto venne scoperto al cambio della guardia alle 8 del mattino del 25 dicembre, assurgendo rapidamente a notizia di impatto nazionale e internazionale e provocando uno scandalo nella comunità culturale messicana e latinoamericana.

4



Per diversi mesi dopo il furto, il museo espose vetrine vuote con cartelli che ricordavano il furto. Le indagini progredirono molto lentamente: Si ipotizzò il collegamento con bande internazionali dedite al traffico di opere d'arte e archeologiche, finché nel 1989 gli agenti della polizia non entrarono in contatto con dei trafficanti di droga che sapevano della rapina dai due ladri, loro clienti.

5



Perches venne arrestato, mentre di Sardina non si è saputo più nulla, tranne che portò via con sé sette oggetti. La maggior parte dei reperti fu comunque recuperata. La vicenda è stata fonte di ispirazione per il film Museo - Folle Rapina a Città del Messico, di Alonso Ruizpalacios (2018).

## CARTE STORIE

### Operazione Mozart

Stampare e ritagliare le carte

1



Un anziano ex soldato austriaco era a capo di una rete di tombaroli e trafficanti d'arte. Improvvisandosi guida turistica per comitive austriache, incantate da Roma antica e dall'Etruria, trasportava sui loro pullman anche i reperti trafugati. Alcuni di essi erano destinati ad arricchire il suo museo privato a Linz, in Austria.

2



I carabinieri erano in possesso di pochi indizi ma nel 2005 riuscirono a trovare un borsone pieno di reperti nel corso di una perquisizione all'interno di un pullman turistico. Le indagini furono soprannominate "Operazione Mozart". Rupert Aichmeir, l'ex soldato austriaco, aveva ormai 82 anni quando fu "beccato".

3



Nel 2006, durante le indagini dell'Operazione Mozart, un tombarolo "pentito" coinvolto nei traffici illegali con l'ex soldato austriaco segnalò alla Soprintendenza una tomba con pitture nell'area dell'antica Veio, insediamento etrusco a Nord di Roma, fra le vie Cassia e Flaminia.

4



Giunto sul posto insieme alla Soprintendenza e alle Forze dell'Ordine, il tombarolo cominciò a infilare nel terreno un grosso "spillone" alla ricerca di una tomba che ricordava di aver visto durante i suoi scavi clandestini ma trovò il sito sbagliato. Prima di essere riaccompagnato a casa dai Carabinieri, temendo di finire in prigione implorò di poter effettuare un ultimo tentativo e finalmente trovò l'accesso alla tomba giusta. Si trattava di una scoperta straordinaria.

5



La tomba dei Leoni Ruggenti è la più antica tomba dipinta d'Etruria, databile tra il 700 e il 690 a.C. Deve la sua denominazione al fregio di belve feroci dipinto nella camera sepolcrale: quattro leoni con le fauci spalancate e denti aguzzi. Quanto rimane del suo corredo, scampato alle razzie dei tombaroli, è esposto al Museo di Villa Giulia.

## Allegato 4: Carte attività

01

Quante furono le opere d'arte trafugate dai Nazisti?  
 Risolvi l'operazione per scoprirlo



$(100 \times 45) : 3 \times 400 = \dots\dots\dots$

02

Quale antica città della Siria è stata distrutta nel 2015 dai militanti jihadisti dell'ISIS?  
 Le lettere mancanti ti daranno la soluzione.



I ragazzi della Via \_ \_ \_  
 \_ \_ \_ bilandia

03

Quale opera di Caravaggio venne rubata a Palermo nel 1969 ed è ancora dispersa?  
 Risolvi l'anagramma per scoprirlo (l'ultima lettera è accentata).



ATTI VANI

04

"Ritratto di un giovane uomo" di Raffaello, rubato dai nazisti al Museo Czartoryski di Cracovia in Polonia e ancora disperso.  
 Trovalo tra queste 5 immagini distorte.



1 2 3 4 5



05

"Il sogno di San Giuseppe" di Francisco Goya fu rubato da casa privata nel 2015 ed è ancora disperso. Trova il tassello mancante.



06

Rodolfo Siviero fu un agente segreto del Governo italiano che riuscì a recuperare centinaia di opere depredate dai nazisti. Individua il suo volto.



07

Qual è stata la prima nazione a dotarsi di un corpo di polizia specializzato nella tutela del Patrimonio culturale? La risposta è tra la bandiera della Giamaica e quella di Israele.



08

Quanti oggetti sono registrati nello Stolen Works of Art database dell'INTERPOL?



INTERPOL

C \_ N Q \_ \_ N T \_ D \_ \_ M \_ L \_



09

"Concerto a tre", dipinto da Johannes Vermeer nel 1667, fu rubato nel 1990 dall'Isabella Stewart Gardner Museum a Boston negli Usa e non è ancora stato ritrovato.  
Trova il tassello mancante.




10

Due di questi enti si occupano del recupero di opere d'arte rubate.  
Quali?



11

Seguendo questi indizi sapresti dire quale famosa opera fu rubata in un importante museo francese nel 1911?





12

Quanti sono, ad oggi, i siti protetti dall'UNESCO in 167 paesi del mondo?  
Risolvi l'operazione per scoprirlo.



$(50 \times 20) + 256 - 99 = \dots\dots\dots$



13

In quale città statunitense, nel 1998, si svolse la conferenza che emanò 11 principi per sostenere la ricerca e la restituzione delle opere rubate dai nazisti?



Il nome della città ha lo stesso nome del primo presidente degli Stati Uniti d'America.

14

Nel 2003 venne rubato questo capolavoro dell'oreficeria italiana, realizzato nel 1543 da Benvenuto Cellini per il re di Francia. Dopo una richiesta di riscatto di 10 milioni di dollari fu ritrovato in un bosco fuori Vienna.

A cosa serviva questo oggetto? Risolvi l'anagramma per scoprirlo.



SARA LEI

15

Ecco tre parole legate al traffico illecito delle opere d'arte. Trova il significato corretto per ognuna.

**RICICLAGGIO**

- Acquistare opere d'arte per "ripulire" denaro sporco, per esempio proveniente dallo spaccio di droga.
- Utilizzare biciclette per il trasporto illegale di reperti archeologici.
- Rivendere oggetti usati.

**CONTRABBANDO**

- Acquistare merci messe al bando.
- Bandire un concorso pubblico.
- Importare o esportare merci senza rispettare le leggi doganali.

**RICETTAZIONE**

- Usare ricette mediche di altre persone.
- Acquistare, ricevere o nascondere qualcosa di provenienza illegale.
- Cucinare cibi con alimenti illegali.

16

Nella Convenzione per la protezione dei beni culturali in caso di conflitto armato, firmata all'Aja nel 1954, venne scelto un simbolo per contrassegnare edifici storici e beni culturali da proteggere in caso di guerra. Prova a individuarlo.




17

Nella Top Ten Art Crimes dell'FBI c'è un oggetto, rubato nel 1995 dall'appartamento della musicista Erica Morini, valutato 3 milioni di dollari. Prova a individuarlo



18

Quali tra queste analisi servono per verificare se un dipinto è autentico o un falso? Individua le tre risposte corrette.

a) Trama della tela (si studia il materiale di cui è fatta la tela e come è stata prodotta).  
 b) Galleggiamento (si immerge il dipinto nell'acqua e se galleggia vuol dire che è autentico).  
 c) Tipo di pennellata (si analizzano il tipo di pennello usato, le dimensioni del tratto...).  
 d) Colori utilizzati (si studia quando e come venivano prodotti, se sono artigianali o industriali...).  
 e) odore delle colle (si annusa il dipinto per capire se i colori erano mischiati a uovo, olio o altri prodotti come legante).  
 f) rifrazione solare (si espone il dipinto al sole per vedere come riflette la luce solare).

19

Ecco tre parole legate al mondo dei beni culturali. Trova il significato giusto per ognuna.

**INALIENABILE**  
 a) Non può essere inalato dal naso.  
 b) Non può viaggiare nello spazio.  
 c) Non può essere né venduto né ceduto.

**VINCOLATO**  
 a) Può essere il premio per una grande competizione sportiva.  
 b) È soggetto a limitazioni (non può essere distrutto, danneggiato o modificato senza autorizzazione).  
 b) Si riferisce a un contenitore per il vino.

**TUTELATO**  
 a) Protetto e conservato.  
 b) Venduto rispettando le leggi del mercato nero.  
 c) Nascono in appositi tunnel chiamati bunker.

20

Quale termine inglese viene utilizzato per definire i furti di opere d'arte per i quali viene chiesto un riscatto? Individua il termine corretto.

**ARTNAPPING**  
**PICKPOCKETING**  
**KIDNAPPING**  
**TREASURE HUNT**  
**TIBET ART**  
**SNATCHING ART**



## Allegato 5: Carte Quiz

01

Secondo te, qual è il significato delle espressioni "bene culturale" e "patrimonio culturale"?

A) Entrambe le espressioni indicano opere d'arte e monumenti, biblioteche e musei, parchi e ambienti naturali, e molto altro: si tratta di risorse che la comunità si impegna a tutelare (cioè proteggere) e valorizzare.

B) Le espressioni indicano l'attività dello studio, che fa bene alla salute, da cui "bene culturale", e i soldi guadagnati dai musei che espongono opere d'arte.

C) Le espressioni indicano la cura affettuosa (il "bene" che si deve avere verso le opere d'arte, e tutte le risorse economiche che lo Stato investe per la cultura.

02

I reperti archeologici sono un "bene culturale"? Fanno parte del "patrimonio culturale"?

A) No, i reperti archeologici interessano solo agli storici e agli studiosi del passato.

B) Sì, i reperti archeologici hanno un valore inestimabile, poiché sono testimonianze storiche e artistiche preziose e uniche, e sono pertanto un elemento importantissimo del patrimonio culturale in generale.

C) Solo in parte, poiché i reperti archeologici sono un bene culturale che interessa solo i musei che hanno interesse a esporli.

03

Cosa sono le "archeomafie"?

A) Sono organizzazioni criminali che danneggiano intenzionalmente le opere d'arte nei musei.

B) Sono organizzazioni criminali che operano con modalità mafiose nel settore degli scavi clandestini, del furto e del traffico illecito internazionale di opere d'arte e di reperti archeologici.

C) Nell'antichità erano organizzazioni criminali che si occupavano di rubare opere d'arte alle popolazioni sconfitte in battaglia.

04

Chi erano i Monuments Men e le Monuments Women?

A) Un gruppo di attori e attrici che interpretavano dal vivo i personaggi di grandi opere d'arte, soprattutto statue o dipinti, riproducendo i famosi "tableau vivant" (quadri viventi).

B) Un gruppo di appassionati che collezionano opere d'arte acquistate solo sui cataloghi ufficiali delle case d'aste.

C) Un gruppo di circa 350 uomini e donne (restauratori, archivisti, direttori di musei, archeologi) che durante la Seconda guerra mondiale furono inviati in Europa dagli Stati Uniti con il compito di recuperare i capolavori dell'arte sottratti dai nazisti.



05

Cos'è l'UNESCO?

A) L'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura che, tra le altre cose, si occupa della salvaguardia del Patrimonio Mondiale, affinché possa essere trasmesso alle generazioni future.

B) L'Organizzazione delle Nazioni Unite per la Storia del Commercio che studia anche i traffici illegali di armi e beni culturali.

C) L'Organizzazione che riunisce tutte le Nazioni che hanno beni archeologici da difendere.

06

Secondo l'UNESCO il traffico illecito di opere d'arte è ...

A) Al quinto posto dopo il commercio di droga, armi, esseri umani e automobili.

B) Al terzo posto dopo il commercio di droga e armi.

C) In fondo alla classifica del commercio illegale.

07

Cosa sono le RED LISTS dell'ICOM?

A) Elenchi di monumenti danneggiati o distrutti in seguito a causa di eventi naturali o antropici (attinenti all'uomo) come terremoti o guerre.

B) Elenchi di specie animali a rischio di estinzione, che sono oggetto di commercio.

C) Elenchi di categorie di beni culturali che possono essere oggetto di furto e traffico illecito. Vengono utilizzati dalle Forze dell'Ordine e dai funzionari doganali per identificare gli oggetti a rischio e impedire che vengano venduti o esportati illegalmente.

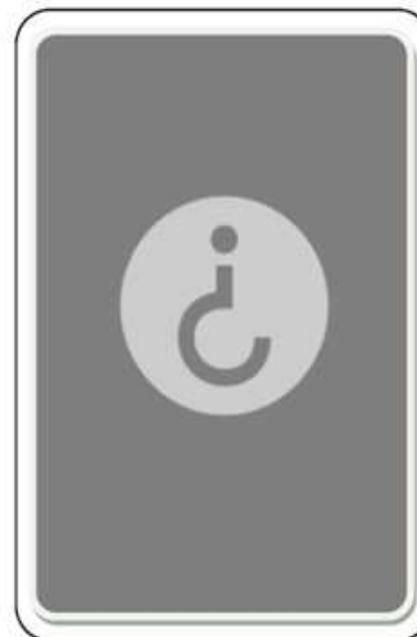
08

Chi sono i "Caschi blu della cultura"?

A) Un gruppo di 50 archeologi che hanno protestato contro il Ministero della cultura, indossando caschetti blu sul cantiere di scavo.

B) Un gruppo di 60 persone tra Carabinieri e studiosi, chiamata Unite4Heritage, che si attiva ogni volta che il patrimonio culturale è in pericolo in occasione di catastrofi naturali, emergenze, guerre, ma anche in caso di traffico illegale delle opere d'arte.

C) Un gruppo di 100 sportivi che rappresentano l'Italia nel mondo come ambasciatori della cultura del nostro paese.



09

Tra le maggiori calamità a cui è soggetto il patrimonio culturale mondiale vi sono...

A) I saccheggi e le distruzioni in zone di guerra.

B) Lo smog e il degrado che danneggia le superfici di opere d'arte e monumenti.

C) Le fake news diffuse sulla rete che trasmettono informazioni sbagliate sul patrimonio culturale.

10

Quali sono le opere d'arte più vendute illegalmente?

A) Ceramiche, bronzi, terrecotte, ori, monete, quadri, sculture.

B) Quadri, posate, vetri, monete, mobili, armi, avori.

C) Orologi, auto, vestiti, mobili, libri, fotografie, sculture.

11

Chi sono i "detective dell'arte"?

A) I CAA (Cani Annusatori Antichità), una pattuglia di cani addestrati a collaborare con le forze dell'ordine nella ricerca di antichità rubate

B) I FARS (Falchi Addestrati Ricerca Scavi), falchi addestrati dalla vista acutissima alla quale non sfuggono gli scavi clandestini.

C) I TPC (Comando Carabinieri Tutela del Patrimonio Culturale). Nel dicembre 2021 hanno recuperato negli Stati Uniti 201 pezzi archeologici pregiati del valore di 10 milioni di Euro.

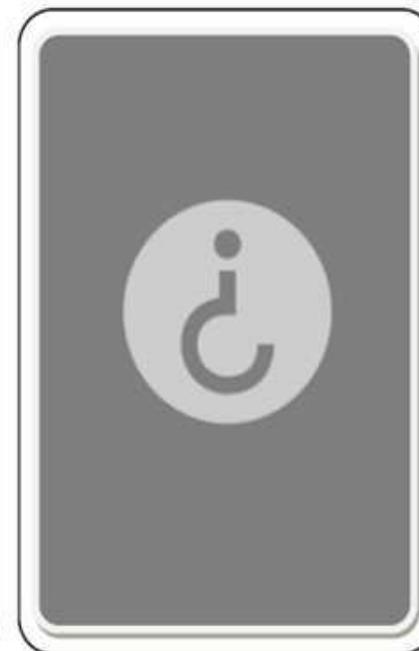
12

Chi sono i tombaroli?

A) Nell'Italia settentrionale si chiamavano così tutti i tifosi del famoso sciatore Alberto Tomba, considerato uno dei più grandi protagonisti della storia dello sport italiano dal 1986 al 1998.

B) In Italia, nome dato a coloro che abitualmente si dedicano alla ricerca e allo scavo illegale di antiche tombe sotterranee, allo scopo di impadronirsi degli eventuali reperti per poi venderli illegalmente.

C) Nell'Italia meridionale, l'equivalente di latro, larrone, marranchino, termini dialettali che hanno il significato di "ladroni".



13

A chi appartengono le cose di interesse archeologico da chiunque e in qualunque modo ritrovate nel sottosuolo o sui fondali marini?

A) Alla prima persona che le trova, ma solo se gli oggetti emergono a causa di un terremoto o di una forte pioggia.

B) Al proprietario del terreno, nel caso in cui i reperti archeologici siano stati trovati all'interno della sua proprietà.

C) Appartengono allo Stato cioè a tutti noi che ne facciamo parte. Sono perciò beni pubblici di cui eventualmente godere nei musei o nelle aree archeologiche.

14

Quale Ministero dello Stato italiano si occupa della tutela dei beni archeologici, artistici e culturali in genere?

A) Il Ministero dell'Archeologia e dell'Arte

B) Il Ministero del Turismo

C) Il Ministero della Cultura

15

Quale nazione ha istituito per prima i "Caschi blu della cultura", la task force per la protezione del patrimonio culturale in caso di catastrofe?

A) Italia

B) Norvegia

C) Stati Uniti

16

Nel 2022 è stato inaugurato a Roma un nuovo spazio dedicato a ospitare esposizioni di opere d'arte rubate, disperse, vendute o esportate illegalmente che sono finalmente tornate in Italia.

Come si chiama?

A) Museo dell'Arte nostra

B) Museo dell'Arte salvata

C) Museo degli Oggetti riscoperti



17

I beni culturali, sia pubblici che privati, sono vincolati dalla Soprintendenza. Cosa vuol dire?

- A) I beni culturali mobili sono tutelati dallo Stato quindi possono essere venduti ed esportati senza l'autorizzazione della Soprintendenza.
- B) I beni culturali, sia mobili sia immobili, sono tutelati dallo Stato quindi non possono essere venduti, esportati, modificati, danneggiati o distrutti senza l'autorizzazione della Soprintendenza.
- C) I beni culturali immobili possono essere esportati o distrutti trascorsi 180 giorni dalla richiesta di autorizzazione alla Soprintendenza.

18

Cosa si deve fare in caso di "scoperta fortuita" (casuale) di un reperto o di un'opera d'arte?

- A) Lo scopritore deve rivolgersi alle autorità pubbliche competenti e proteggere il bene fino al loro arrivo.
- B) Lo scopritore informa le autorità competenti ma prima trattiene per sé una parte del bene come ricompensa.
- C) Lo scopritore deve portare il bene presso gli uffici delle autorità pubbliche competenti che gli offriranno un compenso in base al peso dell'opera.

19

Una legge italiana del 1999 stabilisce come ci si debba comportare in caso di "scoperta fortuita" di un reperto o di un'opera d'arte. Cosa significa tale espressione?

- A) La scoperta di sculture particolarmente grandi e pesanti ritrovate da persone molto forti fisicamente, dunque in grado di sollevare grandi pesi.
- B) Una scoperta fortunata poiché relativa al ritrovamento di un bene di grande valore, ad esempio un forziere pieno di gioielli o monete d'oro.
- C) La scoperta del tutto casuale di un reperto, ad esempio una moneta, una scultura, un'anfora o una tomba.

20

Cos'è l'ICOM (International Council of Museums)?

- A) La più importante organizzazione internazionale che rappresenta i musei e i suoi professionisti, impegnata nella definizione di standard e politiche internazionali di sostegno agli istituti.
- B) Un congresso annuale durante il quale i rappresentanti dei più importanti musei del mondo si riuniscono per stabilire i prezzi dei biglietti di accesso.
- C) Un ricco catalogo online che raccoglie schede e immagini delle opere conservate nei musei del mondo.



21

Cosa significa "mercato nero"?

A) Il termine si riferisce alle insegne nere affisse su alcuni banchi del mercato per indicare che in quei punti si possono acquistare anche opere d'arte.

B) uno scambio che avviene al buio per evitare che venditore e acquirente si riconoscano in volto.

C) La vendita e l'acquisto di beni (ad esempio armi, opere d'arte, alimenti rari e pericolosi) in modo clandestino e irregolare.

22

Nel traffico illecito dei beni culturali chi è il "ricettatore"?

A) Chi falsifica le opere d'arte e prova a venderle come sue creazioni originali.

B) Colui che acquista, riceve o nasconde oggetti d'arte provenienti da scavi clandestini e furti conoscendo la provenienza illecita dei beni.

C) Colui che fornisce informazioni false sulle opere d'arte scrivendo libri, cataloghi, cartellini e ricette per ingannare le Forze dell'Ordine durante un'indagine.

23

Un privato cittadino può scavare per recuperare cimeli bellici nei luoghi che furono teatro di scontri durante la Prima Guerra Mondiale?

A) No, non è consentito scavare ma è possibile richiedere l'autorizzazione alle Regioni per recuperare i reperti individuabili a vista o affioranti dal suolo che non siano "di notevole valore storico o documentario".

B) No, non è consentito scavare né raccogliere i reperti della Grande Guerra.

C) Sì, è possibile scavare per recuperare oggetti della Grande Guerra perché non sono considerati un bene culturale.

24

*La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione.*

In quale documento sono presenti queste frasi?

A) Articolo 2 del Codice dei Beni Culturali.

B) Articolo 9 della Costituzione Italiana.

C) Articolo 4 della Convenzione UNESCO.



25

Quali sono i "beni ecclesiastici" da proteggere?

A) Sono solo quegli oggetti che vengono consacrati dal sacerdote durante la messa.

B) Sono i paramenti e gli oggetti usati da tutti i pontefici della storia e sono conservati in apposite vetrine in Vaticano.

C) Sono quei beni di proprietà della Chiesa che hanno sia un interesse religioso sia un interesse culturale come quadri, statue, oggetti per il culto, testi sacri, reliquie.

26

I libri possono essere un bene culturale da proteggere?

A) Solo i fumetti sono beni librari da proteggere.

B) Manoscritti, libri rari e antichi, intere biblioteche possono essere considerati un bene culturale da conservare e proteggere.

C) No, i libri non rientrano nella categoria dei beni culturali.

27

Quali sono gli strumenti dei tombatori?

A) Pennelli, guanti per maneggiare gli oggetti, cazzuole per raschiare il terreno, paline per misurare, macchine fotografiche, bussole.

B) Guanti, piedi di porco, binocoli, picconi, cacciaviti, passamontagna per coprirsi il volto.

C) Pale, "spilloni" (lunghe aste in ferro per scoprire il vuoto delle tombe sotto il terreno), picconi, "brande" (potenti metal detector), ruspe.

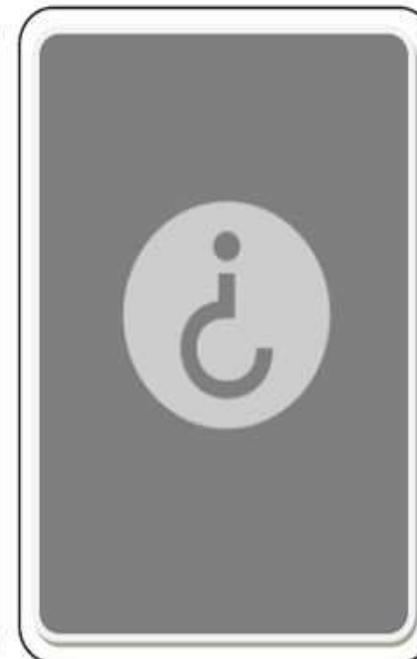
28

Cos'è l'Interpol?

A) Il nome di un videogioco sul traffico illecito dei beni culturali.

B) Una rete di organizzazioni criminali che ha il fine di intercettare le polizie internazionali per meglio coordinare le attività illecite.

C) L'Organizzazione internazionale della polizia criminale dedita alla cooperazione di polizia e al contrasto del crimine internazionale.



29

Come si chiama l'insieme delle leggi che regola la tutela dei beni culturali e paesaggistici presenti sul territorio italiano?

A) Codice dei beni culturali e del paesaggio (d.lgs. n. 42 del 2004).  
B) Legge Bottai (1° luglio 1939, n. 899).  
C) Legge Basaglia (d.lgs. n. 180 del 1978).

30

Che cosa rischia chi deturpa o imbratta un'opera d'arte o un monumento?

A) La condanna a ripulire a proprie spese il monumento.  
B) La reclusione da sei mesi a tre anni e una grossa multa da 1.500 a 10.000 euro.  
C) La sola multa di 5.000 euro.

Blank card with a white header and a grey body.

Blank card with a white header and a grey body.



## Allegato 6: Carte Scenario e Supersfida

<p>05</p> <p>La famiglia di un tuo amico vuole realizzare una piscina nella sua villa nel Parco dell'Appia Antica.</p> <p>Cosa gli consigli di fare?</p> <p>A) Di iniziare lo scavo per la piscina e avvertire immediatamente le autorità nel caso di ritrovamenti archeologici.</p> <p>B) Di scegliere un architetto paesaggista che progetti una piscina simile a un'antica vasca termale.</p> <p>C) Di chiedere l'autorizzazione allo scavo alla Soprintendenza perché l'area dell'Appia antica è vincolata per il suo valore (un'area di particolare valore storico e naturalistico).</p>	<p>06</p> <p>Stai visitando la Necropoli etrusca di Cerveteri quando vedi un turista che tira fuori dal suo zaino un piccolo metal detector.</p> <p>Cosa fai?</p> <p>A) Lo avvisi che gli oggetti di interesse archeologico, di chiunque e in qualunque modo ritrovati, nel sottosuolo o sui fondali marini, appartengono allo Stato.</p> <p>B) Lo avvisi subito che in Italia c'è il divieto assoluto di utilizzare metal detector nei pressi delle aree archeologiche.</p> <p>C) Lo avvisi che dovrà pagare un biglietto aggiuntivo per aver portato un metal detector in un sito archeologico.</p>	<p>07</p> <p>Sei in gita con la scuola al Foro Romano quando vedi un ragazzo che sta incidendo con una chiave il suo nome su una colonna.</p> <p>Cosa fai?</p> <p>A) Faccio finta di niente e proseguo la mia visita.</p> <p>B) Lo avviso che rischia una multa salata e addirittura il carcere e avviso i custodi dell'area archeologica.</p> <p>C) Documento la scritta che ha fatto con una foto e la pubblico su internet per far capire quali sono i danni del vandalismo sui beni archeologici.</p>	<p>08</p> <p>Sei in vacanza con la tua famiglia in Trentino. Durante una passeggiata tra le montagne ritrovate degli oggetti della Prima Guerra Mondiale. Cosa fai?</p> <p>A) Se pensi che siano oggetti "di notevole valore storico o documentario" comunici il ritrovamento e il luogo di raccolta al Comune entro 60 giorni.</p> <p>B) Trattandosi di cimeli della Grande Guerra non possono essere considerati beni culturali e li porti a casa come ricordo.</p> <p>C) Li lasci sul posto nascondendoli alla vista di altri camminatori per evitare che vengano portati via da malintenzionati.</p>
			

09

A casa hai una bella anfora romana in un angolo del salone. Vorresti venderla, cosa fai?

- A) Scatto alcune foto all'anfora e le pubblico su internet, in caso qualcuno riconoscesse l'oggetto come di sua proprietà.
- B) Chiedo l'autorizzazione alla vendita alla Soprintendenza. In questo caso devo dimostrare che l'anfora è entrata in possesso della mia famiglia lecitamente (non proviene da scavi clandestini). Altrimenti ne denuncio il possesso.
- C) La metto in vendita specificando che è sempre stata nel mio salone .

10

Hai visto in un negozio un bel vaso etrusco che vorresti tanto comprare con i risparmi di una vita.

Cosa devi fare?

- A) Se il negoziante non ha tutti i documenti in regola provo a chiedergli di abbassare il prezzo.
- B) Controllo su Internet che il valore del vaso sia effettivamente in linea con il prezzo richiesto dal venditore.
- C) Chiedo al venditore tutti i documenti che dimostrano la provenienza lecita dell'oggetto (ovvero che non sia stato rubato o provenga da scavi clandestini).

11

Sei sulla spiaggia con la tua famiglia quando vedi un signore con il metal detector che ha appena ritrovato una moneta antica. Cosa fai?

- A) Gli suggerisco di avvisare subito i giornalisti della scoperta.
- B) Non faccio nulla perché lo scopritore ha usato un metal detector e quindi può tenere l'oggetto ritrovato per sé.
- C) Lo informo subito che gli oggetti di interesse archeologico ritrovati nel sottosuolo o sui fondali marini appartengono allo Stato e che deve denunciare la sua scoperta alle autorità competenti.

12

Sei in viaggio in Grecia con la tua famiglia. Durante la visita al sito di Olympia trovi tanti piccoli frammenti di vasi dipinti. Cosa fai?

- A) Li lascio al loro posto e avverto il direttore del sito archeologico.
- B) Vedo altri turisti che stanno raccogliendo dei frammenti come souvenir e ne raccolgo uno anche io come ricordo.
- C) Chiedo alla guida locale dove ne posso acquistare uno da portare a casa.



01

Durante una passeggiata in campagna trovi casualmente un reperto archeologico. Ti trovi in una zona frequentata da altri escursionisti e temi che il reperto venga trafugato. Cosa fai?

A) Posso rimuovere con molta delicatezza il reperto (senza pulirlo per non rovinare tracce utili agli archeologi) dopo aver fotografato il luogo del ritrovamento e, se possibile, aver preso le coordinate. Lo consegno poi ai Carabinieri.

B) Documento con fotografie il ritrovamento senza toccare niente e avviso i Carabinieri.

C) Rimuovi il reperto, lo spolvero e me lo porto a casa.

02

Nella soffitta della nonna trovi uno scatolone pieno di vasi che sembrano molto antichi. Cosa fai?

A) Compro una vetrinetta dove esporre gli oggetti per permettere a chiunque lo voglia di vederli perché sono un bene comune.

B) Avverto la Soprintendenza che verificherà se i vasi sono effettivamente antichi e hanno un interesse archeologico.

C) Faccio una ricerca su Internet per capire quando valgono e li metto in vendita su una piattaforma legale di e-commerce.

03

Immagina di scavare una grande buca nel tuo giardino e di imbatterti in una mano di marmo. È sicuramente parte di una statua. Cosa devi fare?

A) Devo sotterrare nuovamente i resti trovati e fare finta di niente.

B) Devo denunciare la presenza del bene e ottenere la concessione per lo scavo, altrimenti verrò punito con una multa salata e persino con l'arresto!

C) Dovrò contattare alcuni laureati in archeologia di età compresa fra i 25 e i 45 anni, poiché solo loro possono effettuare scavi.

04

Se un oggetto antico emerge dalla sabbia di un fondale marino cosa fai?

A) Recupero l'oggetto e lo porto ai Carabinieri.

B) Recupero l'oggetto e lo espongo nella mia casa.

C) Entro 3 giorni avviso le Autorità marittime (Capitaneria di Porto, ecc.) lasciando gli oggetti nell'acqua dove si conserveranno meglio grazie alla mancanza di ossigeno.



17

Quale oggetto venne trafugato da Napoleone a Venezia nel 1797?

Un giocatore per squadra dovrà **MIMARE** l'immagine qui proposta ai propri compagni. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione. È vietato parlare!



Soluzione: **CAVALLI**  
Quadruplo bronzato nella Basilica di San Marco di Venezia.

18

Quale opera d'arte proveniente da uno scavo clandestino nel sito di Morgantina (Enna, Sicilia) fu acquistata a un'asta a Londra dal Paul Getty Museum?

Un giocatore per squadra dovrà **DISEGNARE** l'immagine qui accanto davanti ai propri compagni di gioco. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione. È vietato parlare!



Soluzione: **STATUA FEMMINILE**  
Statua di divinità femminile conservata al Museo Archeologico di Atene.

19

Quale luogo divenne un deposito di opere d'arte da parte dei nazisti, durante la seconda guerra mondiale?

Un giocatore per squadra dovrà **DISEGNARE** l'immagine qui sotto davanti ai propri compagni di gioco. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione. È vietato parlare!



Soluzione: **CASTELLO**  
Castello di Neuschwanstein in Baviera.

20

Immagina di essere un addetto alla comunicazione del Ministero della Cultura.

Crea una breve frase pubblicitaria contro il traffico illecito di beni culturali. Puoi usare tra le 5 e le 10 parole per creare il tuo slogan.

Attenzione: in questa sfida sono coinvolti tutti i membri delle due squadre.  
Tutti i giocatori di entrambe le squadre in sfida dovranno partecipare attivamente alla creazione dello slogan in 3 minuti di tempo.  
Sarà il coordinatore del gioco a decretare il vincitore.  
Buon lavoro!

SUPERSFIDA



SUPERSFIDA

SUPERSFIDA



SUPERSFIDA

SUPERSFIDA



SUPERSFIDA

SUPERSFIDA



SUPERSFIDA

21

Quale opera romana venne danneggiata dalla furia di un gruppo di tifosi olandesi in trasferta nel 2015?

Un giocatore per squadra dovrà **DISEGNARE** l'immagine qui sotto davanti ai propri compagni di gioco. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione. È vietato parlare!



Soluzione: **FONTANA**  
Fontana della Baraccia in Piazza di Spagna.

22

L'ISIS ha messo in vendita reperti archeologici trafugati in Libia e in Siria per finanziare l'acquisto di che cosa?

Un giocatore per squadra dovrà **MIMARE** l'immagine qui proposta ai propri compagni. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione. È vietato parlare!



Soluzione: **ARMI**

23

Quale artista del Rinascimento è considerato il primo Soprintendente della storia?

**RAFFAELLO**

Un giocatore per squadra dovrà far indovinare questa parola senza pronunciare le parole sottostanti. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione!

pittore  
papa  
Pantheon  
Fornarina  
Tartarughe ninja  
(Michelangelo, Donatello, Leonardo, Splinter)

24

Per ordine di quale personaggio storico vennero trafugate molte opere d'arte da diversi paesi europei?

**NAPOLEONE**

Un giocatore per squadra dovrà far indovinare questa parola senza pronunciare le parole sottostanti. Vince la squadra che indovina per prima la soluzione!

Francia/francese  
guerra  
bottino  
restituzione  
cavallo

**SUPERSFIDA**



**SUPERSFIDA**

**SUPERSFIDA**



**SUPERSFIDA**

**SUPERSFIDA**



**SUPERSFIDA**

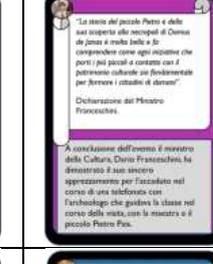
**SUPERSFIDA**

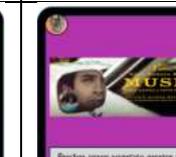


**SUPERSFIDA**

# Allegato 7: Foglio risposte

## Carte STORIE

<p><b>Il vaso di Eufronio</b></p>	 <p>Avete in mano la busta. Sono stato il gruppo che aveva preso l'investimento. Due pezzi, per avere altri due pezzi. "Pasta". Sono a metà il più ha dato una sbuffata di naso. Meno male. "Non sono carabini, se no". "Successo di Francesco Baracca".</p> <p>Francesco Baracca è l'unico sopravvissuto di un gruppo di terroristi che nel 1971 saccheggiò una tavola etrusca in località Grapio. S'ingelò, alle porte di Caravara. Nella busta sono i frammenti di una straordinaria vaso etrusco.</p>	 <p>Il vaso fu esposto (regalmente in Svizzera e restaurato). Per la vendita venne realizzato un falso certificato firmato da un'istituzione che dichiarava di averlo ereditato da un parente. Il vaso fu venduto per un milione di dollari dal mercante d'arte svizzero Robert Hecht Jr. e dal mercante d'arte italiano Giacomo Medici al Metropolitan di New York.</p>	 <p>Nel 1973 venne esposto presso il Museo Metropolitan di New York un cratere attico a figure rosse attribuito al maestro greco Euphronios. Si tratta di un grande vaso della bocca molto larga, usato per macchiare l'uva con il vino, capolavoro dell'arte greca del V secolo a.C.</p>	 <p>Quando uno dei terroristi venne a sapere dello scippo della casa, esorbitante sborsata del milione per l'acquisto del cratere, ritenne di essersi visto truffato dai compari. Gli investigatori lo convinsero a confessare e propongono le indagini, riuscendo a dimostrare la provenienza italiana del capolavoro di Euphronios.</p>	 <p>Dopo una lunga trattativa tra Italia e Stati Uniti d'America nel 2009 il cratere è stato finalmente restituito all'Italia e oggi è conservato al Museo Archeologico di Caravara.</p>
<p><b>La Madonna di Bruges</b></p>	 <p>La Madonna di Bruges è una scultura neoromana di Michelangelo, scolpita tra il 1501 e il 1505 circa per la famiglia Minuscione, mercanti fiamminghi di tessuti. La statua fu rapita una prima volta durante l'occupazione spagnola, in quell'occasione fu portata a Parigi, per essere restituita poi nel 1815.</p>	 <p>Nel 1944, la statua venne portata via dalle truppe naziste che stavano abbandonando Bruges a seguito dell'arrivo delle truppe alleate in questa parte dell'Europa. Sembrò che il prezioso carico fosse stato inviato in un magazzino e trasportato con un camion della Croce Rossa oltre il confine.</p>	 <p>La scultura finì in una miniera di sale di Abteville, in Austria, dove erano rinchiusi oltre 6000 opere d'arte rubate da destinate alla collezione personale di Hitler. All'arrivo delle truppe alleate, venne scoperta anche il cimitero di esplosivo perché i tedeschi erano disposti a distruggere le miniere per di non consegnare la scultura ai nemici.</p>	 <p>A salvare il paese dai tedeschi furono il direttore della miniera e collaboratori che spatarono gli esplosivi per far cadere l'ingresso alla miniera, tagliando i fili e il filo dell'arrivo degli alleati. L'8 maggio 1945 arrivarono sul posto i "Monuments Men", un corpo militare speciale incaricato dal Presidente statunitense F.D. Roosevelt di recuperare e restaurare le opere d'arte rubate dai nazisti in Europa. Aiutate dai minatori austriaci riuscirono a penetrare nella miniera superando le trappole.</p>	 <p>Davanti agli occhi del Monument Men apparve un patrimonio inestimabile. Gli esperti del corpo speciale cominciarono immediatamente a spedire nel centro di raccolta di Monuments "Capitol Hill" (l'individuazione dei legittimi proprietari). La Madonna di Bruges tornò infine nella cittadina belga, dove attualmente può essere ammirata nella chiesa di Nostra Signora di Bruges. L'arrivo della chiesa e la famosa statua di Michelangelo sono apparsi nel film del 2014 "The Monuments Men".</p>
<p><b>L'amuleto dell'arciere</b></p>	 <p>Il 18 giugno 2022 la spina elementare dello scudo di Ulano (Storzi) è in gita alle Necropoli di Santo Pietro (Aghajari) in Saragolla.</p> <p>All'accompagnare il Archeologo Luca Diore.</p>	 <p>La classe era visitando la donna di ginepro (torre) scorse nella roccia della lande (preistorica). Esplosivo tutto il campo della tomba n. 1 del sito, chiamata tomba dei "due serpenti" perché al momento della sua scoperta, nel 1935, vennero rinvenuti diversi vasi con quattro serpenti. Proprio in questa tomba un bambino di 10 anni, Pietro Pini, nota qualcosa.</p>	 <p>Tra la terra smossa, della tomba sepolcrale Pietro ritrovò un pendaglio in pietra con un piccolo foro. È probabilmente un amuleto, risalente a un'epoca arcaica, forse appartenente a un arciere.</p>	 <p>Il reperto è stato poi consegnato al centro di restauro e conservazione della Soprintendenza di Torino per essere pulito e documentato prima di essere esposto nel Museo Archeologico di Aghajari.</p>	 <p>"La storia del piccolo Pietro e della sua ricerca alle necropoli di Ulano di jona è molto bella e lo comprendo come ogni missione che parte dal passato e continua con il patrimonio culturale un fondamentale per formare i cittadini di domani". Dichiarazione del Ministro Francesco.</p> <p>A conclusione dell'evento il ministero della Cultura, Dario Francesconi, ha dimostrato il suo sincero apprezzamento per l'occasione della Spiga la proprietà del sito e nel 2012 la Chiesa restituì il sacro fuso allora recuperato due anni dell'archeologia militare spagnola, probabilmente il tesoro in Florida e il trasportarono in Spagna. La vicenda ha segnato la missione italiana. Fontana, prodotto nel 2021.</p>
<p><b>Il tesoro della Nuestra Señora della Mercedes</b></p>	 <p>Il 5 settembre 1804 la flotta spagnola Nuestra Señora de la Mercedes fu abbordata dalla marina britannica, mentre stava trasportando metalli e spago di Montecarlo a Cadice. In vista del "Secreto trattato di Fontenoy" firmato tra Francia e Spagna nel 1762, quest'ultimo avrebbe dovuto tornare alla Francia 72 milioni di franchi all'anno qualora la Francia fosse entrata in guerra e la Spagna fosse rimasta neutrale.</p>	 <p>Nel 1803 la Gran Bretagna dichiarò guerra alla Francia dando avvio alle guerre napoleoniche e la Spagna, per rispettare il secondo trattato di Fontenoy, decise di onorare il debito con richieste provenienti dal Nuovo Mondo. Al largo delle coste portoghesi, gli inglesi attaccarono la Nuestra Señora de la Mercedes, la abbordarono e catturarono oltre tre milioni della flotta spagnola portandoli in Gran Bretagna. Nel 1804, a seguito di questo episodio, la Spagna dichiarò guerra al Regno Unito.</p>	 <p>Nel 2001 una società americana specializzata nella ricerca e recupero di relitti al largo profondo, la Odyssey, dichiarò di aver individuato il relitto di una nave inglese affondata tra il 1800 e il 1802 nel 2007 sotto le acque di recupero e conferimento negli USA. Il carico recuperato includeva 500 mila pezzi d'argento e centinaia di milioni di franchi.</p>	 <p>Il governo spagnolo presentò un reclamo affermando in base all'analisi degli oggetti recuperati che questi appartengono alla Nuestra Señora della Mercedes e che la Spagna portava avvio diretto al relitto e il carico della nave.</p>	 <p>La Corte degli Stati Uniti, dopo una lunga disputa legale, riconobbe alla Spagna la proprietà del relitto e nel 2012 la Odyssey restituì il sacro fuso allora recuperato due anni dell'archeologia militare spagnola, probabilmente il tesoro in Florida e il trasportarono in Spagna. La vicenda ha segnato la missione italiana. Fontana, prodotto nel 2021.</p>
<p><b>Operazione Villa Giulia</b></p>	 <p>Il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia a Roma conserva una preziosa collezione di gioielli e monete appartenenti ai Castelli, una famiglia di orafi e antiquari di fine 1900. Nel mese sono caduti ai giorni nostri sia le sofisticate riproduzioni realizzate dai Castelli. La notte del 30 marzo 2013 - era la vigilia di Pasqua - i ladri ricacciarono e arrivarono di notte a farnegare penetrarono nel museo.</p>	 <p>I ladri riuscirono a riempire le vetrine e a rubare 27 gioielli della cosiddetta collezione Castelli. Parte del bottino venne distrutto durante la fuga e fu recuperato nelle sale e nel giardino di Villa Giulia dal personale e dai carabinieri accorsi allo scatto dell'allarme.</p>	 <p>Il furto era stato commissionato da una ricca signora romana a un antiquario romano che si era recato a una banca di ladri di Agropoli. La donna fu bloccata all'arrivato di Fontana, mentre il capo infiltrante per San Pietroburgo nella banca aveva il catalogo con le foto dei gioielli, nella memoria del cellulare. Le indagini del sistema di sorveglianza del museo.</p>	 <p>I ladri provarono a defurarsi di una parte del bottino lanciando sotto dei proiettili gioielli del tesoro dell'automobile durante un inseguimento lungo la via Portuense. Tentarono in seguito di rivendere gli ori rinvenuti ma la Forza dell'Ordine riuscirono a recuperare il relinquo grazie a intercettazioni, pedinamenti e perquisizioni.</p>	 <p>Nel 2019 fu recuperato l'ultimo oggetto: una preziosissima collana con smeraldi neri e perle. Uno dei ladri fu arrestato e in punto di morte fu arrestato alla meglio affinché la restituisse al Museo di Villa Giulia che di oltre cento anni la conserva.</p>
<p><b>Operazione Giunone</b></p>	 <p>Nel 1992 un gruppo di terroristi, scendendo nel parco archeologico dell'Invicta (nei pressi di Giubbiana, Roma), ripartì alla luce (con una nuova) un'opera usata e preziosissima: un gruppo scultorio in un vaso blocco di marmo raffigurante la dea Giunone capitolina, così la tre divinità protettive dell'antica Roma: Giove, Giunone e Minerva.</p>	 <p>I carabinieri riuscirono ad arrestare il capo della banda e a disegnarne un'identità dell'opera rubata grazie alla descrizione rilasciata da uno degli indagati. Nel frattempo, grazie a "Sotchi", un ministro della banda, che aveva una lista di trasporti, la scultura aveva lasciato l'Italia ed era stata venduta a un antiquario svizzero.</p>	 <p>Con appuntamenti e pedinamenti i Carabinieri riuscirono a scovare anche il "trasporto" che nei giorni seguenti era tornato sulle scure per recuperare un frammento del bottino di Giunone nascosto durante le operazioni di imbarco del blocco di marmo.</p>	 <p>La Troide non poteva più essere venduta perché la Forza dell'Ordine italiano aveva estratto in possesso di quel frammento che dimostrava la provenienza illegale dell'opera.</p>	 <p>Nel 1994 una telefonata anonima avvisò i Carabinieri che la Troide si trovava in una signora vicino al Palazzo delle Scuderie. Dal 2012 a questo il Museo Archeologico di Giubbiana Montecarlo.</p>

<p><b>Il tesoretto di Rimigliano</b></p>	 <p>Nell'agosto 2002 un bagnante sulla spiaggia di Rimigliano (San Vincenzo, Livorno) trova casualmente, a pochi metri dalla riva, un annesso metallico che sembrava molto antico. Si trattava di un canalicolo di bronzo (chiamato il "tesoretto di età romana").</p>	 <p>Il fortunato bagnante recupera il tesoretto per evitare che qualche malintenzionato lo rubasse e lo consegnò alla stessa stazione della Guardia di Finanza. Nei giorni successivi il Nucleo Operativo Subacqueo della Soprintendenza e il Nucleo Sottrattori della Vigli del Fucile di Livorno fecero molti sopralluoghi esplorando il fondale a diverse profondità intorno al luogo del ritrovamento senza però trovare indizi utili.</p>	 <p>L'annesso di bronzo, troppo pesante per essere agitato dalla corrente, proveniva probabilmente da un relitto affondato al largo di San Vincenzo. Subacquei cilenchesi dimostrarono averlo depositato temporaneamente vicino alla riva, aspettando il momento giusto per recuperarlo.</p>	 <p>Dopo accurati restauri e indagini si è scoperto che le monete, circa 3500 annunciate (previste cinque a partire dall'ingegnere Caraccioli nel 18 secolo d.C.), erano state in origine suddivise in tanti piccoli sacchetti conservati in una grande cassa di vetro. Forse si trattava della cassa di un mercante in viaggio.</p>	 <p>Oggi le monete sono esposte in una speciale teca-quadro refrigerata al Museo Archeologico di Portofino dove tutti le possono ammirare... e il fortunato bagnante ha ricevuto il premio di "rinvenimento".</p>
<p><b>L'atleta di Fano</b></p>	 <p>Nel 1964 la statua in bronzo di un atleta si ingagliuffa nelle reti sul psichiatrico di Fano al largo della costa mareggiata. La statua fu degnamente nascosta nel sottobosco della proprietà della banca e poi in un campo di canna, per paura che la Guardia di Finanza la potesse individuare.</p>	 <p>La notizia del ritrovamento venne a galla e arrivò alle orecchie dei Barbetti, famiglia di ricchi industriali di Gubbio, che acquistavano la statua per un milione e mezzo di lire e la tennero nascosta per lungo tempo nella vasca da bagno della canonica della chiesa di Gubbio per poi rivenderla a un antiquario di Milano, rimasto ignoto. Secondo un'altra versione l'Atleta fu così Gubbio in una casa di famiglia mediche invase in Brasile a un ristorante parato dai Barbetti.</p>	 <p>L'Atleta ripartiva a Milano nel 1972 nel negozio dell'antiquario Heinz Harzer che si occupò dell'analisi e del primo restauro. Grazie al mecenatismo del carbonaio 14, nel 1974 la statua fu data al IF scuola A.C. e ambientata al celebre scultore gino Luzzi.</p>	 <p>Da Milano la statua tornò per Londra e fu infine acquistata, nel 1977, dal Getty Museum per quasi 4 milioni di dollari. L'8 agosto 1977 la statua raggiunge il San Livi via nave. Oggi è esposta presso la Getty Villa di Malibu, in California.</p>	 <p>Chi il 1999 il Governo italiano ha richiesto la restituzione del bronzo ma il Getty Museum ha risposto che era stata non è mai stata parte dell'eredità culturale italiana. La risposta accademica di parte italiana invece non lo rende un oggetto italiano. Secondo gli studiosi italiani, il bronzo sarebbe stato percorso in acque internazionali. Un caso difficile che ancora non è giunto a conclusione.</p>
<p><b>La rapina del secolo in Messico</b></p>	 <p>All'alba del 25 dicembre 1985 vennero rubati 140 reperti archeologici al Museo Nazionale d'Antropologia del Messico. Il furto venne organizzato da due studiosi messicani di sinistra, Carlos Perches Treviño e Ricardo Sánchez García. Nei mesi precedenti, i due studiosi si erano recati 50 volte al museo per progettare il furto tenendo estenuati gli uomini alle sbarre e gli impianti di sorveglianza, realizzato schizza, scatti i reperti da rubare.</p>	 <p>La notte del 24 dicembre, Perches e Sánchez erano giunti al museo su una Volkswagen Sedan ad armo nascoste a penetrare nella Sala Maya del Museo attraverso un condotto dell'aria condizionata. Otto guardie deputate alla sorveglianza notturna stavano festeggiando il Natale in un'area sala del museo, senza rispettare il protocollo di sorveglianza in vigore. Perches e Sánchez fuggirono con il botino che fu nascosto a casa del primo dei due.</p>	 <p>Il furto venne scoperto al cambio della guardia alle 8 del mattino del 25 dicembre, insabbiato rapidamente a rottura di rapporti nazionali e internazionali e protrattosi una settimana nella comunità culturale messicana e latinoamericana.</p>	 <p>Per diversi mesi dopo il furto, il museo espose vetrine vuote con cartelli che ricordavano il furto. Le indagini progredirono molto lentamente. Si ipotizzò il collegamento con bande internazionali dedite al traffico di opere d'arte e archeologiche, finché nel 1989 gli agenti della polizia non intrapresero in concerto con dei truffatori di drugg che esasperano della rapina da due ladri, loro clienti.</p>	 <p>Perches venne arrestato, mentre di Sánchez non si è saputo più nulla, insieme che partì via con il tutto oggetti. La maggior parte dei reperti fu comunque recuperata. La vicenda è stata fonte di ispirazione per il film Museo - Folla Rapina e Città del Messico, di Alfonso Ruggiero (2018).</p>
<p><b>Operazione Mozart</b></p>	 <p>Un sistema da satellite austriaco era a capo di una rete di tombatori e trafficanti d'arte. Improvvisamente guida tentato per crimine associato, incassate da Roma antica e dall'Etruria, trasportate sui loro pullman anche i reperti trafugati. Alcuni di essi erano destinati ad arricchire il suo museo privato a Lasa, in Austria.</p>	 <p>I carabinieri erano in possesso di pochi indizi ma nel 2003 riuscirono a trovare un botino pieno di reperti nel cancello di una periferia all'interno di un pullman turistico. Le indagini furono soprannominate "Operazione Mozart". Rupert Achermann, l'ex satellite austriaco, aveva ormai 82 anni quando fu "sacchettato".</p>	 <p>Nel 2006, durante le indagini dell'Operazione Mozart, un tombatore "perito" coinvolto nei traffici illegali con l'ex satellite austriaco segnalò alla Soprintendenza una tomba con pitture nell'area dell'antica Veio, insediamento etrusco a Nord di Roma, tra le vie Cassia e Flaminia.</p>	 <p>Giunto sul posto insieme alla Soprintendenza e alle Forze dell'Ordine, il tombatore cominciò a scavare nel terreno un grosso "apilone" alla ricerca di una tomba che ricordava di aver visto durante i suoi scavi clandestini ma trovò il sito sbagliato. Prima di essere riaccompagnato a casa dai Carabinieri, tombatore di Veio in prigione imparò di poter effettuare un ultimo tentativo di poter effettuare l'accesso alla tomba giusta. Si trattava di una scoperta straordinaria.</p>	 <p>La tomba dei Lenzi Ruggieri è la più antica tomba dipinta d'Etruria, databile tra il 700 e il 600 a.C. Dove la sua identificazione al fregio di Ischia Arceus dipinto nella camera sepolcrale quattro secoli con le basi spalmate e desti aguzzi. Questo rimase del suo corredo, scampato alle razzie dei tombatori, il reperto al Museo di Villa Giulia.</p>

**Carte QUIZ**

1	A	11	C	21	C
2	B	12	B	22	B
3	B	13	C	23	A
4	C	14	C	24	B
5	A	15	A	25	C
6	B	16	B	26	B
7	C	17	B	27	C
8	B	18	A	28	C
9	A	19	C	29	A
10	A	20	A	30	B

**Carte SCENARI**

1	A	9	B
2	B	10	C
3	B	11	C
4	C	12	A
5	C	13	B
6	B	14	A
7	B	15	C
8	A	16	B

**Carte ATTIVITÀ**

1	600.000	11	Gioconda di Leonardo da Vinci
2	PALMIRA	12	1157
3	NATIVITÀ	13	WASHINGTON
4	2	14	SALIERA
5	2	15	a, c, b
6	f	16	g
7	ITALIA	17	Violino Davidoff-Morini Stradivari (b)
8	52.000	18	a, c, d
9	2	19	c,b,a
10	Interpol (4), Nucleo Tutela Carabinieri (8)	20	Artnapping

## Allegato 8: Pedine e segnalini STOP

