



# I e ATTIVITA DI ARCHEOCAMUNI

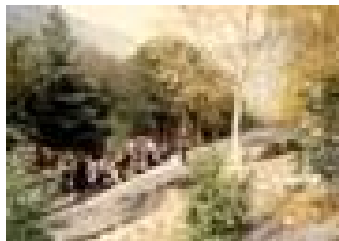
## AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

ARCHEOCAMUNI

tel 0364-42212 fax 0364-331039 e-mail [info@archeocamuni.it](mailto:info@archeocamuni.it)

*N.B. Per mantenere alta la velocità di trasmissione di questo documento, si è scelto di mantenere bassa la qualità delle immagini. Ce ne scusiamo*

## VISITA-INCHIESTA GUIDATA NEL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI



### SANTUARIO DELLA PREISTORIA

Nell'ultimo scorcio di preistoria, la vallata alpina del Fiume Oglio fu abitata dai CAMUNI. Tenaci abitatori di montagne, per migliaia di anni essi incisero nelle rocce segni forse di magia, di religiosità, di iniziazione, racconti mitici. Oltre 300.000 incisioni rupestri sinora note interessano decine di chilometri di Valcamonica, concentrate in località diverse. Queste ultime, veri e propri Santuari antichi, furono sede di ritualità oscure, perpetuatesi per millenni.

Santuario per eccellenza è la collina di NAQUANE, situata nella media Valcamonica, in Comune di Capo Di Ponte. Più di cento rocce, alcune delle quali maestose, emergono dal dorso collinare, in un ambiente di splendida natura prealpina, a 500 metri di altitudine. Ombrosi sentieri, serpeggianti fra betulle, frassini, abeti, castagni e larici, accompagnano nella sorprendente scoperta degli antichi segni, immersi nei sereni silenzi di un luogo integralmente protetto. Qui, nel 1955, lo Stato Italiano ha costituito il PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI: 30 ettari di museo all'aperto, gestito dal Ministero per i Beni e le Attività culturali.

### LE ROCCE E LE INCISIONI RUPESTRI

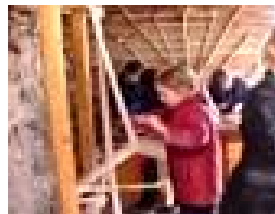
Le rocce del Parco, formatesi nel Periodo Permiano (280-225 milioni di anni fa) per grandi sedimentazioni di sabbie in specchi d'acqua continentali (dove il nome di Arenarie Permiane), furono levigate dalle Glaciazioni succedutesi negli ultimi due milioni di anni. La più recente, quella *Würmiana*, abbandonò definitivamente la Valcamonica circa dodicimila anni fa, lasciandovi grandi superfici rocciose levigate, arrotondate e striate.

Su tali superfici, trovate lisce e adatte, l'uomo preistorico eseguì figurazioni rituali (animali, personaggi, simboli, armi ...), incidendole con strumenti di pietra e metallo, per secoli e millenni. Le migliaia di incisioni riferite strettamente al Parco sono perlopiù attribuite dagli studiosi ai quattro millenni precedenti Cristo, con particolare concentrazione nell'ultimo millennio, la cosiddetta Età del Ferro.

### METODOLOGIA E DIDATTICA

L'esperienza sul campo suggerisce, in aderenza ai programmi scolastici, l'approccio diretto al documento storico, la sua constatazione, lettura ed interpretazione, ai fini della ricostruzione, in via di ipotesi, della vita quotidiana dell'uomo preistorico e della sua immagine fisica e spirituale.

## LABORATORIO DI AZIONI DI VITA QUOTIDIANA PREISTORICA



Il Laboratorio delle azioni di vita quotidiana preistorica fa parte del complesso del Ronco e può ospitare in contemporanea due classi, in due sezioni separate dell'atelier.

### PRINCIPI E OBIETTIVI

Costante denominatore di tutti gli aspetti dei Laboratori è il lavoro diretto da parte degli allievi, mai spettatori, sempre protagonisti. Tutti gli allievi operano contemporaneamente, ciascuno in un proprio posto di lavoro, a rotazione su tutte le attività previste, per la durata di 50 minuti circa.

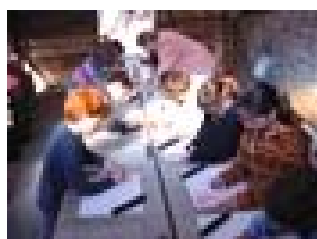
Elemento qualificante del metodo di lavoro è il rispetto di regole tecniche (procedure e modalità) e comportamentali (silenzio, concentrazione, reciproco rispetto, pulizia dell'ambiente).

### LE AZIONI DI VITA QUOTIDIANA PREISTORICA PROPOSTE

Ricevuta una breve introduzione dimostrativa e scambiandosi a rotazione spontanea in posti di lavoro diversi ed in modo che tutti sperimentino tutto, gli allievi eseguono:

- Tessitura su telai** verticali di Età del Bronzo (sperimentazione dei movimenti per conseguire intrecci, verifica dei risultati, definizioni lessicali)
- Accensione del fuoco** (tentativi) con i procedimenti preistorici delle pietre focaie e dei bastoncini rotanti (corretta e coordinata esecuzione di movimenti, intuizione empirica delle leggi fisiche di termica e meccanica)
- Levigatura della pietra**, per la realizzazione di asce litiche
- Macinazione di cereali** con l'uso di macine e macinelli
- Produzione di polveri coloranti** (macinazione di similocre).

## LABORATORIO DI RILEVAMENTO DI INCISIONI RUPESTRI



Il Laboratorio di rilevamento fa parte del complesso del Ronco e può ospitare contemporaneamente due classi (max 60 allievi) in contemporanea ordinata attività nelle due sezioni separate dell'atelier.

Ponendo in essere uno dei metodi di rilevamento usato dagli archeologi, ogni allievo esegue con il sistema del **frottage** a pastelli di cera due-tre **calchi in carta** di incisioni rupestri riprodotte sperimentalmente (gli originali sono intangibili) e scelte con criteri tali da consentire ad ogni classe la creazione di uno schedario iconografico attivo, da utilizzare per ricerche differenziate (i personaggi, gli animali, le azioni, le attività, la vita associata ecc.).

L'attività, nella quale gli allievi si scambiano spontaneamente di posto, in modo che tutti lavorino contemporaneamente, copre circa 40 minuti.

## LABORATORIO DI METALLURGIA PREISTORICA DAL VIVO



L'atelier-fucina dei Laboratori didattici fa parte del complesso del Ronco ed è dedicato alla metallurgia, in particolare all'attività di fusione dei metalli dal vivo. La delicatezza delle procedure e l'intrinseca potenzialità di rischio hanno suggerito la sola modalità dimostrativa, senza che ciò riduca a totale passività la presenza degli allievi, che vengono intrattenuti partecipativamente con continuo dialogo.

Protetta da un'ampia tettoia, la fucina preistorica occupa il centro di un anfiteatro di sedili in doppia fila, su cui possono trovare posto due classi di consistenza media (max 60 allievi), che assistono contemporaneamente agli esperimenti per una durata compresa fra i venti e i sessanta minuti, secondo le rispettive disponibilità di tempo.

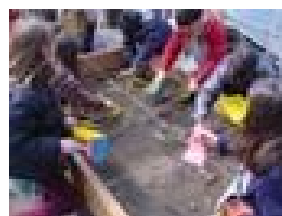
Un'introduzione sui miti legati al fuoco prelude all'esperienza. In particolare, il racconto del mito greco di Prometeo viene proposto in un'atmosfera magica di grande suggestione che gli allievi dimostrano di assaporare pienamente.

Un ricco dialogo fra il "fabbro" e gli allievi tende a mettere in luce e a integrare le conoscenze di questi ultimi sui metalli, a chiarire le loro elementari caratteristiche e proprietà, la presenza in natura e la fruibilità da parte dell'uomo. Ipotesi sulle prime esperienze metallurgiche umane conducono poi all'esperimento vero e proprio, in un crescendo di attesa che satura l'ambiente.

Della fucina vengono esplorate le parti, vengono scoperti nomi di materiali, attrezzi e azioni, mentre queste ultime si snodano in successione, fino al momento magico in cui la colata di metallo fuso si adagia negli stampi e assume la forma di pugnali, asce, ornamenti ...

Agli insegnanti, infine, viene distribuita una scheda didattica, che li affiancherà a scuola nella rievocazione dell'esperienza, con informazioni e proposte di percorso operativo.

## LABORATORIO DI SCAVO ARCHEOLOGICO



Le esperienze del Laboratorio di scavo si svolgono al coperto nel complesso dell'Archeòasi, un'area immersa nel verde d'un grande prato cui fa corona il bosco di latifoglie in un'atmosfera di sereno isolamento. La disponibilità esclusiva del luogo e l'assenza di pericoli rendono agevole la protezione e la sorveglianza degli allievi. Accessibile solo su prenotazione, il Laboratorio è destinato a gruppi di Scuola dell'Obbligo in visita al Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri.

Il Laboratorio attiva gli allievi in un'esperienza didattica legata alla funzione della ricerca scientifica e alla figura dell'archeologo. Agli allievi si richiede di mettere in atto procedure prestabilite, tecniche e comportamentali (silenzio, concentrazione, reciproco rispetto, pulizia dell'ambiente). Risultati da conseguire sono l'individuazione dell'oggetto dello scavo (sepoltura, focolare, discarica, luogo di culto ...), l'inquadramento cronologico sommario, la deduzione della vita materiale e spirituale degli uomini antichi.

Lo scavo, per le ovvie disposizioni di legge, è attuato in condizioni simulate, che peraltro si rifanno a situazioni reali.

Gli allievi lavorano direttamente. Ripartiti in sei atelier separati, vi possono operare contemporaneamente sei teams di otto unità, seguiti dai docenti delle classi e da un operatore ogni 20-30 allievi.

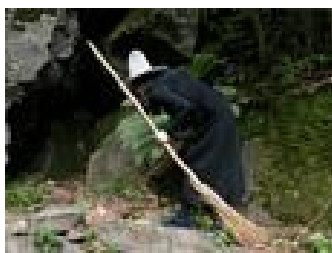
Destinato ad allievi perlopiù privi di conoscenze specifiche e vincolato a tempi ristretti, lo scavo è impostato sull'essenzialità degli interventi, con esclusione delle complicazioni e delle lentezze di uno scavo stratigrafico.

A una breve introduzione sulle finalità e sulle modalità dello scavo, seguono la definizione dei teams di scavo con l'assegnazione delle postazioni, la dimostrazione collettiva dei procedimenti, lo scavo vero e proprio e una sintesi interpretativa finale.

Secondo i tempi disponibili, le attività possono condursi in un arco compreso fra un minimo di due ore ed un massimo di cinque, integrandole con la prospezione di rocce incise.

# La Stregaligna e gli Gnomi del bosco

## LABORATORIO DI SENSORIALITA' NATURALISTICA



### Esperienza RISERVATA ad allievi di Classe Prima e Seconda di Scuola Primaria

L'esperienza si svolge nell'ARCHEOASI di Capo Di Ponte, posta a 400 metri slm. L'area, costituita da un grande prato immerso in un bosco di latifoglie e dotata di un edificio rurale, s'inserisce in una parte di territorio pressochè vergine, del tutto isolato dal contesto urbano. Lasciato il mezzo di trasporto a circa 200 metri, vi si giunge agevolmente lungo una strada detta dal fondo di terra e pietre, delimitata da antichi muri a secco, la quale, dopo aver superato le acque splendide del torrente Re, immerge in un ambiente inatteso di natura intatta, di bellezza e di poesia. Racchiusa da recinzione, l'Archeoasi non è aperta ad altri che non siano i gruppi in attività didattica.

#### L'ESPERIENZA

Scopo dell'esperienza, svolta nell'ambito di una giornata, è prendere contatto con la realtà naturalistica della bassa montagna, percepirla direttamente con gli strumenti dei sensi, del gioco finalizzato e della fantasia, in un confronto preordinato con il Prato, il Bosco, le Sorgenti, le Rocce.

Filo conduttore è il racconto della vicenda degli Gnomi abitanti del Bosco, ai quali la *Stregaligna* ha sottratto malvagiamente i sensi, mettendo i piccoli esseri in condizione di non percepire più la realtà, ma che, affrontando prove particolari e superandole, possono riacquistare tutti i sensi e tornare alla dimensione di vita normale. La *Stregaligna*, celata nelle penombre misteriose del bosco, incomberà tutto il giorno sul gruppo degli Gnomi, a tranquillizzare i quali, però, sarà la presenza di JACK GNOMO GIRAMONDO sfuggito all'incantesimo della strega.

#### LE POSTAZIONI SENSORIALI

Le prove, seguite costantemente da una animatrice per classe, si svolgono lungo due percorsi, uno mattutino e uno pomeridiano, sui sentieri del saliscendi naturale dei luoghi, ove sono allestite postazioni nelle quali si costituiscono cerchi di osservazione, riflessione e prove.

- POSTAZIONE DELL'OLFATTO. Sacchetti preconfezionati contenenti frammenti di erbe aromatiche vengono fatti annusare agli allievi, che, carezzando essenze vive nell'adiacente orticello degli gnomi, devono individuare le corrispondenti al sacchetto, imparandone i nomi.
- POSTAZIONE DELLA SORGENTE. La sorgente e il piccolo stagno sollecitano osservazioni intorno all'acqua e alla sua funzione in relazione alla vita.
- POSTAZIONE DEL PRATO. Una ricerca dentro l'erba disvela segreti intorno ai colori, alle forme, alla vita nascosta, stimolando l'esecuzione di mimi e imitazioni vocali degli animali.
- POSTAZIONE DEL BOSCO. Sotto l'ombrello naturale delle fronde, la raccolta di un prefissato numero di campioni dal suolo ne rivela la complessità, la gamma coloristica, le trasformazioni vitali che vi avvengono.
- POSTAZIONE DELLE ROCCE. L'inorganicità delle rocce rivela forme di vita che ne traggono nutrimento in forma stupefacente, come i muschi e i licheni.
- POSTAZIONE DEL TATTO. Tastando con le mani dentro sacchetti che celano campioni di legno, gli allievi devono leggere al tatto le forme delle foglie e individuare i particolari dei loro margini, apprendendo il relativo lessico elementare grazie a tavole illustrate.
- POSTAZIONE DELL'UDITO. L'ascolto e il riconoscimento delle voci e dei rumori ambientali viene integrato da quello di strumenti nascosti che imitano voci di animali.
- POSTAZIONE DELLA VISTA.. Cortecce, forme arboree, foglie si prestano a esercizi infiniti di osservazione per scoprire i nomi di alberi e cespugli.
- POSTAZIONE DEL GUSTO. Associando i sapori alle immagini colorate di particolari pietanze, gli allievi attribuiscono il giusto aggettivo ad ogni cibo

#### LE NOCI MAGICHE

Il superamento delle prove sarà reso palpabile dal sacchetto delle *noci magiche* via via conquistate, che, allorchè colmo, concluderà i percorsi nel *Prato delle Danze*. Riconquistati i sensi, precipitata la *Stregaligna* nel *Pozzo senza fondo della Nera Vergogna*, gli Gnomi potranno danzare come Grilli, Tassi e Scoiattoli insieme forse ai veri Gnomi del bosco!

#### IN CASO DI MALTEMPO

L'attuale condizione dell'edificio rurale consente una limitatissima ricettività e solo in caso d'emergenza. La previsione di maltempo suggerisce che gli utenti si riservino la possibilità di rinvio dell'esperienza.