

PITCHER  
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:  
Educational Resources



## Ressources éducatives libres

### *Village pillage*

Sujet : Vol d'antiquités et d'œuvres d'art  
Âge : 7-11, 11-14, 14-18 ans

## Auteurs

Aurélien Beguet, Nuri Cassanyes Borrell, Maria Teresa Natale, Laura Romero Torres, Pier Giacomo Sola

## Version

Version française, novembre 2023

## Images

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

## Copyright

Ce matériel peut être utilisé conformément à :  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike






## Disclaimer

Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.



## Table des matières

Préface.....	4	
L'offre éducative de PITCHER.....	5	
Résumé : Village pillage.....	7	
Instructions pour les enseignants.....	7	
Comment utiliser cette ressource	 7-11  11-14  14-18.....	8
Annexe 1 : Solutions.....	26	

## Préface

Le projet PITCHER (Programme Erasmus+, 2021-2024) vise à concevoir et à tester un ensemble de ressources éducatives libres axées sur l'amélioration de la capacité des enseignants et des médiateurs à préparer de nouvelles expériences d'apprentissage pour soutenir la lutte contre le pillage et le trafic illicite de biens culturels.

Le projet vise à proposer un nouveau modèle de sensibilisation des jeunes au problème de la lutte contre le pillage et le trafic illicite de biens culturels, en se concentrant dans un premier temps sur les enseignants, afin de susciter leur intérêt et d'améliorer leur développement professionnel dans ce domaine.

PITCHER s'appuie sur les recommandations finales du projet européen NETCHER (H2020 - 2019-2021) coordonné par le CNRS, qui a mis en place un réseau trans-sectoriel fort ainsi que des recommandations au sujet de la lutte contre le pillage et le trafic de biens culturels. L'une des composantes de ces recommandations est la nécessité de sensibiliser et d'orienter les communautés éducatives.

L'idée du projet émane de l'ENSP (Centre de Recherche de l'École Nationale de Police), et de l'association Michael Culture

- membres du consortium NETCHER - et réunit BIBRACTE acteur majeur de l'archéologie, MUSEOMIX référence en matière de médiation pour les musées, et des écoles de France, de Grèce, d'Italie et d'Espagne, afin de coconcevoir et de mettre en œuvre le projet PITCHER.

Nous espérons que cette ressource apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l'utiliserez pour développer ces activités avec vos élèves. Les thèmes sélectionnés ont été choisis en collaboration avec des enseignants et des médiateurs de France, de Grèce, d'Italie et d'Espagne, par le biais de groupes de discussion et d'enquêtes. Chaque ressource est accompagnée de points d'apprentissage clés ainsi que de plusieurs faits intéressants ou d'éléments d'information, qui sont destinés à être utilisés pour provoquer une discussion plus approfondie.

Dans la mesure du possible, nous avons inclus une courte activité interactive à réaliser avec les élèves ou une série de questions à poser, afin d'introduire les thèmes de chaque module d'apprentissage. Si vous souhaitez approfondir certains sujets ou thèmes, chaque ressource comporte un lien vers d'autres ressources connexes. Lorsqu'elle est disponible, une liste générale de ressources supplémentaires liées aux sujets est fournie.

Les ressources et les textes qui les accompagnent sont conçus comme des supports pédagogiques autonomes. À cet égard, la ressource est destinée à fournir un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les questions les plus pertinentes pour vos activités. Le module peut être utilisé dans n'importe quel pays, dans n'importe quel contexte, car il traite de questions transfrontalières et universelles.

Pour plus d'informations sur le projet PITCHER, nous vous invitons à consulter le site :






Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

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





## L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

	 7-11	 11-14	 14-18
Tous les sujets		Études de cas	Études de cas
		Les Aventuriers de l'Art Perdu	
Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Le vol mystérieux	Le vol mystérieux	Trésors coupables
	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Trafic 'Art	Trafic 'Art	Trafic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
	Village pillage	Village pillage	Village pillage
Vente des objets volés	Trafic 'Art	Trafic 'Art	Trafic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
			Trésors coupables
Identification des réseaux et acteurs	Trafic 'Art	Trafic 'Art	Trafic 'Art
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
			Trésors coupables

Lutte contre le trafic illicite	Trafic 'Art	Trafic 'Art	Trafic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Recherche de provenance et traçabilité		Entretiens croisés	Entretiens croisés
Retour des objets volés	Trafic 'Art	Trafic 'Art	Trafic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Préservation de la mémoire des œuvres disparues	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle

## Résumé : Village pillage

Sujet :	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art
Âge :	 7-11  11-14  14-18
Programmes scolaires :	Histoire, Histoire de l'art, Éducation civique
Durée :	 45 minutes
Matériel et outils :	Livret de jeu, stylo, enveloppes, boîte, cadenas, puzzle, objets pour réaliser des défis et des activités
Compétences :	Partager et collaboration, acquisition de connaissances et de vocabulaire spécifiques
Objectifs :	Encourage les élèves à : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mieux comprendre les raisons pour lesquelles la lutte contre le trafic du patrimoine culturel est si importante ;</li> <li>• Comprendre qu'il existe de multiples façons de le combattre ;</li> <li>• Découvrez que ce combat implique des acteurs de différents métiers.</li> </ul>

### Instructions pour les enseignants

Vous devez organiser une visite d'un site archéologique ou d'un musée, et préparer – avec le personnel du site/musée, une liste de tâches pour adapter l'échappée game présenté dans les pages suivantes à votre contexte spécifique.

L'exemple présenté ici fait référence au Musée des Amis de Castrum Vetus, à Châteauneuf-les-Martigues, en France. Il a été conçu et mis en œuvre lors de l'événement Museomix organisé du 10 au 12 novembre 2023.



## Comment utiliser cette ressource



Bienvenue dans l'*escape game* « Village Pillage », créé par les partenaires du projet PITCHER dans le cadre de la session Museomix organisée à Châteauneuf-les-Martigues du 10 au 12 novembre 2023.

Le projet PITCHER (<http://www.pitcher-project.eu>), lancé dans le cadre du programme Erasmus+, entend proposer un nouveau modèle de sensibilisation des jeunes à la problématique de la lutte contre le pillage et le trafic illicite de biens culturels, se concentrant dans un premier temps sur les enseignants, pour susciter leur intérêt et améliorer leur développement professionnel dans ce domaine.

Les visiteurs du Musée des Amis du Castrum Vetus sont invités à s'arrêter dans six salles pour découvrir les principaux objets présents dans le Musée. Vous apprendrez comment ils pourraient être menacés par plusieurs personnes qui souhaitent les voler pour leur intérêt personnel ou pour gagner de l'argent. Nous supposons que certains objets ont été volés et vous êtes invités à les récupérer et à les retourner au musée.

Vous commencerez votre mission depuis la première salle, présentant les artefacts mésolithiques, et traverserez le Néolithique, l'Âge du bronze, l'Âge gallo-romain, l'Âge médiéval jusqu'à l'Âge moderne.

Ce livret identifie six objets, un par période historique, et vous invite à retrouver l'objet dans la salle. Vous lirez ensuite l'histoire d'un pilleur potentiel, qui a volé l'objet, pour vous familiariser avec les risques qui menacent les objets culturels.

Pour passer d'une pièce à la suivante, il vous est ensuite demandé de résoudre un défi basé sur les objets de cette période historique. En résolvant la question, vous obtiendrez une partie de la clé nécessaire pour ouvrir le coffre à la fin de votre visite, où vous trouverez les objets volés. Veuillez noter les numéros au dos de chaque pièce du puzzle pour trouver la clé qui ouvrira le cadenas sécurisé du coffre.

Êtes-vous prêt à commencer ?

Lisez attentivement les instructions et suivez-les exactement :

- Entrez dans la 1ère salle et lisez le 1er récit de l'ère mésolithique.
- Résolvez le 1er défi et obtenez le 1er indice.



## Qu'est-ce que le pillage ?



Le pillage est le retrait illicite d'objets d'un site archéologique ou d'un musée. C'est l'une des principales sources d'objets pour le marché des antiquités. Elle est liée à la stabilité économique et politique de la nation d'origine, avec des niveaux de pillage augmentant en temps de guerre ou de crise, mais on sait qu'elle se produit en temps de paix et certains pilleurs participent à cette pratique comme moyen de gagner de l'argent.

Le pillage constitue une menace importante pour la préservation des richesses culturelles et historiques

au sein d'une communauté. Ce phénomène peut se manifester de diverses manières, depuis l'extraction illégale d'objets artistiques jusqu'à la dégradation délibérée de sites archéologiques et architecturaux. L'un des problèmes fondamentaux associés au pillage du patrimoine est la perte de l'identité culturelle. Lorsque des actifs importants sont supprimés ou détruits, la communauté affectée peut se sentir déconnectée de ses propres racines et de l'histoire qui les a précédées. Cela peut avoir un impact durable sur la cohésion sociale et la transmission intergénérationnelle des valeurs culturelles.

Le patrimoine architectural subit également les conséquences de ce phénomène. Les bâtiments anciens, les monuments et autres œuvres architecturales uniques peuvent être irrémédiablement endommagés, voire éliminés, privant les générations futures d'un héritage architectural riche et diversifié.

Au-delà des aspects tangibles, les pillages du patrimoine mettent en évidence la fragilité des liens affectifs avec le passé. La destruction ou la perte d'objets et de lieux importants peuvent profondément affecter la façon dont une communauté comprend sa propre histoire et sa relation avec le monde.

Depuis 2000, l'ICOM publie ses Listes rouges pour lutter contre le trafic illicite de biens culturels qui cause des dommages importants au patrimoine, en particulier dans les régions du monde où les biens culturels sont les plus exposés au vol et au pillage. Les listes ne constituent pas une liste d'objets volés mais visent à sensibiliser à la contrebande et au commerce illicite d'objets culturels : ils sont des outils conçus pour aider les policiers et les douaniers, les professionnels du patrimoine et les marchands d'art et d'antiquités à identifier les types d'objets les plus susceptibles de faire l'objet d'un trafic illicite. Nous avons utilisé une approche similaire pour simuler que les objets de ce musée ont été ou pourraient être volés, et sensibiliser les citoyens à l'importance de lutter tous ensemble pour protéger nos mémoires et notre patrimoine.

En conclusion, le pillage du patrimoine affecte non seulement des objets et des lieux spécifiques, mais a également un impact sur le tissu social et culturel d'une communauté. Préserver le patrimoine ne consiste pas seulement à sauvegarder les monuments et les objets, mais également à protéger l'identité et la cohésion d'une société.

## Histoire 1 : Période mésolithique



Je suis membre d'une secte satanique qui veut mettre fin à la maltraitance animale. Au printemps de l'année dernière, j'ai dû passer le premier test pour pouvoir bénéficier de tous les droits de vote.

Parce que je suis très agile et d'un esprit privilégié, j'ai dû voler une hache mésolithique au musée de Châteauneuf-les-Martigues. Cette hache a la particularité qu'elle faisait partie d'un rituel de l'époque et qu'elle est gravée. C'est une pièce unique d'une valeur incalculable.

C'est pour cette raison qu'ils ont souhaité l'utiliser pour le prochain rituel initiatique de la source noire. En réussissant ce rituel j'ai été reçu avec honneur et je suis devenu membre à part entière. Pour moi, cela me remplit de fierté.



## Défi 1

Savez-vous comment il est possible de créer de la colle préhistorique ?

Vous pouvez collecter des morceaux de résine d'un pin qu'il forme naturellement pour se protéger des insectes et des dommages causés à l'écorce. La résine contient également quelques morceaux d'écorce et de petits insectes, donc pour la rendre plus efficace, il faut la purifier en la chauffant au feu dans un tamis (qui à l'époque préhistorique était constitué d'un bol en terre cuite percé de trous) et en laissant couler la résine, qui devient liquide lorsqu'il est chauffé. A ce stade, pour créer une colle plus élastique, il faut la mélanger avec de la cire d'abeille naturelle, toujours à la chaleur du feu.

Le résultat est incroyable : en appliquant de la colle sur deux morceaux de bois et en les assemblant, au bout de quelques minutes, ils restent fermement attachés l'un à l'autre. Le secret est de connaître la bonne formule du mélange : 70% de résine - 30% de cire d'abeille.

Ici, vous devez accomplir une tâche plus simple. Avec la coquille dans votre boîte, vous devez décorer la pâte à modeler en vous inspirant des objets que vous trouvez dans cette pièce.

## Histoire 2 : Période néolithique



Je suis le directeur d'un magasin d'antiquités et souvent mes clients me demandent si j'ai un vase ancien à leur vendre. Récemment, un riche collectionneur suisse m'a demandé de lui fournir un vase cardial : il est très friand de ce genre d'objets et peut déboursier plusieurs milliers d'euros pour en acheter un.

La culture de la céramique cardiale est une phase du Néolithique, principalement attestée dans le sud de la France, le nord-ouest de l'Italie, la côte orientale de l'Espagne, et la côte atlantique du Maroc, datée du VI<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. Ce style décoratif tire son nom des empreintes réalisées sur l'argile fraîche des poteries à l'aide d'un coquillage, le *Cardium edule*.

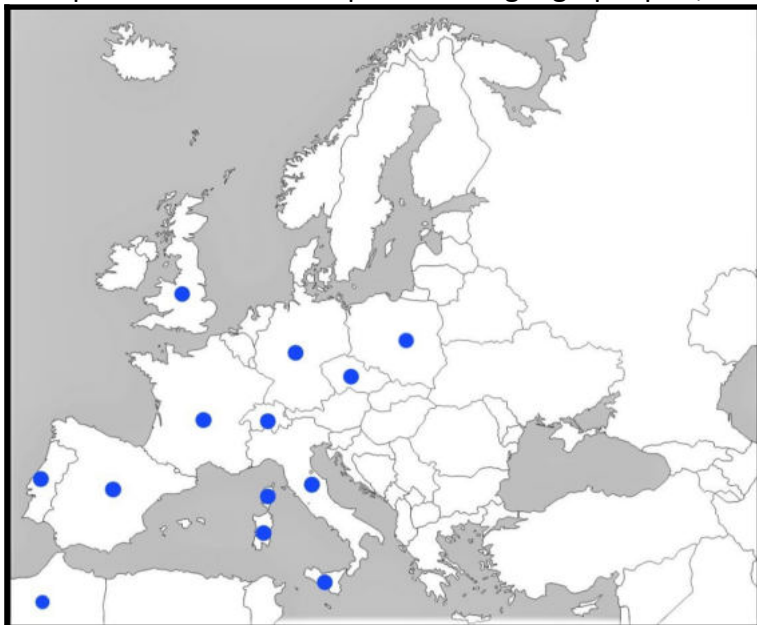
Il est cependant très difficile de trouver cet objet sur le marché, alors que certains d'entre eux se trouvent dans les musées français. Je sais qu'au Musée des Amis de Castrum Vetus, à Châteauneuf-les-Martigues, ils ont une pièce magnifique. J'ai demandé à un ami à Marseille de

trouver le moyen de le voler au Musée. L'argent que je gagnerai de mon client est suffisant pour fournir également au voleur et à mon ami intermédiaire suffisamment d'argent pour les convaincre de m'aider !



Défi 2

La carte suivante montre les pays où la civilisation Campaniforme était présente. Pouvez-vous s'il vous plaît identifier les emplacements géographiques, en ajoutant le numéro du pays sur la carte ?



1. Allemagne
2. Angleterre
3. Corse
4. Espagne
5. France
6. Italie
7. Maroc
8. Pologne
9. Portugal
10. Sardaigne
11. Sicile
12. Suisse
13. Tchéquie

### Histoire 3 : L'âge du bronze



Je suis citoyen de Châteaufort-les-Martigues, j'ai 45 ans et je travaillais jusqu'à il y a quelques mois dans l'hôtellerie. C'était l'entretien de ma maison.

J'ai besoin d'argent pour subvenir aux besoins de ma famille, mais il m'est très difficile de trouver un nouvel emploi. Un ami m'a dit qu'en vendant des matériaux trouvés sur les plages avec un détecteur de métaux (bagues, boucles d'oreilles, etc.) on pouvait gagner un petit salaire facilement et régulièrement.

J'y ai réfléchi et j'ai investi dans un détecteur de métaux. Pendant quelques semaines, je suis allé à la plage tous les jours et j'ai touché un salaire hebdomadaire grâce à la vente de tous les objets trouvés.

Cette semaine, je suis allé encore plus loin. Dans le village, nous avons un site archéologique. Une nuit, je me suis faufilé et j'ai parcouru tout le site avec le détecteur. J'ai obtenu divers objets métalliques qui semblent anciens. Pour éviter d'être découvert, j'ai recouvert les trous avec la même terre enlevée. J'ai beaucoup d'os et de poteries, mais je ne pense pas pouvoir les vendre... Au lieu de cela, j'ai trouvé un poignard en bronze qui me paiera généreusement. Ce mois-ci, j'aurai un salaire supplémentaire, nous pourrons aller au restaurant pour dîner en famille.



### Défi 3

Nous vous proposons un défi très glamour. Grâce aux informations que vous pourrez trouver dans la salle et aux images que nous vous fournissons, vous devrez réaliser la poupée avec une robe, un ornement (boucles d'oreilles, broche, chaussures, ...) et les cheveux.

Voyons qui créera le modèle le plus tendance 😊







## Histoire 4 : L'époque romaine



Je suis un riche entrepreneur et j'ai une belle villa sur la Côte d'Azur. J'adore décorer les allées du mon jardin avec vue sur la mer avec des amphores de la Méditerranée. J'avais appris qu'un plongeur avait récemment vu la pointe d'une amphore lors d'une excursion et qu'avec l'aide des autorités locales, l'amphore avait été récupérée, restaurée et exposée dans la partie romaine du Musée. Quand je l'ai vu, j'ai compris qu'il s'agissait d'une amphore à vin de type Dressel B et j'ai commandé le vol à un voleur professionnel.

Une grande amphore cylindrique avec des épaules angulaires, de longues anses droites et un rebord de col. Cette forme est l'amphore à vin italienne la plus importante de la fin de la période républicaine, avec une large distribution autour de la Méditerranée et dans les provinces du nord-ouest. Depuis, l'amphore se trouve dans mon jardin.



Défi 4

Associez les événements historiques correspondant aux sept empereurs romains répertoriés ici et retrouvez les pièces correspondantes dans la vitrine.

Attention : il y a deux monnaies non présentes dans le musée. Lesquels sont-ils ?



Auguste



Néron



Hadrien



Trajan



Aurélien



Dioclétien



Constantin 1er

- Conquête de Dacie
- Construction des murs de Rome
- Construction du mur dans le nord de l'Angleterre
- Édît de Milan
- Institution de la Tétrarchie
- L'incendie à Rome
- Naissance du Christ

---

---

---

---

---

---

---

## Histoire 5 : Moyen Âge

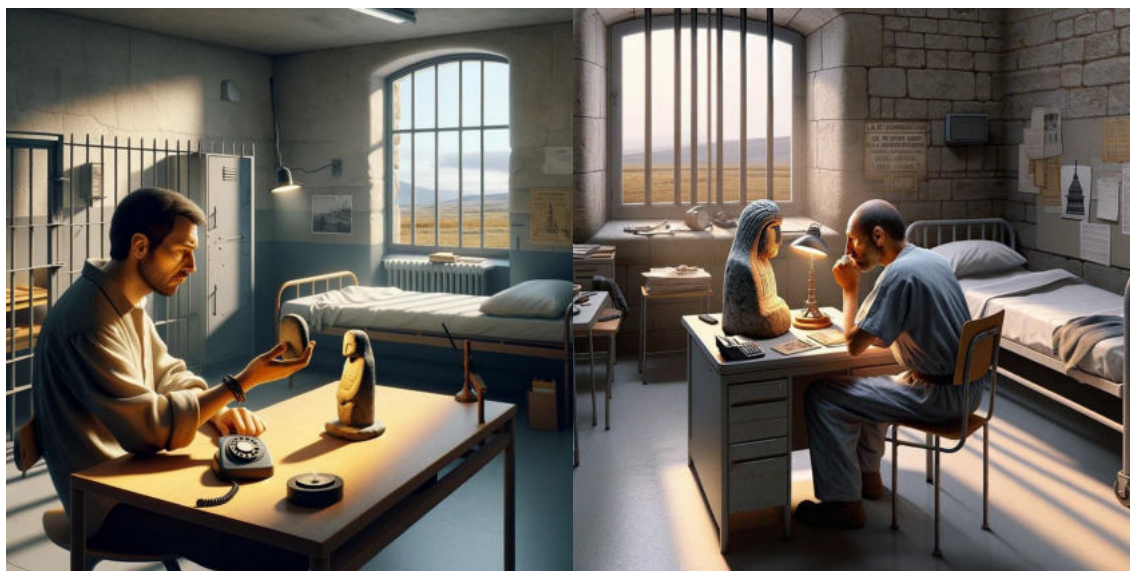


J'écris mon histoire depuis ma cellule de prison à Paris. Il y a quelques mois, j'ai contacté l'ordre religieux bénédictin pour l'informer qu'au musée de Châteauneuf-les-Martigues ils ont exposé une statue de Saint Jacques.

Je sais que c'est d'une grande valeur pour ce groupe religieux et j'ai besoin d'argent. Nous nous sommes rapidement mis d'accord sur la date du vol, le prix ainsi que la date et le lieu de livraison.

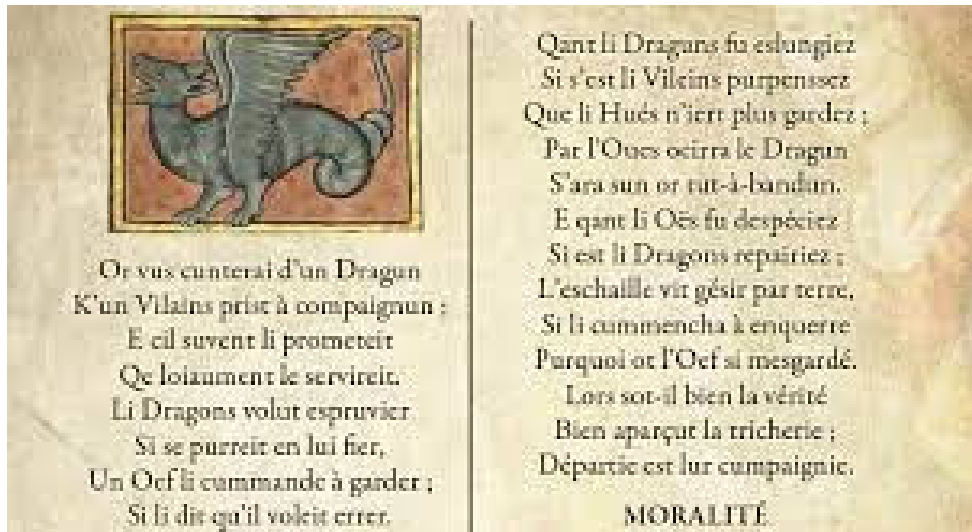
Le voler a été facile car le système de sécurité du musée est très simple et j'ai assez bien réussi à contrôler mes nerfs. Le problème était la livraison. Nous avons convenu de laisser passer quelques jours pour ne pas éveiller les soupçons, j'ai donc fait cacher la statue pendant quelques jours.

Quelqu'un, je n'ai pas encore découvert de qui il s'agissait, a appelé la police et ils nous attendaient et... vous savez comment se termine l'histoire.



Défi 5

Dans la vitrine, vous pouvez voir un code du moyen âge. Il est fermé et vous ne pouvez pas le lire, supposons cependant que le texte soit celui-ci :



Certains mots manquent dans le texte précédent. Il faut mettre les bons mots aux bons endroits.

Dragons, vérité, loiaument, compaignun, despéciez

Or vus cunterai d'un Dragon K'un Vilains prist à \_\_\_\_\_ ; E cil suvent li prometeit Qe \_\_\_\_\_ le servireit. Li Dragons volut espruvier Si se purreit en lui fier, Un Oefli cummande à garder ; Si li dit qu'il voleit errer.

Qant li \_\_\_\_\_ fu eslungiez Si s'est li Vileins purpensez Que li Hués n'iert plus gardez ; Par l'Oues ocirra le Dragon S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu \_\_\_\_\_ Si est li Dragons repairez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Purquoi ot l'Oef si mesgardé.

Lors sot-il bien la \_\_\_\_\_ Bien aparçut la tricherie ; Départie est lur compaignie.

MORALITÉ

## Histoire 6 : Les temps modernes



J'adore les vélos et j'en ai une grande collection à la maison. Il comprend des vélos de sportifs célèbres du passé, comme Jacques Anquetil et Bernard Hinault.

Je recherche une pièce très particulière qui manque toujours à ma collection: la Pétrolette 2 CV, une moto-vélo construite par Peugeot en 1904. Une des rares pièces se trouve au Musée des Amis de Castrum Vetus à Châteauneuf-les-Martigues. Une fois, j'ai réussi à le voler, mais le voleur a été découvert alors qu'il traversait la frontière italienne entre Menton et Vintimille. La police des douanes a été alertée par cet étrange véhicule et a consulté la base de

données en ligne des objets volés créée par les polices européennes. Cette fois, je n'ai pas eu de chance et la Pétrolette a été rendue au musée, mais je n'ai pas encore abandonné mes projets !



Défi 6

A quoi servaient ces outils ? Associez le bon numéro au bon objet.



Fléau pour battre le blé

Marmite norvégienne

Outil pour couper la laine du mouton

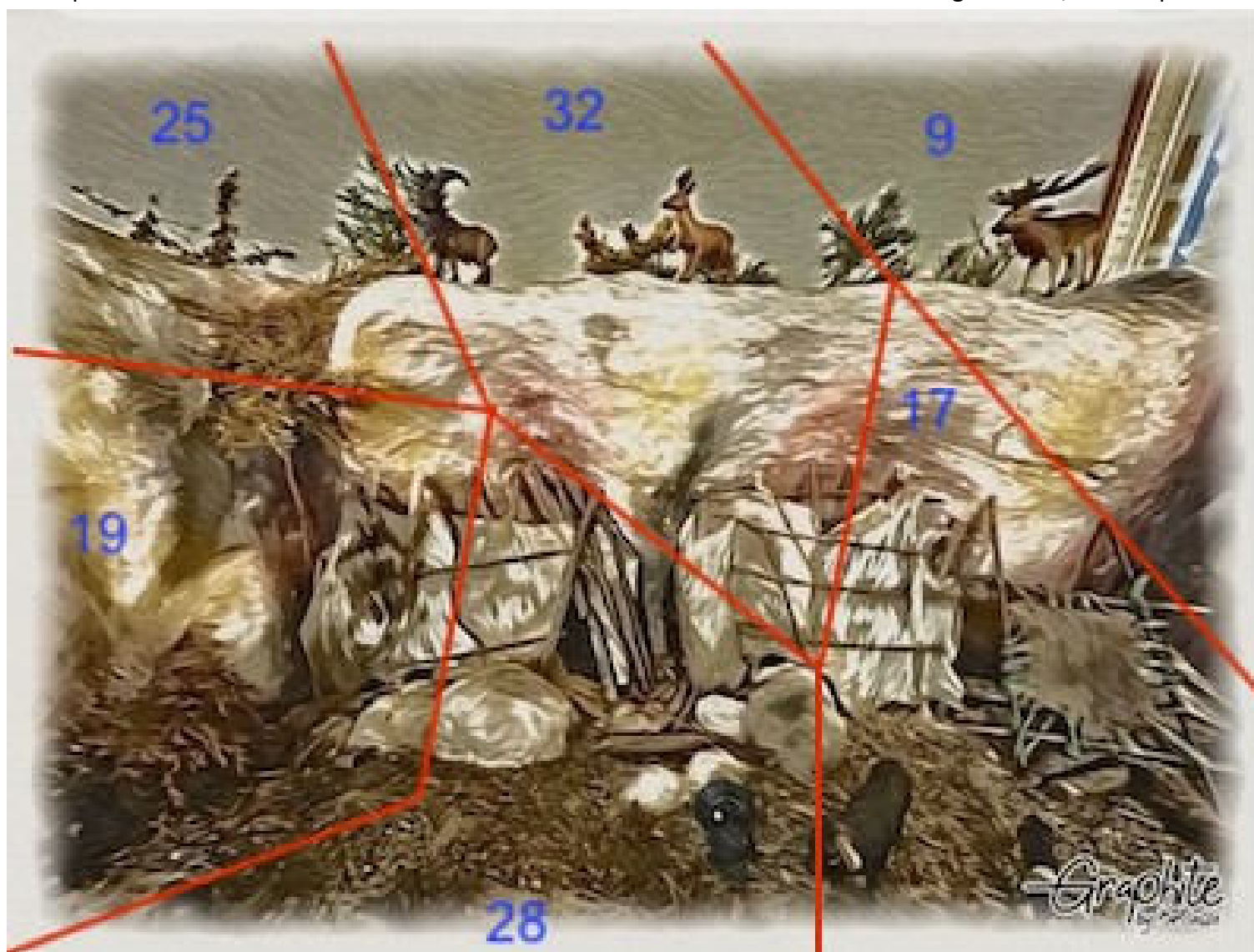
Outil pour presser le raisin dans la cuve à vin

Panier d'oiseleur

Peigne à carder

Réchaud pour cuire des aliments

Les six pièces de la clé pour découvrir le code d'ouverture du casier. La somme totale des nombres est égale à 130, le code pour ouvrir le casier.





Il s'agit de la carte postale remise aux visiteurs à la fin de leur visite, en cadeau de leur participation.



Demandez au personnel du Musée de vous faire visiter la Font aux Pigeons.

Savez-vous pourquoi ce lieu archéologique s'appelle ainsi ?

Au Moyen Âge, là où se trouve aujourd'hui la route, il y avait un château et le seigneur était le seul à avoir le droit d'élever des pigeons.

En cas de danger, les pigeons élevés dans le Château pouvaient se rendre aux fonts pour boire et ainsi les habitants du Château ne restaient jamais sans nourriture.





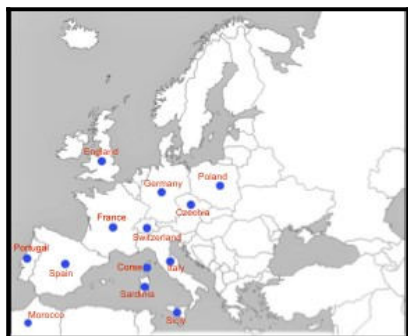
Reconstitution du puzzle et identification du code



Les objets volés, dans le coffre, sont restitués au musée

## Annexe 1 : Solutions

Défi 2 :



Défi 3 :

- Conquête de Dacie Trajan
- Construction des murs de Rome Aurélien
- Construction du mur dans le nord de l'Angleterre Hadrien
- Édikt de Milan Constantin 1er
- Institution de la Tétrarchie Dioclétien
- L'incendie à Rome Néron
- Naissance du Christ Auguste

Il n'y a pas de pièces de monnaie de Néron et d'Hadrien.

Défi 5 :

Or vus cunterai d'un Dragun K'un Vilains prist à compaignun ; E cil suvent li prometeit Qe loiaument le servireit. Li Dragons volut espruvier Si se purreit en lui fier, Un Oefli cummande à garder ; Si li dit qu'il voleit errer.

Qant li Draguns fu eslungiez Si s'est li Vileins purpensez Que li Hués n'iert plus gardez ; Par l'Oues ocirra le Dragun S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu despéciez Si est li Dragons repairez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Purquoi ot l'Oef si mesgardé.

Lors sot-il bien la vérité Bien aparçut la tricherie ; Départie est lur cumpaignie.

Défi 6 :



Panier d'oiseleur



Couper la laine



Presser le raisin



Fléau pour battre le blé



Peigne à carder



Réchaud pour cuir des aliments



Marmite norvégienne