

PITCHER  
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:  
Educational Resources



## **Risorse Didattiche**

### *Saccheggio nel villaggio*

Tema: Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato

Fascia d'età: 7-11, 11-14, 14-18 anni

## **Autori**

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

## **Versione**

Versione italiana, novembre 2023

## **Immagini**

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

## **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: Saccheggio nel villaggio.....	7	
Istruzioni per gli insegnanti.....	7	
Come usare questo materiale didattico	 7-11  11-14  14-18.....	8
Allegato 1: Soluzioni.....	26	

## 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
		I predatori dell'arte perduta	
Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato	Il Furto Misterioso	Il Furto Misterioso	I Tesori Illegali
	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio
Vendita di oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
			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
			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
Ricerca della provenienza e tracciabilità		Interviste	Interviste
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
Perché è vietato, quali sono le conseguenze	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
		Interviste	Interviste
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele

## Introduzione: Saccheggio nel villaggio

Tema:	Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato
Fascia d'età:	 7-11  11-14  14-18
Programma didattico:	Storia, Storia dell'arte, Educazione civica
Tempo:	 45 minuti
Materiali e strumenti:	Libretto di gioco, penna, buste, scatola, lucchetto, puzzle, oggetti per portare a termine sfide e attività
Competenze acquisite:	Condivisione e collaborazione, acquisizione di competenze e vocabolario specifici
Obiettivi di apprendimento:	Incoraggiare gli studenti a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendere meglio le ragioni per cui la lotta al traffico di beni culturali è così importante;</li><li>• Comprendere che esistono molteplici modi per combatterlo;</li><li>• Scoprire che questa lotta coinvolge attori di diverse professioni.</li></ul>

### Istruzioni per gli insegnanti

Per poter proporre l'attività didattica, è necessario organizzare una visita a un sito archeologico o a un museo, e sviluppare – se possibile, con il contributo dello staff del sito/museo – una lista di compiti per adattare l'escape game presentato nelle pagine seguenti al contesto specifico.

L'esempio qui presentato si riferisce al Musée des Amis de Castrum Vetus, a Chateauneuf-les-Martigues, in Francia. È stato progettato e realizzato durante l'evento Museomix organizzato in quel museo dal 10 al 12 novembre 2023.

## Come usare questo materiale didattico



7-11



11-14



14-18

Benvenuti all'escape game "Saccheggio nel villaggio", creato dai partner del progetto PITCHER nell'ambito della sessione Museomix tenuta a Chateauneuf-les-Martigues dal 10 al 12 novembre 2023.

Il progetto PITCHER (<http://www.pitcher-project.eu>), lanciato nell'ambito del Programma Erasmus+, intende proporre un nuovo modello per sensibilizzare i giovani sul problema del contrasto al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali. Si rivolge agli insegnanti, per suscitare il loro interesse e migliorare il loro sviluppo professionale su questa tematica.

I visitatori del Musée des Amis du Castrum Vetus sono invitati a fermarsi in sei sale per scoprire alcuni dei principali reperti presenti nel Museo. Impareranno come i reperti potrebbero essere minacciati da diverse persone che vogliono rubarli per il loro interesse personale o per fare soldi. Supponiamo che alcuni oggetti siano stati rubati e che i visitatori sono invitati a recuperarli e a ritornare al museo. Come primo passo ricevono alcune informazioni generali sul tema del saccheggio e sui rischi associati alla perdita della nostra identità culturale.

I visitatori iniziano la loro missione dalla prima sala, dove sono esposti manufatti del Mesolitico, e proseguono spostandosi nelle sale successive con collezioni del Neolitico, Età del Bronzo, Età Gallo-Romana, Età Medievale fino all'Età Moderna.

Per ogni periodo storico viene proposto un oggetto e il visitatore è invitato a ritrovarlo nella sala. Nel libretto di gioco, l'immagine dell'oggetto che si presume rubato è affiancata da una breve storia che racconta di un potenziale ladro che ha rubato l'oggetto, per familiarizzare con i rischi che minacciano i beni culturali.

Per passare da una stanza a quella successiva i giocatori sono poi chiamati a risolvere una sfida basata sugli oggetti di quel periodo storico. Sfida dopo sfida, i giocatori si cimenteranno in un'ultima attività, il completamento di un puzzle con un codice da decifrare. Solo allora sarà possibile aprire la cassaforte nella quale sono contenuti gli oggetti rubati (copia 3d o immagini o modellini in argilla ecc.), e li riporteranno al museo.

Tutto è pronto per l'inizio del gioco.

- Entra nella prima sala e leggi la prima storia relativa al Mesolitico.
- Risolvi la prima sfida e procedi nella sala successiva.





## Che cosa si intende per saccheggio dei beni culturali?



Il saccheggio è la rimozione illecita di reperti da un sito archeologico o da un museo. È una delle principali fonti di manufatti per il mercato delle antichità. È legato alla stabilità economica e politica della nazione originaria, con livelli di saccheggio in aumento durante i periodi di guerra o di crisi, ma è noto che si verifica in tempi di pace e alcuni saccheggiatori prendono parte a questa pratica come mezzo di guadagno.

Il saccheggio rappresenta una minaccia significativa per la conservazione della ricchezza culturale e

storica all'interno di una comunità. Questo fenomeno può manifestarsi in vari modi, dall'estrazione illegale di oggetti artistici al degrado deliberato di siti archeologici e architettonici. Una delle questioni fondamentali associate al saccheggio del patrimonio è la perdita dell'identità culturale. Quando risorse significative vengono rimosse o distrutte, la comunità interessata potrebbe sperimentare una disconnessione dalle proprie radici e dalla storia che le ha precedute. Ciò può avere un impatto importante sulla coesione sociale e sulla trasmissione intergenerazionale dei valori culturali.

Anche il patrimonio architettonico subisce le conseguenze di questo fenomeno. Edifici antichi, monumenti e altre opere architettoniche uniche possono essere irrimediabilmente danneggiati o addirittura eliminati, privando le generazioni future di un patrimonio architettonico ricco e diversificato.

Il saccheggio del patrimonio alimenta anche il mercato illegale di arte e oggetti antichi. Al di là degli aspetti tangibili, il saccheggio del patrimonio evidenzia la fragilità dei legami emotivi con il passato. La distruzione o la perdita di oggetti e luoghi significativi può influenzare profondamente il modo in cui una comunità comprende la propria storia e il proprio rapporto con il mondo.

Dal 2000, l'ICOM ha pubblicato delle Liste Rosse per combattere il traffico illecito di beni culturali che provoca danni significativi al patrimonio, in particolare nelle regioni del mondo dove i beni culturali sono più suscettibili di furti e saccheggi. Queste liste intendono sensibilizzare sul contrabbando e sul commercio illecito di beni culturali, sono strumenti progettati per aiutare la polizia e i funzionari doganali, i professionisti del patrimonio e i commercianti di arte e antichità a identificare i tipi di oggetti più suscettibili di traffico illecito. Abbiamo utilizzato un approccio simile simulando che alcuni oggetti di questo museo fossero stati rubati per sensibilizzare i cittadini sull'importanza di lottare tutti insieme per proteggere la nostra memoria e il nostro patrimonio.

In conclusione, il saccheggio del patrimonio non colpisce solo oggetti e luoghi specifici, ma ha anche un impatto sul tessuto sociale e culturale di una comunità. Preservare il patrimonio non significa solo salvaguardare monumenti e manufatti, ma anche proteggere l'identità e la coesione di una società.

## Storia 1: Età mesolitica



Sono membro di una setta satanica che vuole porre fine agli abusi sugli animali. Nella primavera dello scorso anno ho dovuto sostenere il primo test per ottenere il pieno diritto di voto. Poiché sono molto agile e di mente sveglia, ho dovuto rubare un'ascia mesolitica dal museo di Châteauneuf-les-Martigues. Questa ascia ha la particolarità di far parte di un rituale dell'epoca e di essere incisa. Si tratta di un pezzo unico dal valore incalcolabile. È per questo motivo che la setta ha voluto utilizzarla nel corso dell'ultimo rituale di iniziazione della Fonte Nera. Completando con successo questo rituale sono stato ricevuto con onore e sono diventato un membro a pieno titolo. Ciò mi riempie di orgoglio.



## Sfida 1

Sai come fare per ricreare la colla preistorica?

Puoi raccogliere pezzi di resina dal pino: essa si forma naturalmente per proteggere l'albero dagli insetti e dai danni alla corteccia. La resina contiene anche alcuni pezzi di corteccia e piccoli insetti, quindi per renderla più efficace bisogna purificarla scaldandola sul fuoco in un colino (che in epoca preistorica era costituito da una ciotola di terracotta forata) e lasciando colare la resina. che diventa liquida quando riscaldato. A questo punto per creare una colla più elastica, la devi mescolare con la cera d'api naturale, sempre al calore del fuoco.

Il risultato è incredibile: applicando la colla su due pezzi di legno e unendoli, dopo pochi minuti rimarranno saldamente attaccati l'uno all'altro. Il segreto è conoscere la formula giusta dell'impasto: 70% resina - 30% cera d'api.

Qui devi completare un compito più semplice. Con la conchiglia nella tua scatola, devi decorare la pasta da modellare, ispirandoti agli oggetti che trovi in questa stanza.

## Storia 2: Età neolitica



Sono il direttore di un negozio di antiquariato, e spesso i miei clienti mi chiedono se ho qualche vaso antico da vendergli. Recentemente mi è stato chiesto da un ricco collezionista svizzero di fornirgli un vaso cardiale: è molto interessato a questo tipo di manufatti e può sborsare diverse migliaia di euro per acquistarne uno.

La cultura della ceramica cardiale è una fase del Neolitico, individuata soprattutto nella Francia meridionale, nell'Italia nordoccidentale, nella costa orientale della Spagna e nella costa atlantica del Marocco. È stata datata al VI millennio a.C. Questo stile decorativo prende il nome dalle impronte lasciate sull'argilla fresca della ceramica utilizzando una conchiglia, il *Cardium* edule.

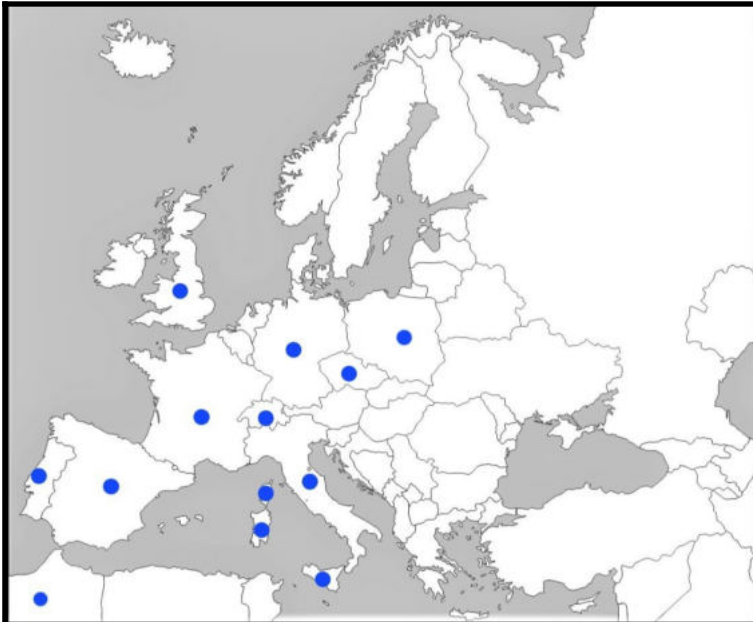
È molto difficile trovare questo oggetto sul mercato, mentre alcuni di questi vasi sono conservati nei musei francesi. So che nel Museo degli Amici di Castrum Vetus, a Chateauneuf-les-Martigues, hanno un pezzo meraviglioso. Ho chiesto a un mio conoscente a Marsiglia di trovare il modo di rubarlo dal Museo. Il denaro che guadagnerò dal mio cliente è sufficiente per convincere sia il ladro sia il mio amico intermediario ad aiutarmi!





## Sfida 2

La mappa seguente mostra i paesi in cui era presente la civiltà Campaniforme. Potresti identificare le posizioni geografiche, aggiungendo il numero del paese sulla mappa?



1. Corsica
2. Repubblica Ceca
3. Inghilterra
4. Francia
5. Germania
6. Italia
7. Marocco
8. Polonia
9. Portogallo
10. Sardegna
11. Sicilia
12. Spagna
13. Svizzera

### Storia 3: Età del Bronzo



Sono un cittadino di Châteauneuf-les-Martigues, ho 45 anni e ho lavorato in un hotel per alcuni mesi. Di recente ho perso il lavoro. Ho bisogno di soldi per sostenere la mia famiglia, ma è molto difficile per me trovare un nuovo impiego. Un amico mi ha detto che vendendo materiali trovati sulle spiagge con il metal detector (anelli, orecchini ecc.) potrei guadagnare denaro con facilità e arrivare a racimolare un piccolo stipendio.

Ci ho pensato e ho investito parte dei miei risparmi in un metal detector. Per alcune settimane sono andato al mare tutti i giorni riuscendo a guadagnare una cifra discreta grazie alla vendita degli oggetti trovati.

Questa settimana mi sono spinto oltre. Nel villaggio abbiamo un sito archeologico. Una sera mi stavo annoiando e ho deciso di esplorare il sito con il metal detector. Ho recuperato oggetti di metallo che sembrano antichi. Per evitare di essere scoperto, ho ricoperto i buchi con la stessa terra rimossa. Nelle fosse ho trovato anche molte ossa e frammenti ceramici, ma non credo di poterli vendere... Invece ho trovato un pugnale di bronzo che mi frutterà bene. Questo mese avrò un supplemento, faremo un'ottima cena in un ristorante a 3 stelle.



### Sfida 3

Questa una sfida è molto glamour. Attraverso le informazioni che troverai nella stanza e le immagini fornite, devi abbigliare la sagoma presente nel tuo kit. Hai a disposizione diversi materiali (vestiario, accessori, capelli).

Vediamo se sarai capace di creare un modello alla moda 😊







#### Storia 4: Età gallo-romana



Sono un ricco imprenditore e possiedo una bellissima villa in Costa Azzurra. Adoro decorare i vialetti del mio giardino affacciato sul mare con anfore mediterranee. Avevo appreso che di recente un sub aveva avvistato la punta di un'anfora durante un'escursione e che, con l'aiuto delle autorità locali, l'anfora era stata recuperata, restaurata ed esposta nella sezione romana del Museo. Quando l'ho vista ho capito che si trattava di un'anfora da vino tipo Dressel B, una grande anfora cilindrica con spalle angolari, lunghe anse dritte e orlo del collo. Questa forma è la più importante anfora vinaria italiana del periodo tardo-repubblicano, con ampia distribuzione nel bacino del Mediterraneo e nelle province nord-occidentali

Ne ho ordinato il furto a un ladro professionista di mia conoscenza. Finalmente anche quest'anfora è nel mio giardino.



Sfida 4

Associa gli eventi storici corrispondenti ai sette imperatori romani qui elencati e trova nella teca le monete corrispondenti.

Attenzione: sono presenti due monete non presenti nel museo. Quali sono?



Augusto



Nerone



Adriano



Traiano



Aureliano



Diocleziano



Costantino il Grande

- Nascita di Cristo
- Conquista della Dacia
- Costruzione del Vallo in Britannia
- Costruzione delle mura di Roma
- Editto di Milano
- Incendio di Roma
- Istituzione della Tetrarchia

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Storia 5: Medio Evo

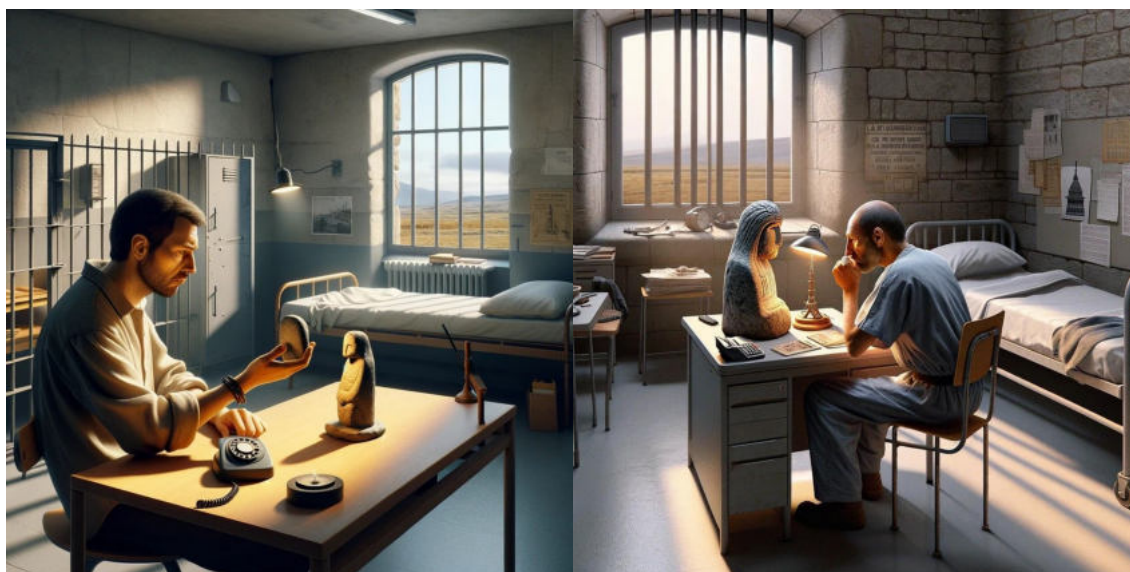


Sto scrivendo la mia biografia nella cella di una prigione parigina. Qualche mese fa ho contattato l'ordine religioso benedettino per informarli che al museo di Châteauneuf-les-Martigues è esposta una statuetta di San Giacomo.

So che è di grande valore per questo gruppo religioso e ho bisogno di soldi. Abbiamo concordato rapidamente la data del volo, il prezzo, nonché la data e il luogo di consegna.

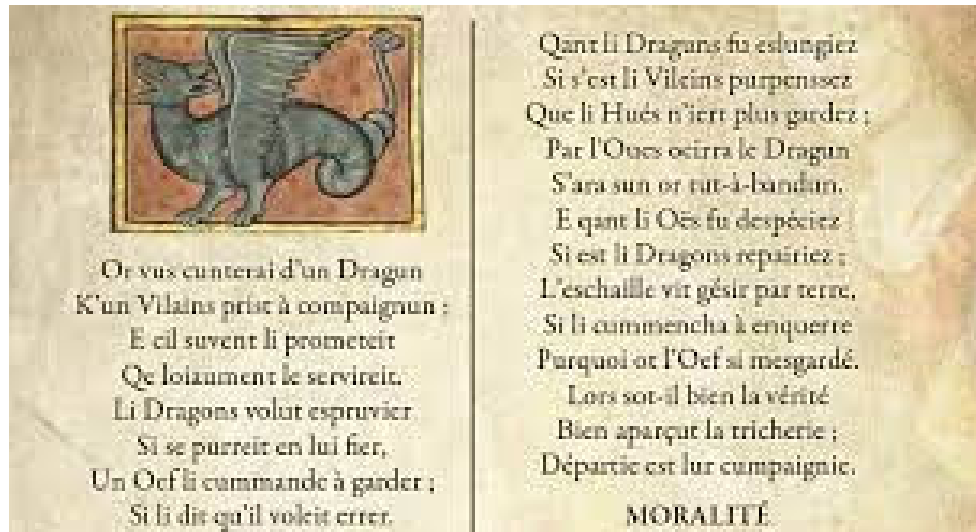
Rubarlo è stato facile perché il sistema di sicurezza del museo è molto semplice e sono riuscito a controllare abbastanza bene i miei nervi. Il problema è stata la consegna. Eravamo d'accordo di lasciar passare qualche giorno per non destare sospetti, così ho tenuto nascosta la statua a casa mia.

Qualcuno, non ho ancora capito chi, ha chiamato la polizia... Sai come è finita la storia.



## Sfida 5

Nella vetrina è esposto un codice medievale. Purtroppo è chiuso e non lo puoi leggere, però supponi che il testo sia questo:



Nel testo seguente mancano alcune parole del manoscritto. Devi inserire le parole mancanti nei posti giusti:

Draguns, vérité, loiaument, compaignun, despéciez

Or vus cunterai d'un Dragun 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 Dragun S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu \_\_\_\_\_ Si est li Dragons repaïriez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Parquoi ot l'Oef si mesgardé.

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

MORALITÉ



## Storia 6: Tempi moderni



Adoro le biciclette e ne ho una ricca collezione a casa. Comprende biciclette di famosi sportivi del passato, come Jacques Anquetil e Bernard Hinault.

Sto cercando un pezzo molto particolare che ancora manca alla mia raccolta: la 2 HP Pétrolette, una moto costruita dalla Peugeot nel 1904. Un raro esemplare si trova al Museo degli Amici di Castrum Vetus a Chateauneuf-les-Martigues. Una volta riuscii a rubarlo, ma il ladro fu scoperto mentre attraversava il confine italiano tra Mentone e Ventimiglia. La polizia doganale era stata allertata sul furto di questo veicolo e aveva consultato il database online

degli oggetti rubati creato dalle forze di polizia europee. Quella volta sono stato sfortunato e la Pétrolette fu restituita al museo, ma non ho ancora abbandonato i miei piani.



Challenge 6

A cosa servivano questi strumenti? Associa il numero giusto all'oggetto giusto.

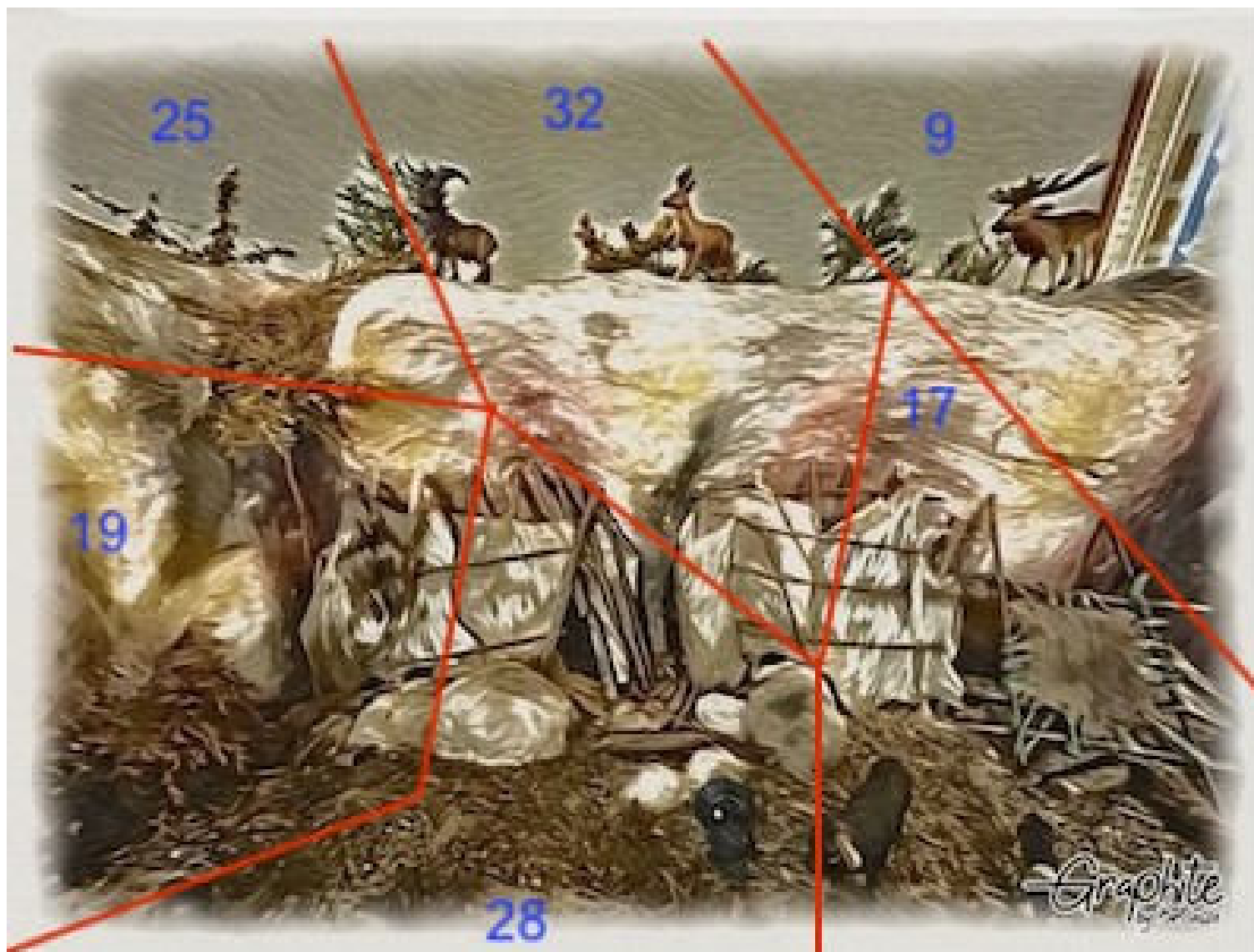


Attrezzo per tagliare la lana di pecora  
Marmitta norvegese  
Pettine per cardatura

Cestino da uccellatore  
Mazzafrusto per trebbiare il grano  
Strumento per pressare i grappoli d'uva

Fornello per cucinare

I sei pezzi della chiave per scoprire il codice per aprire la cassaforte. La somma totale dei numeri è pari a 130, il codice per aprire l'armadietto.





Cartolina omaggio (fronte e retro) da consegnare ai visitatori al termine del percorso, come omaggio per la loro partecipazione.





Chiedi al personale del museo di mostrarti il sito noto come Font aux Pigeons.

Sai perché questo sito archeologico si chiama così?

Nel Medioevo, dove oggi c'è la strada, c'era un castello e il signore era l'unico ad avere il diritto di allevare piccioni. In caso di pericolo i piccioni allevati nel Castello potevano recarsi alla fonte per abbeverarsi e così gli abitanti del Castello non restavano mai senza cibo.





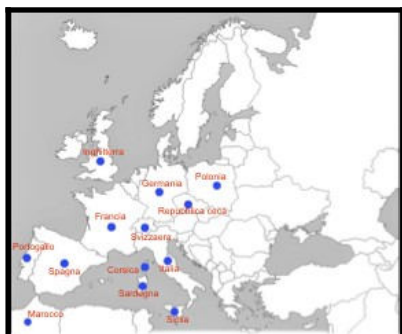
Ricostituzione del puzzle e identificazione del codice



Gli oggetti rubati, presenti nella cassaforte, vengono restituiti al museo.

## Allegato 1: Soluzioni

Sfida 2:



Sfida 3:

- |                                      |                      |
|--------------------------------------|----------------------|
| • Nascita di Cristo                  | Augusto              |
| • Conquista della Dacia              | Traiano              |
| • Costruzione del Vallo in Britannia | Adriano              |
| • Costruzione delle mura di Roma     | Aureliano            |
| • Editto di Milano                   | Costantino il Grande |
| • Incendio di Roma                   | Nerone               |
| • Istituzione della Tetrarchia       | Diocleziano          |

Non sono presenti monete di Nerone e di Adriano.

Sfida 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 Oès fu despéciez Si est li Dragons repairiez ; 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.

Sfida 6:



Cestino da uccellatore



Attrezzo per tagliare la lana di pecora



Strumento per pressare i grappoli d'uva



Pettine per cardatura



Fornello per cucinare



Marmitta norvegese



Mazzafrusto per trebbiare il grano