

I laboratori didattici sono stati elaborati in collaborazione con psicologi e insegnanti e vengono condotti dal personale del Museo specializzato in didattica museale che di volta in volta adegua il livello dei contenuti alle effettive capacità dei partecipanti.

*Durata:*

La visita guidata introdotta da proiezione di diapositive: da una a due ore;

I laboratori: da una a due ore ciascuno.

La partecipazione ai laboratori include la visita guidata.

*Costi:*

Entrata: 3,00 euro ad alunno, gli insegnanti accompagnatori non pagano;

Laboratori (tutti tranne il 4): € 2,00 a partecipante

Laboratorio 4): € 3,00 a partecipante (il lavoro realizzato potrà essere portato via)

Per ulteriori informazioni e per prenotare la partecipazione a uno o a più laboratori didattici si può contattare direttamente il Museo al numero telefonico: 0184 351181 dal martedì al sabato dalle ore 9.00 alle ore 12.30 e dalle ore 15.00 alle ore 17.00.

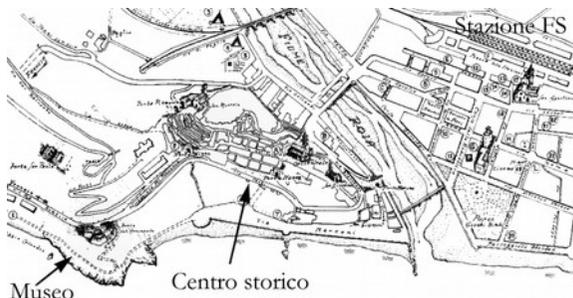
*Per raggiungere il Museo si può utilizzare il treno fino a Ventimiglia quindi proseguire a piedi verso il centro storico di Ventimiglia alta e dopo averlo attraversato si raggiunge la Fortezza a picco sul mare.*

*Con il servizio di linea Sanremo Ventimiglia si scende al capolinea di piazza Costituente da dove si prosegue a piedi.*



Museo Civico Archeologico  
 “Girolamo Rossi”  
 Forte della’Annunziata  
 Via Verdi, 41 18039 Ventimiglia  
 Tel./Fax 0184 351181  
 e-mail: [museoventimiglia@gmail.com](mailto:museoventimiglia@gmail.com)  
[www.marventimiglia.it](http://www.marventimiglia.it)

Orari Museo:  
 Martedì, mercoledì, giovedì e sabato:  
 9.00 - 12.30 e 15.00 – 17.00  
 venerdì: 9.00 – 12.30  
 Prima e terza domenica del mese:  
 10.00 - 12.30  
 Chiuso il lunedì



Ventimiglia  
 Museo Civico Archeologico  
 “Girolamo Rossi”



## Laboratori didattici

## Il Museo

Il **MAR** con oltre 2000 metri quadrati di sale espositive è una delle più complete realtà culturali della Liguria. Ospitato nell'ex Ridotta dell'Annunziata, fatta costruire, fra il 1831 e il 1836, dai Savoia sull'area dove sorgeva un convento, da cui prese il nome, risalente al 1503.

La prima parte raccoglie ed espone al pubblico i materiali dell'antica *Albintimilium* e delle collezioni archeologiche formatesi attorno agli scavi tra la fine dell'800 e gli inizi del 900. Si articola in 7 sale, è dotato anche di un auditorium per le proiezioni. Vi sono esposti oggetti in vetro e in argilla rinvenuti nella necropoli: unguentari per profumi, vasellame da mensa, bicchieri, statuette fittili, lucerne, sculture. *Unicum* una rara coppa in vetro inciso del III sec.. La seconda parte, nei sotterranei, è divisa in 7 sale di cui 3 dedicate alla storia della fortezza stessa e del sito ove sorge, 3 alla Valle delle Meraviglie, sito preistorico/protostorico in cui sono presenti migliaia di incisioni rupestri, e l'ultima, informativa multimediale, introduce alla scoperta di altre realtà culturali della Liguria.

## I Laboratori didattici

Il Museo oltre a offrire la visita guidata, integrata da proiezioni, prevede la possibilità di partecipare a una serie di laboratori didattici, realizzati in chiave ludica, adatti alle scuole di ogni livello:

**1) La macchina del tempo** [Adatto a tutti i livelli scolastici] I giovani esploratori dovranno cercare nei due piani espositivi del Museo di individuare i reperti e gli oggetti di epoche storiche diverse attraverso le indicazioni e gli indovinelli che gli verranno forniti come introduzione al laboratorio e che avranno su di una scheda individuale dove, rispondendo a facili domande dimostreranno di aver percorso questo viaggio dalla preistoria all'epoca contemporanea.

## 2) Il critico d'arte

 [Adatto a tutti i livelli scolastici]

Consiste in un esercizio d'interpretazione libera di un reperto scelto in collaborazione con gli insegnanti; gli alunni vengono spinti a esprimere le proprie idee senza aver ricevuto alcuna informazione, ma guidandoli solo con l'aiuto di domande; i lavori così realizzati vengono, poi, commentati insieme analizzando in questo modo la sensibilità e l'intuito. A questa fase segue la spiegazione scientifica del reperto in esame.

## 3) Archeologi alla ricerca del reperto perduto

[Adatto alle Elementari e alle Medie inferiori] Si sviluppa in due parti, nella prima vi è una proiezione commentata dedicata ai giochi gladiatori, durante la quale vengono date delle informazioni che serviranno nella seconda parte per svolgere una "caccia al tesoro" nella quale a ogni scolaro è data una scheda con degli indizi in forma di indovinello che dovrebbero portarlo ad individuare dei reperti legati, in qualche modo, al tema dei gladiatori (con premio finale).

**4) Ego figulus (io vasaio)** [Adatto a tutti i livelli scolastici] Laboratorio di manipolazione dell'argilla nel quale gli alunni potranno sbizzarrirsi a modellare vasi o statuette, lucerne o quant'altro avrà ispirato loro la visita al Museo.

## 5) Il restauratore

 [Adatto a tutti i livelli scolastici]

I partecipanti dovranno ricomporre delle copie di reperti rotte appositamente.

**6) Il pagano e il martire cristiano** [Adatto alle Medie inferiori] Un viaggio alla scoperta dei riti e dei culti pagani fino alla nascita e all'avvento del cristianesimo attraverso l'osservazione di alcuni reperti.

**7) L'epigrafista traduttore** [Adatto alle scuole secondarie] Gli studenti saranno guidati in un gioco di lettura e traduzione delle epigrafi latine scoprendo i riti, le tradizioni, le cariche politiche, l'onomastica e le origini degli antichi abitanti della Ventimiglia romana.

## 8) Archeologi per un giorno

 [Adattabile a tutti i livelli]

Un divertente viaggio nel mondo dell'archeologia diviso in tre tappe: **1)** Archeologi nello scavo, un finto scavo archeologico in cui diventare tutti abilissimi archeologi armati di paletta e pennello alla ricerca di tesori sepolti (con approfondimenti tecnici a seconda dell'età). **2)** Pulizia e restauro, gli oggetti rinvenuti nel falso scavo verranno ripuliti e restaurati. **3)** Fotografia, studio e catalogazione, i reperti recuperati saranno fotografati, misurati e classificati tramite appositi cataloghi, infine si compileranno delle schede di catalogazione complete di foto (Approfondimenti a seconda dell'età) (Le tre fasi possono essere svolte anche singolarmente).

## 9) Scopri la Valle delle Meraviglie

 [Adattabile a tutti i livelli]

Dedicato all'epoca preistorica e protostorica; i partecipanti verranno guidati a realizzare dei "frottages" e dei disegni delle incisioni rupestri analizzando e comprendendone i significati.

## 10) VIA

 [Adattabile a tutti i livelli]

Presso il Museo è stata allestita la mostra permanente *Via Ingha Augusta*. Un itinerario romano da scoprire Per rendere più divertente la visita per le scolaresche è stato organizzato un laboratorio che prevede la partecipazione attiva degli alunni che dovranno scoprire su delle mappe la posizione dell'antica via romana grazie alle informazioni che troveranno nei pannelli e attraverso la visione di un filmato.

## 11) Laboratorio tattile (Progetto Accessit)

 [Per ipovedenti e non vedenti]

I partecipanti, muniti di guanti vengono guidati lungo il percorso espositivo alla scoperta dei reperti in itinerari a tema: **1)** "Gli abitanti di Albintimilium". Attraverso la lettura tattile di alcune iscrizioni latine si scopriranno i nomi e le cariche di abitanti del municipium romano, dai più illustri ai più semplici. **2)** "I volti degli antichi romani". Un viaggio nella ritrattistica romana con la "visione tattile" di alcune sculture di cui si analizzeranno i tratti somatici e lo stile con cui sono stati riprodotti, scoprendo l'evoluzione della scultura. **3)** "Dai culti pagani al cristianesimo passando per l'arena gladiatoria". Analizzando alcuni bassorilievi un viaggio nella storia degli antichi culti romani, con la nascita di nuovi fino all'avvento del cristianesimo, con una tappa per scoprire il mondo dei giochi gladiatori.

## 12) Noces relinquere

 [Adatto a tutte le età]

Per grandi e piccini, i giochi con le noci dei bambini romani: *ludus castellarum*, sfida per far stare in equilibrio un gruppo di noci e far cadere quelle dei propri avversari; *tabula inclinata*, sfida a far rotolare le proprie noci contro quelle degli avversari; *orca*, sfida a lanciare le proprie noci in un orcio (vaso).

