



PUBLICA STRATA

ITINERARIO
STORICO ARCHEOLOGICO
FRA TORINO E COLLEGNO

GUIDA
DIDATTICA



INTRODUZIONE

Ciao! Mi chiamo Arturo. Sono un osso duro, ma credo che diventeremo amici!

Prima di cominciare a giocare insieme, voglio darti qualche informazione sulla storia delle strade.

Da sempre l'uomo ha sentito l'esigenza di spostarsi. Anche tu fin da quando eri piccolo hai utilizzato le strade per andare a scuola, per raggiungere il supermercato e fare la spesa, per recarti a trovare i tuoi amici e i parenti, per andare in vacanza...

Ognuno di noi infatti si muove per motivi differenti... e così è successo da migliaia di anni.

Gli uomini preistorici in realtà non hanno costruito strade, ma si spostavano comunque su semplici **sentieri**, per andare a caccia o a raccogliere i frutti sugli alberi o, più recentemente, per spostare gli animali allevati e raggiungere i campi coltivati.

Furono i **Romani** a costruire una **rete di strade** molto lunga per poter unire i numerosi territori via via conquistati. Infatti i Romani avevano bisogno di strade per **trasferire gli eserciti** (che si muovevano di continuo per controllare i territori o per andare a conquistare nuove zone) e per **trasportare i loro prodotti** e andare a venderli in altre città...

Gli archeologi hanno ritrovato molti tratti di strade romane, così oggi noi possiamo sapere come erano costruite

e riconoscere quanto erano bravi gli ingegneri che le idearono.

Non tutti i viaggiatori avevano buone intenzioni: spesso avvenivano rapine lungo le strade, soprattutto nel periodo medievale a causa dei **briganti!**

Durante i secoli medievali molte persone si muovevano per commerciare e anche per un'usanza nuova: il pellegrinaggio.

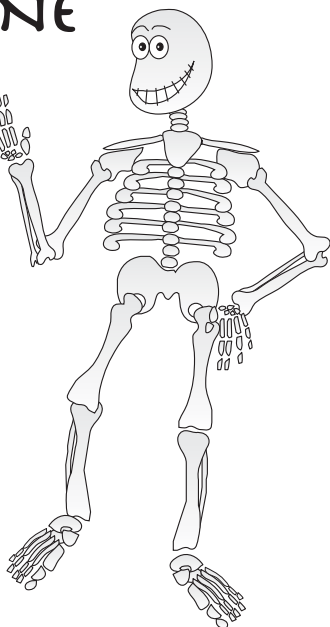
I **pellegrini** erano persone che credevano in Dio e facevano lunghi viaggi (a Roma, in Spagna e soprattutto in Terrasanta) per farsi perdonare i peccati commessi o per chiedere aiuto nei momenti di difficoltà.

Per il momento non ti svelo altro...

Se ci seguirai nelle prossime pagine capirai, anche attraverso alcuni divertenti giochi, che vicino a casa tua sono state ritrovate numerose testimonianze di popoli antichi, importanti perché ci "raccontano" come vivevano i nostri antenati.

Imparerai, per esempio, come era difficile costruire una strada romana, come erano fatti i carri dei romani, che cos'erano le locande medievali...

E adesso... **Buon viaggio** anche a te, tra queste pagine!



LA VIA DELLE GALLIE

Il percorso che collegava l'Italia del nord alla Francia, e che passava attraverso il valico del Monginevro, esisteva già prima della conquista romana.



Furono però i Romani, all'epoca dell'imperatore Augusto, a sistemarla trasformandola in vera e propria strada e attrezzandola anche con luoghi di sosta.

Essa partiva da **Julia Augusta Taurinorum** (Torino) uscendo dalla **Porta Pretoria**.

Lungo il suo tragitto le distanze erano indicate dalle **pietre miliari** (da "miglio" = 1478,5 m).

Le principali tappe della Via delle Gallie spesso prendevano il nome dalla pietra miliare che là si trovava.

Ecco un esempio: "**Ad Quintum**" (Collegno) si chiamava così perché era distante 5 miglia dal centro di Julia Augusta Taurinorum.

perché, anche per motivi di igiene, i morti venivano sepolti fuori dalle città.

Al viaggiatore si presentavano tombe con lapidi scritte e decorazioni scolpite per ricordare i defunti. Oggi alcune stele, ritrovate proprio lungo questa strada, sono visibili al Museo di Antichità di Torino.



Oltre alle tombe, nei pressi dei villaggi in cui i viandanti potevano sostare, sorgevano spesso **santuari** dedicati a divinità alle quali rivolgersi per avere protezione durante il viaggio. Lungo la via delle Gallie sono state ritrovate tracce della loro presenza; in molti casi, successivamente, al loro posto furono costruite delle chiese.

Percorrendo questa strada si incontravano anche alcune **ville romane**, cioè case di campagna e fattorie dove alloggiavano, in due parti diverse, il padrone del terreno e gli schiavi addetti ai lavori (vignaioli, contadini, pastori, cuochi, panettieri, tessitori...). Col tempo, alcune si trasformarono in ricche case di campagna dove il padrone si recava in vacanza.

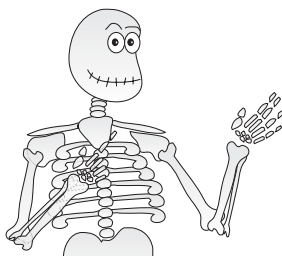


Percorso principale della strada romana per il Monginevro

Lungo la strada si potevano incontrare dei **monumenti funerari**

In Val di Susa sono stati ritrovati i resti di due costruzioni di questo tipo: una a Caselette, usata per l'allevamento e le attività agricole; un'altra ad Almese, più lussuosa.

Gioco 1 • Un disegnatore distratto, copiando il disegno della strada romana, ha cambiato alcuni particolari. Vuoi aiutarmi a trovarli?



Gioco 2 • Osserva i disegni sottostanti e scegli la definizione esatta.



- [a] Centro sportivo per legionari
[b] Pensionato per gladiatori
[c] Villa rustica romana



- [a] Biglietteria per l'anfiteatro
[b] Monumento funebre che indicava la sepoltura di personaggi importanti
[c] Ufficio riscossione pedaggio per mercanti che entravano in città

- [a] Serviva a segnalare una sepoltura
[b] Segnalava la distanza dalla locanda più vicina
[c] Cippo miliario che segnalava la distanza dalla città più vicina



- [a] Teatro per rappresentazioni sacre
[b] Tempio romano
[c] Casa da gioco per senatori e consoli



LA COSTRUZIONE DELLE STRADE ROMANE

Prima di essere occupata dai Romani, l'Italia non aveva grandi vie di comunicazione, ma solo sentieri più o meno ampi. I Romani, infatti, costruirono molte strade per poter meglio controllare i territori conquistati.

Esistevano principalmente due tipi di strade:

- le **vie consolari**, molto importanti per il commercio e per gli eserciti, pavimentate con grosse lastre di pietra (basoli), perché dovevano sopportare il passaggio di eserciti e di carri

- le **vie vicinales**, strade secondarie realizzate per mettere in comunicazione luoghi vicini tra loro: avevano un fondo di terra battuta o ghiaia.

Noi abbiamo notizie sulla rete stradale romana grazie a ritrovamenti archeologici e ad alcuni documenti. Tra questi è molto importante la **Tabula Peutingeriana**, un'antica mappa che segnava tutte le strade esistenti, le distanze e i luoghi di sosta e di ristoro. Eccone un pezzetto:



Anche le **vie d'acqua** (fiumi, laghi, mari) erano utilizzate come vie di comunicazione; esse rendevano più facili e veloci i trasporti delle merci pesanti e delle persone.

Nel primo secolo dopo Cristo, il Po era navigabile da Torino fino alla foce, nel Mare Adriatico.



Un tratto di strada romana scoperto a Torino.

Imperatori e consoli diedero il nome alle strade che fecero costruire: Marco Aurelio alla via **Aurelia**, Appio Claudio alla via **Appia**, Lucio Postumio alla via **Postumia**, eccetera.

Il nome latino "**via strata**" cioè lastricata, si ritrova nell'italiano "**strada**", nell'inglese "**street**", nel tedesco "**strasse**". Pensa che le strade romane arrivarono a raggiungere una lunghezza complessiva di 120.000 Km (come quasi 100 volte l'Italia). Così puoi capire il significato del proverbio "Tutte le strade portano a Roma".

Con i loro **ponti**, **viadotti** e **gallerie**, le strade rappresentano la più grande opera pubblica realizzata dai Romani.

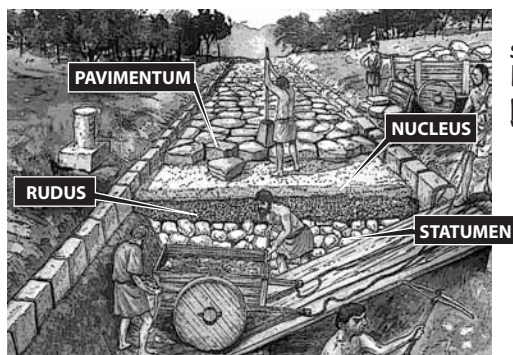
Osservando i tratti di strada che sono giunti fino a noi, possiamo capire come i Romani le costruivano. Prima di tutto il compito degli esperti era quello di definire il tracciato segnando due solchi distanti tra loro almeno 8 piedi (cioè 2,40 m). Poi si scavava fino a raggiungere uno strato di roccia solida. Quindi si riempiva la fossa con **quattro diversi strati** di materiale, come puoi vedere nella pagina accanto:

IV strato (pavimentum) • Pavimentazione con ciottoli o con lastre di pietra;

III strato (nucleus) • Ghiaia compressa;

II strato (rudus) • Ciottoli con malta;

I strato (statumen) • Pietre grandi unite a sabbia o terriccio fine.

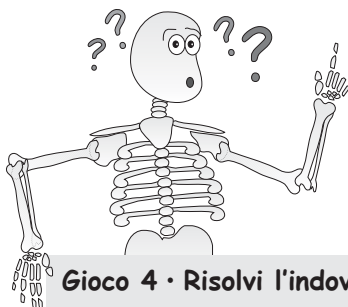


Per consentire in caso di pioggia lo smaltimento dell'acqua verso l'esterno, la strada risultava di forma arcuata: per questo motivo veniva anche detta "a schiena d'asino".



Gioco 3

A quale delle cinque vignette A-B-C-D-E corrisponde il disegno in negativo del legionario con il badile?



Gioco 4 • Risolvi l'indovinello aiutandoti con il rebus.

I fedeli legionari, per noi,
dalla sera alla mattina,
costruiscono la Fulvia e l'Amerina,
la via Aurelia e la Nomentina.
Chi siamo?

IM



RO



VIAGGIO E TRASPORTO SULLE STRADE ROMANE

I viaggiatori romani si spostavano per lo più a piedi, magari accompagnati da animali da soma (muli o asini) per il trasporto di piccole quantità di merci. I cavalli erano usati solo dalle persone ricche o da coloro che dovevano spostarsi velocemente, come soldati o messaggeri. Questi ultimi potevano effettuare un servizio a staffetta, coprendo anche 80 km al giorno.

Le merci venivano anche trasportate da carri trainati da cavalli, muli, asini e buoi. I cavalli erano utilizzati soltanto per i carichi leggeri; muli, asini e buoi per i carichi più pesanti.

I carri potevano percorrere all'incirca 35 Km giornalieri.

Il traffico era piuttosto intenso, sia di giorno che di notte, e veniva regolato da norme che stabilivano la quantità di persone e merci da trasportare.

I Romani avevano imparato a costruire alcuni dei loro mezzi dai Celti, che già molti anni prima della nascita di Cristo erano abilissimi nel fabbricare carri trainati da animali.

Anche grazie alle raffigurazioni scoperte su rilievi, mosaici, pitture e monete conosciamo le caratteristiche dei vari mezzi di trasporto utilizzati.

I carri erano di legni diversi a seconda dell'uso cui erano destinati: più resistenti per il trasporto delle merci pesanti, più leggeri e preziosi per i carri di lusso.

Le ruote erano anch'esse di legno e potevano essere piene o avere sei o otto raggi.

Sui carri si trasportavano casse e bauli; alla sella degli animali venivano legate sacche in pelle o stoffa. Il viaggiatore aveva legato alla cintura

il **marsupium** (borsa), a volte portava un'arma o un **bastone** (per difendersi o per appoggiarsi) e una **lucerna** per farsi luce durante le ore buie.

Ecco alcuni tra i veicoli più comuni sulle strade romane:

BIROTA: carro piccolo e leggero, a due ruote, tirato da tre muli o cavalli; poteva trasportare due o tre persone con poco bagaglio.

CARPENTUM: carro a due ruote, trainato da due muli. Era coperto, molto comodo ed elegante, adornato con statuine e tendine di seta. Trasportava solo persone importanti.

CARRUS: carro militare e da trasporto, lungo, con quattro ruote e trainato da buoi, cavalli o muli. Per proteggere il carico dalla polvere della strada si usavano dei teli.

CISIUM: carrozino leggero, scoperto, a due ruote, tirato da due cavalli; poteva trasportare due persone e un bagaglio leggero.



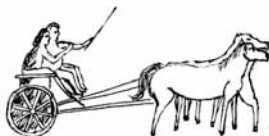
RAEDA: carro a quattro ruote, molto robusto, trainato da due, quattro o più cavalli. Trasportava anche più di tre persone con molti bagagli, sistemati in un cassone. Era quindi pesante, lento e poco confortevole; i passeggeri sedevano su panche disposte una dietro l'altra, il conducente su uno sgabello. Poteva anche essere coperto da teloni.

Gioco 5 • Dopo aver letto, nella pagina accanto, le descrizioni dei vari mezzi di trasporto, cerca di **abbinare i nomi ai disegni**.

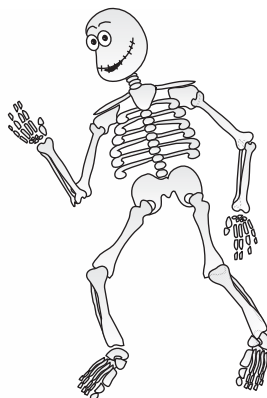
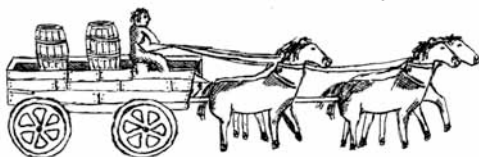
a



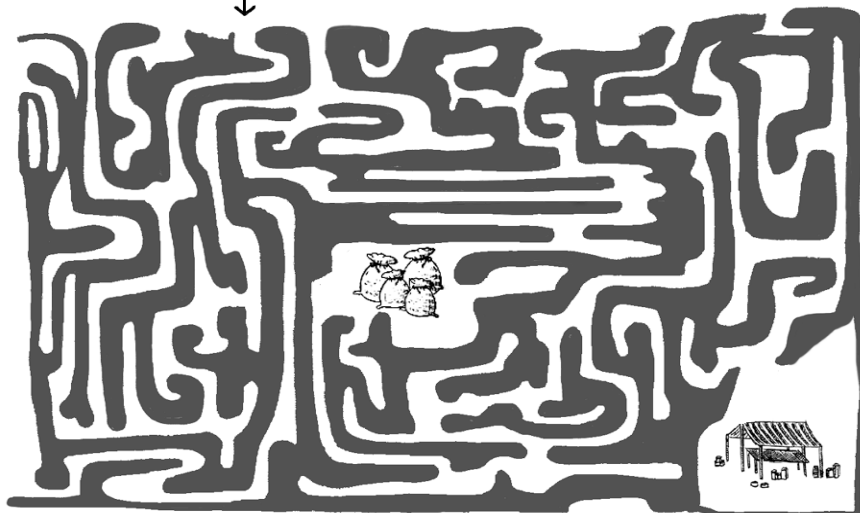
b



c



Gioco 6 • Aiuta il carro a raggiungere i sacchi e ad arrivare in tempo al mercato.



LUOGHI DI SOSTA SULLE STRADE ROMANE

Lungo la rete stradale romana esistevano numerosi **luoghi di sosta** (**stationes**) nati come punti di riferimento per il **cursus publicus** (il servizio postale pubblico, inventato per far arrivare in ogni territorio dell'impero i messaggi di chi governava). In seguito anche tutti gli altri viaggiatori iniziarono a fermarsi nelle **stationes** per ristorarsi con cibi e bevande e far riposare gli animali.

Questi luoghi potevano essere di due tipi diversi:

MANSIONES: erano **grandi stazioni di sosta** con stanze per **dormire**, terme per **lavarsi**, stalle, magazzini per le **merci**, officine di **carpentieri**, **falegnami** e **fabbri** per riparare i mezzi di trasporto e ferrare i cavalli.

Potevano ospitare di norma una quarantina di cavalli, che servivano a dare il cambio a quelli affaticati; erano poste a una distanza di circa 40 Km l'una dall'altra che corrispondevano più o meno a una giornata di viaggio.

MUTATIONES: nel tratto di strada tra due **mansiones** si trovavano alcune **mutationes**, cioè aree attrezzate per **cambiare i cavalli e rifocillare** velocemente i viaggiatori.

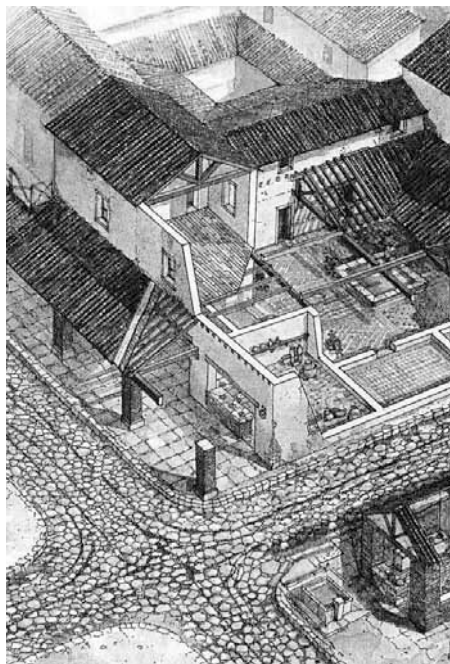
Erano poste spesso in punti in cui era d'obbligo rallentare o sostare: all'ingresso di centri abitati, presso i guadi dei corsi d'acqua, al margine di boschi o zone desertiche, all'imbocco di strette strade di montagna. Comprendevano **scuderie**, **stalle**, **magazzini** e **tabernae** (osterie).

Il loro nome derivava spesso dalla distanza dalla città più vicina, misurata in miglia (unità di misura usata dai

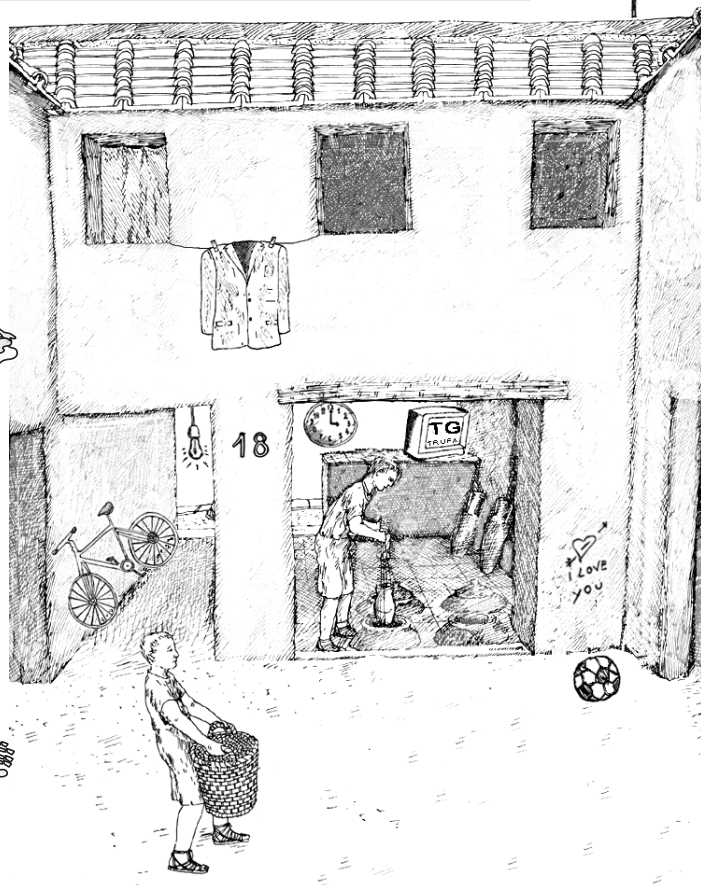
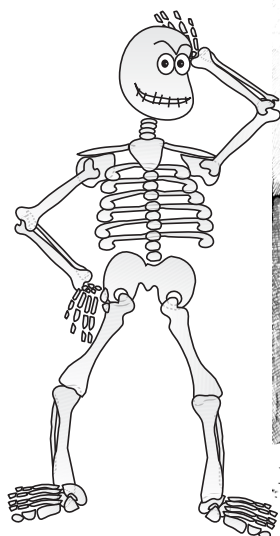
Romani per calcolare le distanze). Ad esempio **Ad Septimum** (cioè Settimo) si trovava a sette miglia dal centro di Julia Augusta Taurinorum (Torino), **Ad Octavum** (Rivoli) ad otto, **Ad Quintum** (Collegno) a cinque.

Con il passare del tempo le stazioni di posta sulle vie maggiori iniziarono a ingrandirsi e ad offrire particolari comodità (il mercato, il servizio medico...), fino a divenire città vere e proprie.

Nelle **mansiones** (più raramente nelle **mutationes**) c'erano anche distaccamenti di polizia incaricati di sorvegliare il traffico e garantire la sicurezza dei viaggiatori e delle merci che, talvolta, erano oggetto di furti e di rapine.



Gioco 7 • Mannaggia, il disegnatore si è distratto un attimo e ha piazzato **nove oggetti** che proprio **non potevano esserci** in una mansio romana. Vediamo se riesci a trovarli tutti...



Gioco 8 • Scegli la **definizione esatta** fra quelle proposte.

1 - Mansiones

- [a] Colui che, al tempo dei Romani, distribuiva le mansioni.
- [b] Luoghi di sosta per viaggiatori.
- [c] La razza di cavallo più docile e quindi più adatta al trasporto persone.

2 - Mutationes

- [a] Aree attrezzate per il cambio dei cavalli.
- [b] Cippo in pietra sul quale erano evidenziati i percorsi alternativi.
- [c] Tessera che permetteva la sostituzione del carro.

3 - Ad Quintum

- [a] Località dove Cesare sconfisse i Galli.
- [b] Luogo distante cinque miglia dalla città.
- [c] Parte di raccolto da dividere con il centurione.

STRADA ROMANA E STRADA MEDIEVALE



Strada romana in Val d'Aosta.

Come ti ho già raccontato, in **epoca romana** il sistema stradale era fatto per durare nel tempo ed era molto esteso per collegare Roma con tutte le terre conquistate. Queste strade, spesso lastricate, erano costruite e curate dallo Stato e non occorreva pagare pedaggi per percorrerle.

Poiché gran parte del trasporto avveniva con i carri, le strade ed i ponti dovevano essere sufficientemente larghi e non avere pendenze troppo elevate.

In pianura era facile costruire con queste caratteristiche, mentre i valichi di montagna erano accessibili solo attraverso vie mulattiere. Ad esempio, la Via delle Gallie era probabilmente lastricata da Torino a Cesana e poi diventava, fino al Colle del Monginevro, una mulattiera percorribile solo da asini e muli.

Con la **decadenza** dell'Impero Romano anche la manutenzione delle strade venne meno causando il degrado e l'abbandono di molte di esse.

Intorno all'anno Mille quei territori che in epoca romana avevano formato un unico grande Stato si ritrovarono ora suddivisi in piccole parti governate da poteri locali (signori, vescovi, abati di monasteri...) spesso in conflitto tra di loro.

Pertanto in questo periodo le strade, che non dovevano più collegare luoghi lontani tra loro, divennero più **brevi**, **meno ampie** e **meno curate**, anche se

più numerose, poiché dovevano mettere in comunicazione piccoli centri, vicini tra loro.

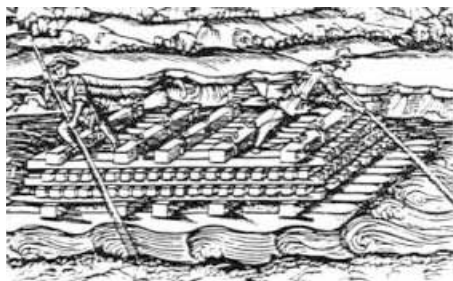
Per viaggiare da un luogo all'altro si potevano scegliere tragitti diversi, ma vi erano alcuni passaggi obbligati nei quali i viaggiatori erano costretti a passare, come i valichi, i ponti o le stazioni di pedaggio.

I **ponti** costruiti in quest'epoca testimoniano che il trasporto delle merci e delle persone avveniva non più su carri, ma a dorso di asini e muli: infatti erano stretti, formati da lunghe arcate a schiena d'asino, con forte pendenza e con i parapetti bassi per evitare che le merci caricate sugli animali li urtassero.



Il ponte medievale sulla Stura, a Lanzo (To)

Se i fiumi erano ampi (e la costruzione di ponti difficile e costosa) merci, uomini e animali venivano trasportati su zattere agganciate ad un cavo teso tra le due sponde.



Gioco 9 • Annerisci gli spazi con il puntino e...



Gioco 10 • Baldo ha preceduto i suoi amici lungo la strada e ha lasciato loro un **messaggio cifrato** per aiutarli a scegliere la via giusta. Un temporale improvviso ha però bagnato la borsa dei suoi amici, dove era custodito il **cifrario**, cancellando alcune lettere. **Puoi aiutarli tu a decifrare il messaggio?**

ROMUALDO



BRIGANTI, PELLEGRINI E MERCANTI

Se, nel Medioevo, tu avessi dovuto compiere un viaggio lungo le strade che collegavano Torino con la Francia, avresti potuto incontrare persone molto diverse tra loro: **pellegri**ni in marcia verso i luoghi sacri, **mercanti** diretti verso i mercati e le fiere, **re** e **nobili** in viaggio per amministrare i loro territori, accompagnati dai propri **soldati**; qualche volta, purtroppo, c'erano anche bande di **briganti** che derubavano gli altri viaggiatori.



I pellegrini indossavano una corta **mantelletta** (pellegrina); un **mantello lungo**, scuro e ruvido (schiaivina), che riparava dal freddo e dalla pioggia e serviva anche come coperta; il **cappello rotondo**, a tesa larga (pètaso) che impediva alla pioggia di scendere lungo la schiena e riparava dal sole.

Chi era di ritorno da un pellegrinaggio portava un **simbolo** del luogo in cui si

era recato: da Santiago una conchiglia, dalla Terrasanta l'insegna di una palma, da Roma uno scapolare (parte della veste ecclesiastica).

I motivi che spingevano i **pellegrini** ad intraprendere un viaggio spesso lungo e faticoso potevano essere molto vari: farsi perdonare i peccati commessi, chiedere soccorso a Dio nei momenti di difficoltà o, ancora, ringraziarlo per l'aiuto ricevuto.



Le mete principali, indicate nella cartina, erano: **Gerusalemme** (A), **Roma** (B) e **Santiago di Compostela** (C).

Se il viaggio durava molti mesi, al momento della partenza il pellegrino doveva fare testamento; veniva poi benedetto dal vescovo e gli venivano consegnati i segni distintivi di ogni pellegrino: il **bastone** e la **bisaccia**.

Oltre ai pellegrini viaggiavano sulle strade medievali molti **mercanti** diretti verso le grandi fiere commerciali per scambiare le loro merci.

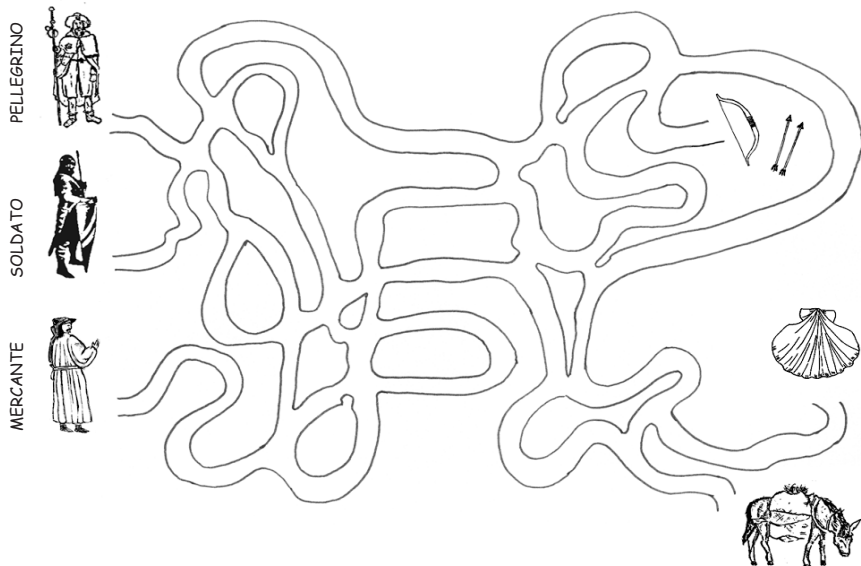
Non era consigliabile mettersi in viaggio da soli, sia per il rischio di incidenti, sia per le avversità del clima (un acquazzone poteva trasformare in palude un tratto di strada o farla franare), sia per il pericolo di **aggressioni** di animali feroci.

Si potevano inoltre incontrare **briganti** che derubavano i viaggiatori.

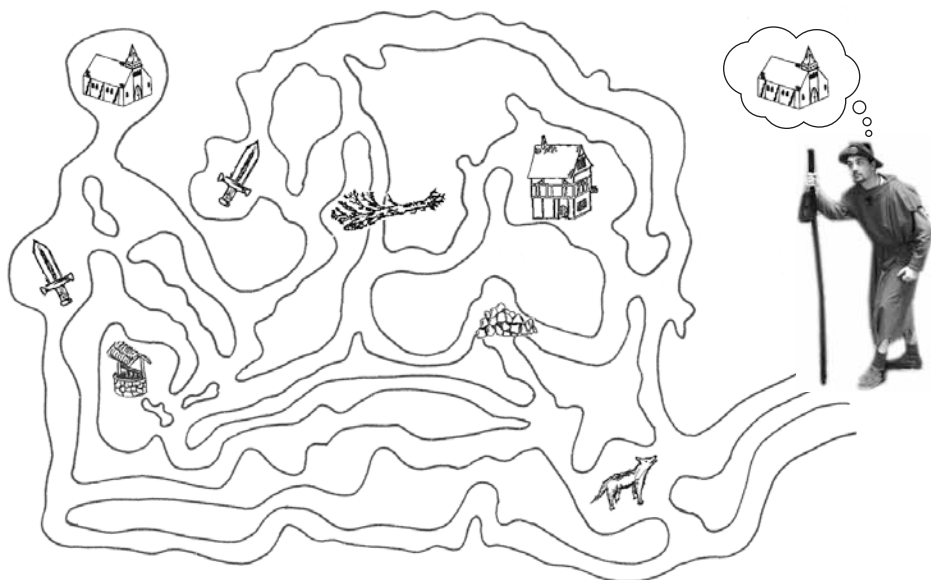
Chi poteva permetterselo si metteva in cammino accompagnato da una scorta armata, ma più spesso si partiva in carovane, sperando che il numero dei viandanti bastasse a scoraggiare gli aggressori.



Gioco 11 • Conduci ogni personaggio all'oggetto giusto, ma attenzione! Possono incontrarsi negli incroci, ma non percorrere lo stesso cammino.



Gioco 12 • Il pellegrino deve arrivare al santuario, ma prima deve dissetarsi al pozzo e passare la notte alla locanda. Deve però evitare i lupi e i briganti armati di pugnale e non può tornare sui suoi passi, né utilizzare i sentieri bloccati da frane o alberi caduti. Aiutalo a trovare la giusta via.

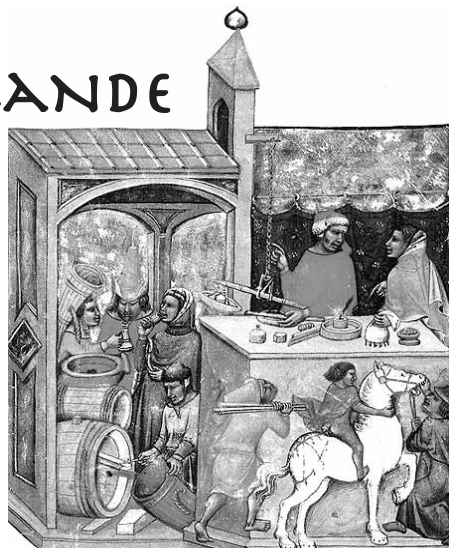


OSPITALITÀ E LOCANDE

Nel Medioevo i viandanti e i pellegrini trovavano **ospitalità gratuita** presso i monasteri. Qui venivano costruiti appositi locali per accoglierli e ospedali per dare alloggio e assistenza a poveri, vecchi, orfani e malati provenienti dai dintorni. Secondo le regole del Vangelo infatti, i monaci dovevano ricevere gli ospiti come avrebbero accolto Gesù Cristo.

Dopo l'anno 1000 questi ricoveri divennero molto numerosi e diversi tra loro a seconda di chi dovevano accogliere: pellegrini (quindi persone dirette verso i luoghi sacri) o mercanti. Questi ultimi avevano bisogno, oltre che di un posto per dormire, anche di stalle per gli animali e di magazzini per depositare le merci. A tutte queste persone spesso veniva offerto solo pane e acqua per sfamarsi.

A partire dal 1300 circa, cominciarono a sorgere **alberghi e locande a pagamento** dove poteva alloggiare (e non sempre mangiare) chi poteva permetterselo. Prima di questo periodo molte persone ospitavano i viandanti e i pellegrini in casa propria.



Le locande erano lussuose se ospitavano **viaggiatori a cavallo o con muli**, più modeste se accoglievano **persone che andavano a piedi**. Erano case con cucina, sala da pranzo, camere per la notte, magazzini, stalle e fienili riuniti intorno a un cortile per i carri.

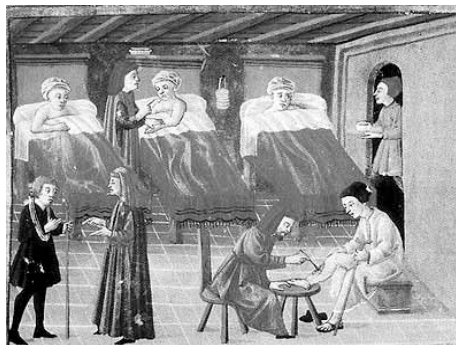
Le locande piccole avevano tra i due e i sei letti, quelle grandi ne avevano anche venti. In questi letti, larghi ma corti, dormivano quasi sempre due persone.

Gli ospiti più poveri non avevano diritto al letto e dormivano nei **fienili** o nelle **stalle** insieme ai servi degli ospiti ricchi.

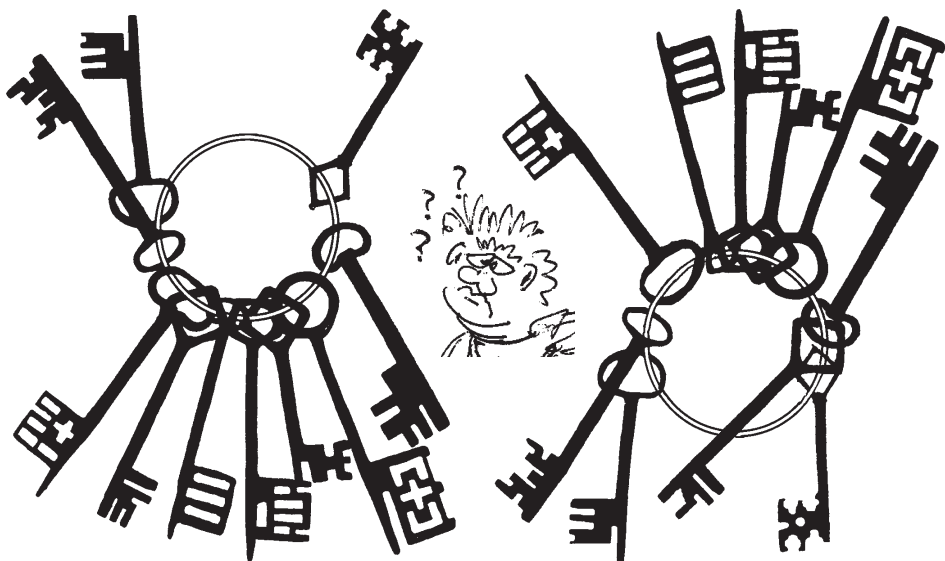


Nel 1300 le locande iniziarono ad avere un nome e un'insegna: furono chiamate con nomi di santi (ad esempio san Giorgio, san Michele, san Giacomo), di animali (aquila, orso, falco, cervo), di esseri

fantastici (gigante, orco, drago) o di oggetti vari (croce, corona, stella, luna, giglio...).



Gioco 13 • A uno stordito locandiere è caduto il mazzo delle chiavi; due di queste si sono rotte ma lui non ricorda più quali! Puoi aiutarlo a trovarle?



Gioco 14 • Lo specchio malefico della strega Rapunza ha operato alcune modifiche riflettendo la locanda; riesci a vederle?



COLLEGNO MEDIEVALE E IL SUO TERRITORIO

Se nel periodo chiamato Medioevo ti fossi recato a Collegno, avresti potuto notare che il suo territorio era diviso in due dalla Dora, che scorreva piuttosto ripida e tortuosa.

Sulla riva destra sorgevano il borgo, le chiese fuori le mura (San Massimo, San Pietro e San Lorenzo), qualche abitazione nella campagna, i campi coltivati e i prati.

Un contadino
batte il grano per far
cadere i chicchi.



Sulla riva sinistra, invece, avresti visto solo prati e boschi perché il terreno argilloso non era adatto ad essere coltivato.

Intorno all'anno 1000 dovevano esserci una rocca con torre e vicino alcuni edifici: cucina, portico, stalle...

Solo più tardi si può parlare di un vero e proprio **borgo cinto da mura**; si trattava della zona residenziale. Le case, infatti, non avevano locali di servizio come stalle e fienili, poche avevano un cortile e quasi nessuna era dotata di cantina.

I prodotti agricoli erano lavorati e conservati fuori dal borgo negli **ayrali**. Gli ayrali erano case di campagna con orto, cortile, tettoie; se vi si allevava il bestiame, avevano anche stalle e fienili; qualche volta erano presenti

anche una **tòpia** (pergolato) e una colombaia per l'allevamento delle colombe.

Vi erano anche i **tecta**, edifici molto semplici usati solo per riparare gli animali e per riporre i raccolti. Più tardi questi edifici si trasformarono in cascine più grandi.

La cinta muraria, che doveva servire da difesa in caso di guerre, aveva tre porte, una delle quali permetteva di scendere fino alla Dora.

Dai documenti sappiamo inoltre che erano presenti tre forni pubblici, cinque **apothecae**, cioè botteghe, e che sulla piazza si trovava il pozzo comunale.

Anche se non sono menzionati nei catasti, molto probabilmente dovevano inoltre esserci la taverna, il macello pubblico e una torre comunale dotata di orologio.

Una parte del Borgo era dotata della **rittana comunis**, ossia di una rete fognaria a cielo aperto che raccoglieva le acque piovane per poi scaricarle nel fossato che scorreva sotto le mura.



Esempio di casupola medievale.

Gioco 15 • Scopri, in questa insalata di lettere, le parole elencate:

AIRALI

BEALERA

BORG

CASCINA

CHIESE

COLOMBAIA

GRANGE

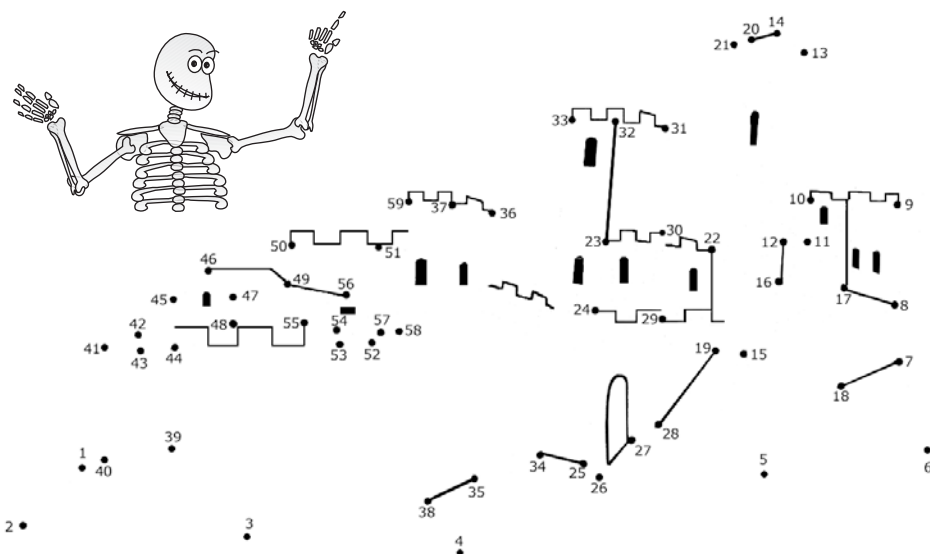
MONASTERO

PERGOLATO

TECTA

A	B	L	B	O	R	G	O	N	G	H	L
S	T	Y	N	C	K	R	D	N	S	P	A
C	O	L	O	M	B	A	I	A	L	E	F
H	R	O	L	S	K	N	L	I	M	R	S
I	F	A	N	C	E	G	A	R	H	G	R
E	I	B	E	A	L	E	R	A	O	O	K
S	D	E	O	S	T	R	S	L	T	L	F
E	U	T	E	C	T	A	L	I	R	A	U
A	B	P	L	I	K	I	E	G	U	T	P
V	O	M	O	N	A	S	T	E	R	O	O
G	U	L	I	A	O	P	S	A	B	A	L

Gioco 16 • Seguendo i numeri, unisci i vari puntini e scopri l'immagine.

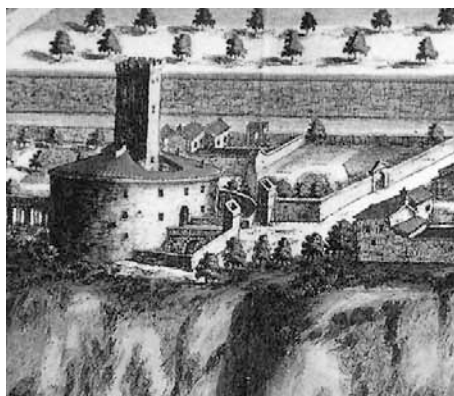


IL CASTELLO DI COLLEGNO



Il castello di Collegno, costruito intorno all'anno 1000, all'inizio era soltanto una struttura intorno a un torrione quadrato, con alcune torri rotonde che lo circondavano.

Il castello serviva come luogo di difesa; a partire dalla fine del 1600 venne affidato dai Savoia alla famiglia Provana che lo trasformò in palazzo di villeggiatura; nell'immagine qui a destra puoi vedere come appariva in quell'epoca.



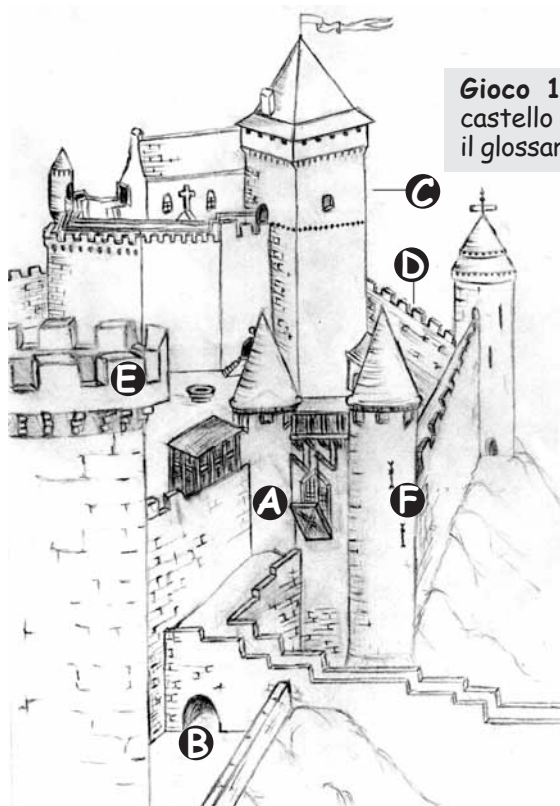
Il fossato lo circondava su tre lati e si entrava attraverso un ponte levatoio. Al piano terra c'erano tre camere e le cantine; al primo e al secondo piano altre tre camere. Attorno vi erano l'azienda agricola, l'orto, il giardino e il **ricetto** (cioè un luogo fortificato dove rifugiarsi in caso di attacco).



Tra il 1700 e il 1800 venne ampliato ancora di più, aggiungendovi nuovi edifici e costruendo intorno un bel giardino al posto del ricetto: così lo puoi vedere ancora oggi.



Del vecchio castello medievale rimangono poche tracce, tra le quali la poderosa torre quadrata.



Gioco 17 • Abbina ad ogni parte del castello il **termine giusto**, aiutandoti con il glossario che trovi nelle ultime pagine...

Merli
Fossato
Maschio
Ponte Levatoio
Camminamento
Feritoia

A

B

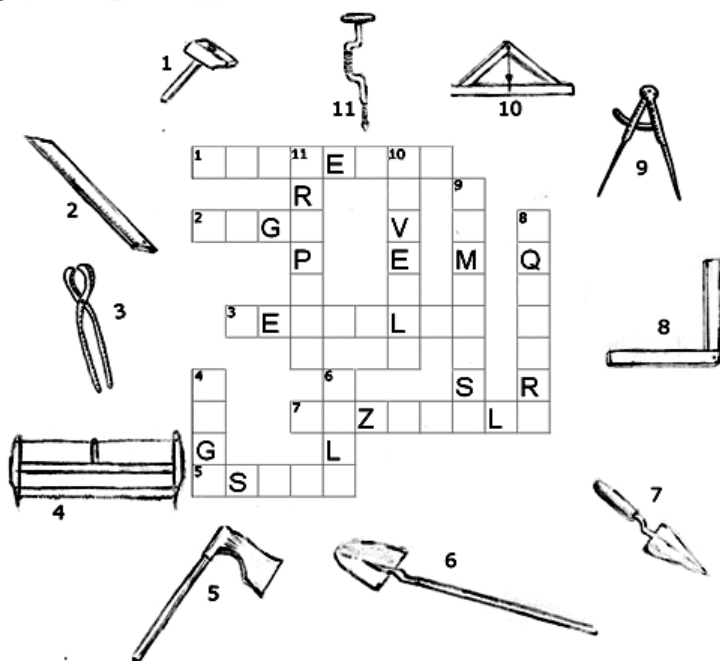
C

D

E

F

Gioco 18 • Completa il cruciverba trovando il nome degli attrezzi che venivano usati nel Medioevo per costruire.



IL PAESAGGIO NEL TARDO MEDIOEVO



Verso la fine del periodo medievale, nel territorio compreso fra il confine della **civitas Taurini** (Torino) e le alture vicino alle Alpi si potevano incontrare numerosi borghi dominati da un castello e cinti da mura: **Collegio**, **Beynasco**, **Grugliaschi**, **Orbazzano**, **Ripoli**, **Altessanij**. Tutta l'area era collegata da una fitta rete di strade e sentieri.

Sulle strade a lunga percorrenza, come la via Romea o Francigena, si potevano incontrare pellegrini, soldati o mercanti, mentre i contadini e gli abitanti del luogo utilizzavano vie minori (**carrarecce**) che permettevano anche di raggiungere i campi.

Chi percorreva queste zone nel tardo Medioevo poteva scorgere numerose chiese e cappelle campestri, monasteri con le relative cascine (**grange**), costruzioni di campagna come **tecta** e **ayrali**, e di tanto in tanto poteva intravedere i **ruderi** di alcuni borghi già allora abbandonati.

Si potevano incontrare anche alcuni stagni, oggi del tutto scomparsi, e numerosi canali (**bealere**), molti dei quali ancora oggi presenti.

Per recitare i terreni si usavano

siepi di arbusti spinosi e negli orti vicino alle abitazioni si coltivavano numerosi ortaggi: **cetrioli**, **meloni**, **zucche**, **lattuga**, **sedani**, **finocchi**, **carote**, **rape**, **ravanelli**, **cavoli**, **porri**, **cipolle**, **prezzemolo**, **menta**, **erba cipollina** ed altre **erbe aromatiche** che servivano per sostituire sale e spezie (che erano molto costosi).

Inoltre nei campi si seminavano **legumi** (fave, ceci, lenticchie, piselli) e la **canapa**, indispensabile per la realizzazione dei tessuti.

Vi era anche la **vite**, ma era abbinata ad altre colture: infatti si disponeva lungo i confini oppure, all'interno di un campo seminato, vicino ad **alberi da frutto** (meli, peri, peschi), o ad altre piante (aceri, salici, olmi), che servivano come sostegno.

I terreni a **pascolo** e i **boschi** erano di proprietà comune e un apposito regolamento ne garantiva l'uso a tutti gli abitanti del villaggio.

Dai boschi di querce e di castagni si ricavano: le **ghiande** per l'allevamento dei **maiali**, le **castagne** per l'alimentazione degli uomini, le **foglie** per nutrire il **bestiame** durante l'inverno e un tipo di **corteccia** utilizzata per **conciare le pelli**.

Gioco 19 •
L'acqua bolle,
è ora di
mettere le
verdure nel
pentolone,
ma attento a
scegliere
quelle che
il cuoco aveva
a disposizione
nel Medioevo!



sedano



spinaci



patate



piselli



melanzana



carciofo



ravanello



finocchio



cavolo



zucca



pomodoro



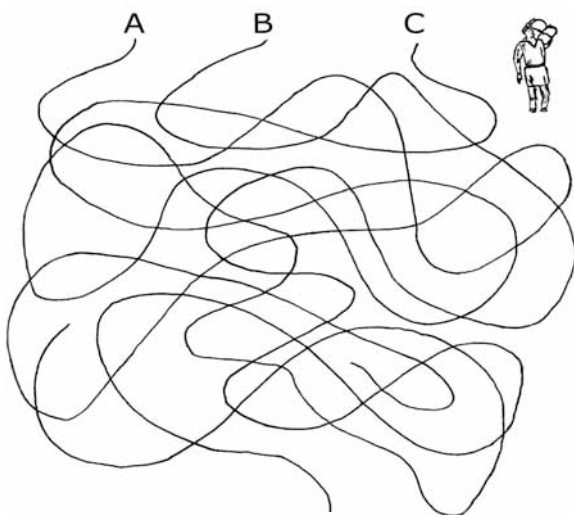
cipolla



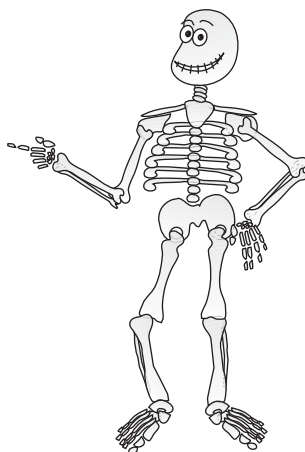
insalata



peperone



Gioco 20 • Il contadino
è indeciso sulla strada
da prendere, i sacchi di
grano che deve portare
al mulino pesano...
Puoi aiutarlo a scegliere
la via giusta?



ANTICHE UNITÀ DI MISURA

Devi sapere che le unità di misura appartenenti al sistema metrico decimale (metro, litro, chilogrammo) che si usano oggi, sono state introdotte nella nostra zona soltanto a partire dal 1848.

Prima di allora, le misure erano riferite alla realtà della vita quotidiana: la distanza percorsa da un **passo**, la lunghezza di un **piede**, il contenuto di una **botte**... Questo sistema di misure variava a seconda del periodo storico in cui si viveva e anche della località in cui ci si trovava.

Anche se un tempo tutti erano abituati ad avere a che fare con queste misure, oggi tutto ciò ci appare piuttosto complicato...

MISURE di SUPERFICIE

la misura	corrisponde a circa
una Giornata	3800 metri quadrati
una Tavola	38 metri quadrati

MISURE LINEARI

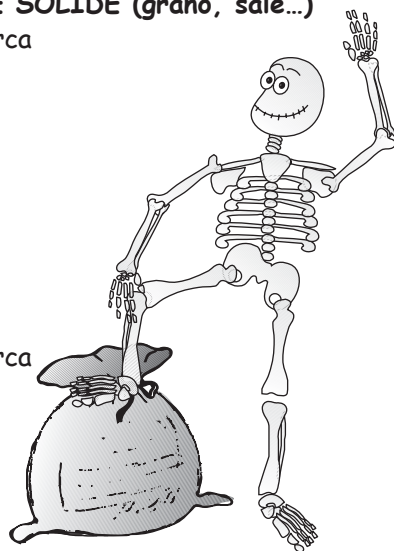
la misura	corrisponde a circa
un Miglio piemontese	2466 metri
un Piede	0,274 metri

MISURE di CAPACITÀ per SOSTANZE SOLIDE (grano, sale...)

nome della misura	Corrisponde a circa
un Sacco (5 emine)	115 litri
un Sestaro (2 emine)	46 litri
un'Emina	23 litri
un Quartano ($1/2$ emina)	11,50 litri
una Coppa	2,8 litri
un Cucchiaio	0,2 litri

MISURE di CAPACITÀ per LIQUIDI

nome della misura	Corrisponde a circa
un Bottale	394 litri
una Brenta	49 litri
una Pinta	1,3 litri
un Boccale	0,6 litri
un Quartino	0,3 litri



Alcune di queste misure hanno continuato ad essere usate in Piemonte per lungo tempo, soprattutto in campagna (e dunque anche nella nostra zona).

Gioco 21 • Segna con una crocetta l'unità di misura usata, un tempo, da un contadino per conoscere la quantità di grano raccolto.

☐ **BOTTALE**

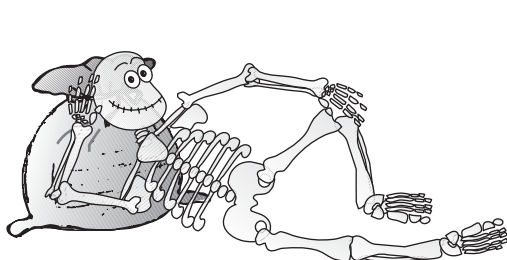
☐ **EMINA**

☐ **GIORNATA**

☐ **QUINTALE**

☐ **TAVOLA**

☐ **PINTA**



Gioco 22 • Sei un osso duro in matematica? Allora risolvi questo problema...



Un contadino possedeva
1 tavola di terra
coltivata a vite.
Da questa otteneva **3 brente di vino**.

Il suo vicino aveva
1 giornata di terra (beato lui !)
coltivata anch'essa a vite.
Quanti boccali di vino
riusciva a produrre?



SOLUZIONI DEI GIOCHI

Gioco 1



Gioco 1 - A sinistra, ecco evidenziate le differenze tra i due disegni.

Gioco 2 - Le risposte esatte sono queste:
1 c - 2 b - 3 c - 4 b.

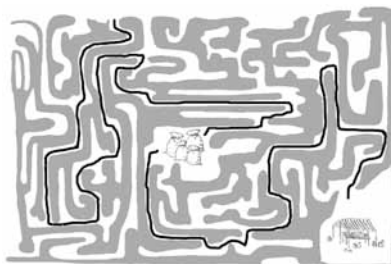
Gioco 3 - Il legionario giusto è il B.
"B" come "badile", che combinazione!

Gioco 4 - IM-pera-tori-RO-mani, ossia: **"Imperatori romani"**. Facile, no?

Gioco 5 - A) carpentum B) cisium C) raeda

Gioco 6

Gioco 6 - A lato trovi evidenziata la strada che il carro deve percorrere.



Gioco 7 - Sei riuscito a trovarli tutti? Eccoli:
1) giacca appesa tra le finestre; 2) antenna TV; 3) bicicletta; 4) lampadina; 5) numero civico; 6) orologio; 7) televisore; 8) la scritta in inglese sul muro; 9) il pallone da calcio.

Gioco 8 - Ecco gli abbinamenti esatti: 1 b - 2 a - 3 b

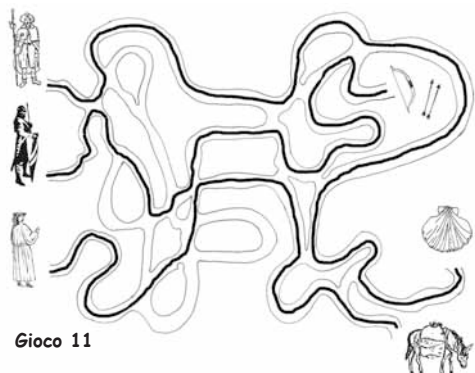
Gioco 9

Gioco 9 - Questo è il disegno che è apparso se hai annerito gli spazi giusti.

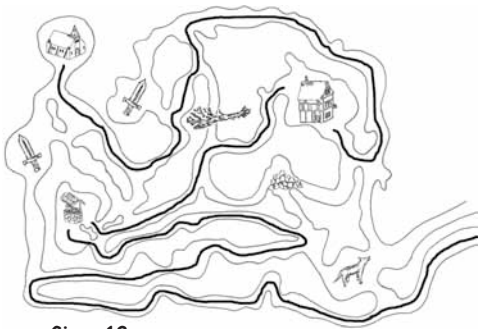


Gioco 10 - Messaggio di Baldo ai suoi amici:
"Caio et Romualdo, vi attendo alla locanda del Drago Raffreddato. Dopo il bosco, passate il colle del Diavolo e alla grande quercia troverete l'insegna. Baldo"

Gioco 11 - Sono sicuro che sei riuscito a portare ogni personaggio all'oggetto giusto. Ad ogni modo, ecco la soluzione.



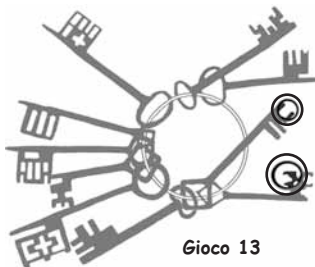
Gioco 11



Gioco 12

Gioco 12 - Povero pellegrino, quanta fatica e quanti pericoli, ma grazie a te è giunto al santuario.

Gioco 13 - Speriamo che tu abbia trovato le chiavi rotte perché erano quelle della cantina e della dispensa, gnam!



Gioco 13



Gioco 14

Gioco 14 - Neppure la magia riesce a sconfiggerti, alla faccia della strega Rapunzel!

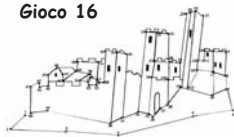
Gioco 15 - Un coniglietto goloso ti ha aiutato mangiando tutte le lettere sbagliate:



Gioco 15

		B	O	R	G	O			
C	O	L	O	M	B	A	I	A	E
H							N	I	R
I				C			R		G
E	B	E	A	L	E	R	A	O	
S				S			L		L
E	T	E	C	T	A	I	A		
				I				T	
				M	O	N	A	S	T
				A					

Gioco 16



Gioco 16 - Con un po' di pazienza e di attenzione hai ricreato un borgo medievale. Complimenti!

Gioco 17 - Ecco i termini: A) ponte levatoio; B) fossato; C) maschio; D) camminamento; E) merli; F) feritoia

Gioco 18 - Dal Medioevo ai giorni nostri, gli attrezzi non sono cambiati poi tanto, vero?

Gioco 19 - La pianta della **melanzana** viene importata in Europa dagli Arabi nel Medioevo, mentre **pomodori**, **peperoni** e **patate** sono piante originarie delle Americhe e quindi bisogna aspettare Colombo (1492).

La **zucca**, che pure esisteva, non andava messa nel minestrone; all'epoca se ne conoscevano solo varietà adatte ad essere essiccate e svuotate internamente per ricavarne contenitori per liquidi.

M	A	R	T	E	L	L	O		
		R			I		C		
R	I	G	A		V		O		S
		P			E		M		Q
		A			L		P		U
		T	E	N	A	G	L	I	A
			O			A		S	D
S			P				S		R
E			C	A	Z	Z	U	O	L
G			L						
A	S	C	I	A					

Gioco 18

Gioco 20 - La **B** è la strada giusta.

Gioco 21 - L'unità di misura usata per il grano era l'**emina**.

Gioco 22 - Il vicino riusciva a produrre ben **24.500 boccali** di vino; chissà se tutto questo nettare lo divideva con gli amici o se lo beveva da solo!

GLOSSARIO

(OVVERO: COSA VORRANNO DIRE CERTE PAROLE?)

a.C. e d.C	Significano "avanti Cristo" e "dopo Cristo", ossia prima o dopo la nascita di Gesù.
AYRALI	Case di campagna con orto, cortile, tettoie; se si allevava bestiame, avevano anche stalle e fienili; qualche volta erano presenti anche una tòpia (pergolato) e una colombaia per l'allevamento delle colombe.
ARCHEOLOGIA	È lo studio delle cose antiche. La parola deriva dai termini in lingua greca archeo (antico) e lògos (studio).
BÀSOLI	Grosse lastre di pietra di forma irregolare usate per pavimentare la strada romana.
BEALERE (o BIALERE)	Canali per lo scorrimento dell'acqua e l'irrigazione dei campi.
BERTESCA	Torre o altro riparo di legno usato nel castello medievale per spiare il nemico e combatterlo stando al coperto.
CADITOIA	Spazio vuoto sotto i merli usato per far cadere materiali contro gli assalitori (olio o acqua bollente, pietre).
CAROVANA	Insieme di viaggiatori che compiono lo stesso percorso, soprattutto nel caso di attraversamento di luoghi pericolosi.
CELTÌ	Antica popolazione vissuta prima dell'arrivo dei Romani. Erano chiamati anche Galli .
CORREDO FUNERARIO	L'insieme di tutti gli oggetti che venivano messi in una tomba, accanto al defunto (per esempio gioielli, vasi, armi, eccetera).
CURSUS PUBLICUS	Il servizio postale pubblico, inventato per far arrivare in ogni territorio dell'impero i messaggi di chi governava.
INVESTITURA	Concessione di un terreno, di un castello o di un potere su un certo territorio in cambio della fedeltà.
LASTRICATA	Si dice di una strada che è coperta di pietre disposte ordinatamente una vicina all'altra. Per esempio le strade romane erano lastricate con basoli.
LAPIDE	Lastra di pietra messa sopra una tomba. Sulla lapide erano scritte informazioni sul defunto (nome, età, professione ecc.) e spesso c'erano anche delle decorazioni.
MANSIO (plurale: mansiones)	Grandi stazioni di sosta lungo le strade. Vi si trovavano stanze per dormire, terme per lavarsi, stalle, magazzini per le merci, officine di carpentieri, falegnami e fabbri per riparare i mezzi di trasporto e ferrare i cavalli.
MERLO	Parte finale di una torre o di una fortificazione. Era utilizzato per il riparo dei soldati durante gli assalti dei nemici.
MIGLIO	Unità di misura dei Romani corrispondente a 1478,5 metri.

MONASTERO	Insieme di edifici in cui vivono i monaci. I monasteri comprendono la chiesa, le stanze per l'accoglienza dei viaggiatori e, in epoca medievale, il laboratorio per la copiatura dei libri antichi.
MULATTIERA	Sentiero di montagna. Era percorso soprattutto da viaggiatori che portavano il loro bagaglio sui muli, gli unici animali che riuscivano a salire su sentieri così ripidi e non lastricati.
MUTATIO (plurale: mutationes)	Aree attrezzate per cambiare i cavalli e far rifocillare velocemente i viaggiatori
NECROPOLI	Sono chiamati così i cimiteri delle popolazioni antiche (la parola "necropoli" significa "città dei morti").
PEDAGGIO	Tassa che si paga per passare in un determinato luogo, per esempio una strada, un ponte o per entrare in una città.
PELLEGRINO	È la persona che viaggia per andare nei luoghi sacri per la religione (per esempio Roma o Gerusalemme).
PIETRA MILIARE (o MILIARIO)	Colonne posizionate lungo le strade romane con l'indicazione delle distanze da percorrere.
PREISTORIA	È un periodo lunghissimo che comincia con la nascita della Terra (4 miliardi e mezzo di anni fa!) e comprende gran parte della storia del mondo, inclusi i primi esseri viventi, i dinosauri e, molto più "giovani", gli uomini primitivi.
PROTOSTORIA	È il periodo più recente della preistoria; in genere, si dice che un popolo è vissuto nella protostoria quando non "scrive da solo" la sua storia; ha però rapporti con qualche popolazione confinante più evoluta, che scrive la storia del popolo più primitivo. Nelle nostre zone comincia pochi secoli prima della nascita di Cristo e termina con l'arrivo dei Romani.
REPERTO	Oggetto antico trovato dall'archeologo e riferito ai popoli vissuti nel passato.
RUOTE PIENE	Un carro ha ruote di legno che possono essere fatte come le ruote della bicicletta (cioè con raggi, fatti anch'essi di legno) oppure essere piene (cioè fatti come un disco senza nessuno spazio vuoto all'interno).
SCHIENA D'ASINO	Si dice di una strada che ha forma arcuata al centro: le strade romane venivano costruite in questo modo per consentire lo scorrimento dell'acqua ai lati in caso di pioggia.
STELE	Vedi: LAPIDE.
TABULA PEUTINGERIANA	È una copia medievale di un'antica carta geografica romana (IV secolo d.C.) che segnava tutte le strade esistenti, le distanze e i luoghi di sosta e di ristoro. Il nome deriva da Peutinger, l'antiquario che la scoprì a Vienna nel 1700.
TECTA	Edifici molto semplici, usati nel Medioevo solo per riparare gli animali e per riporre i raccolti. Più tardi questi edifici si trasformarono in cascine più grandi.

TOPONIMO

Qualsiasi nome che indichi un luogo.

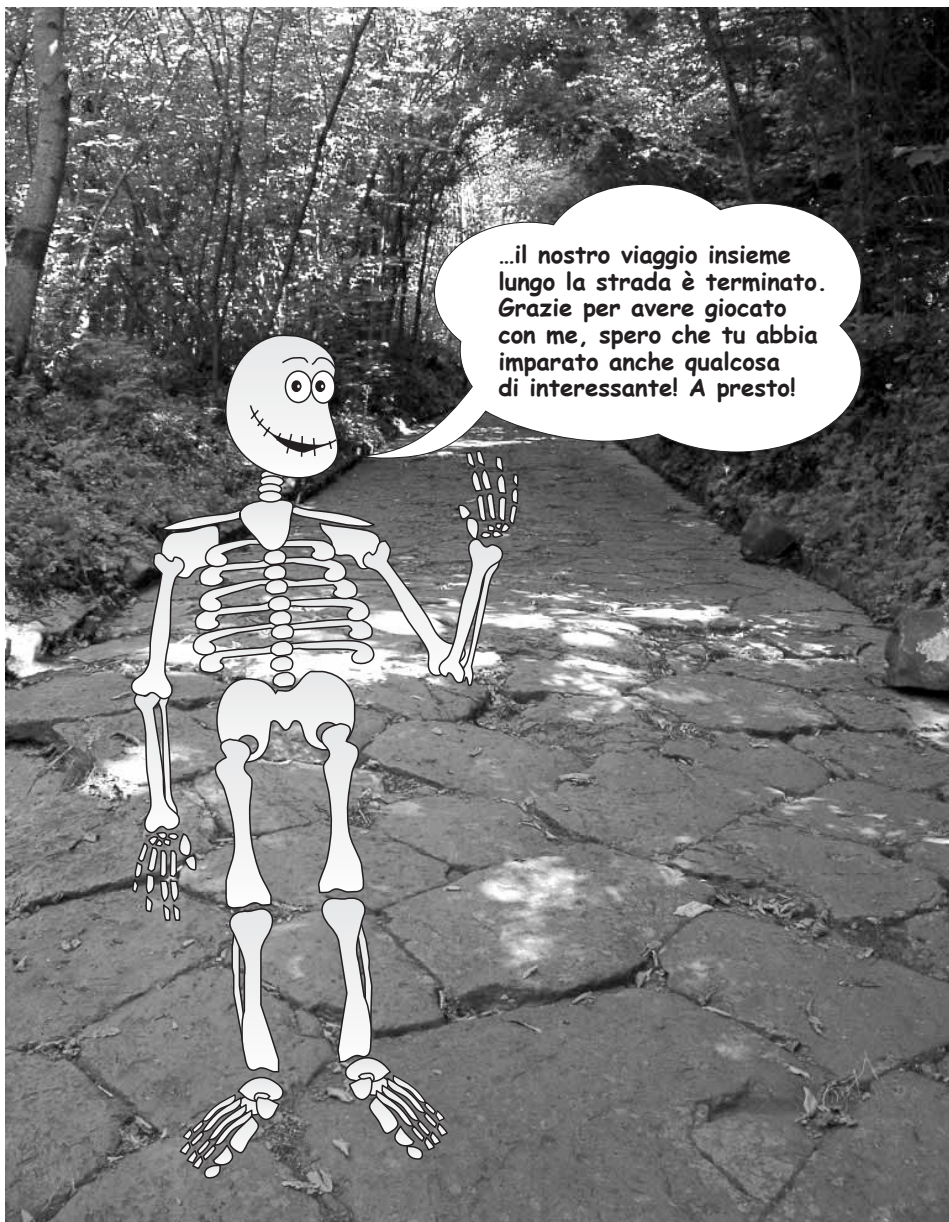
TORRE DONGIONE

Si chiama così la torre principale e più grande di un castello.

VESTI

ECCLESIASTICHE

Sono i vestiti di preti e vescovi e, più in generale, di qualunque religioso.



GRUPPO ARCHEOLOGICO TORINESE - GAT

Costituitosi a Torino nel dicembre del 1983, il Gruppo Archeologico Torinese (GAT) ha peculiari finalità di tutela, salvaguardia e valorizzazione del patrimonio archeologico nazionale. Il GAT aderisce al Forum Europeo delle Associazioni Archeologiche, al Centro Nazionale per il Volontariato, all'UNIVOCA (Unione Volontari Culturali Associati) ed è iscritto al Registro regionale delle Associazioni di Volontariato.



Il raggio d'azione del GAT sul territorio ha principalmente carattere locale. I Soci del GAT operano gratuitamente per tutelare e rendere fruibile il nostro patrimonio storico-artistico. Il GAT vanta al suo attivo la fruttuosa collaborazione con la Soprintendenza per i Beni Archeologici del Piemonte in campagne di scavo a Villarfocchiardo, San Valeriano, Chianocco, Chiomonte, Cascina Parisio (Susa), Industria e, negli ultimi anni, sulla collina torinese a Bric San Vito (Pecetto), Castelvechio (Moncalieri) e Verrua Savoia. Materiali di scavo rinvenuti dal GAT sono oggi esposti presso il Museo di Antichità di Torino.

Il GAT ha collaborato e ha avviato progetti con la Regione Piemonte, la Provincia di Torino, il Comune di Torino e altri Comuni della cintura (Chieri, Moncalieri, Pecetto, Pino, ecc.), L'Unitre, il Museo Egizio di Torino, la Biblioteca Nazionale di Torino, il Parco Regionale La Mandria, la Protezione Civile, la Soprintendenza per i Beni Archeologici della Toscana. Oltre all'attività pratica sul territorio (ricognizione e scavo, sempre in accordo con gli Enti competenti), il GAT organizza gratuitamente convegni e tavole rotonde, conferenze, corsi propedeutici, interventi didattici, mostre e iniziative culturali in collaborazione con gli Enti pubblici e, sempre più frequentemente, in sintonia con altre associazioni di volontariato.

GRUPPO ARCHEOLOGICO "AD QUINTUM"

Il gruppo archeologico "Ad Quintum" si occupa di ricerche storiche e archeologiche, specialmente nel territorio piemontese. In passato ha svolto ricerche in Valle Susa e Canavese, in particolare nelle zone di Avigliana, Villarfocchiardo e Caselletto per la Val Susa, e in quelle di Belmonte e Valperga per il Canavese. Attualmente continua a seguire i nuovi ritrovamenti avvenuti nella Regione e partecipa alle iniziative culturali del comune di Collegno, anche con l'attività di suoi soci come docenti presso l'Unitre.



GRUPPO
ARCHEOLOGICO
"AD QUINTUM"
COLLEGNO

AMICI DELLA SCUOLA LEUMANN

L'Associazione Amici della Scuola Leumann è nata nel 1992 su iniziativa di alcune persone legate, per ragioni diverse, al villaggio Leumann di Collegno. Il loro proposito era quello di far in modo che la storia della borgata non andasse perduta, ma tornasse a vivere nella voce delle persone più anziane, negli scritti e nelle immagini di vecchi documenti e fotografie, convinti che non ci si può dimenticare del proprio passato, perché là stanno le radici del presente. In particolare l'Associazione si propone di:

- ricostruire la storia della scuola e della borgata Leumann attraverso la raccolta di testimonianze e di documentazioni;
- favorire forme di aggregazione tra tutti coloro che hanno vissuto e lavorato o abitato nella borgata;
- realizzare e coordinare attività e manifestazioni culturali, sociali e ricreative.

L'Associazione è aperta a tutti coloro che ne condividono gli scopi e sono convinti che incontrarsi con gli altri è sempre un'occasione per diventare più ricchi... dentro.



Associazione
Amici della
Scuola Leumann

PUBLICA STRATA

ITINERARIO
STORICO ARCHEOLOGICO
FRA TORINO E COLLEGNO



Con il Patrocinio di:



PROVINCIA
DI TORINO



COMUNE DI COLLEGNO



■ Frutto di un'iniziativa congiunta di tre associazioni di volontariato culturale, **PUBLICA STRATA** è dedicata alla **storia bimillenaria** del tracciato viario fra Torino e Collegno, lungo quella direttrice che – attraverso la Val Susa – conduce verso le aree transalpine, in età romana nota come “**via delle Gallie**” e in epoca medievale come “**via Francigena**”.

Nei secoli, la strada è stata percorsa da **mercanti, pellegrini, eserciti e briganti**, che ne hanno determinato le dinamiche storiche plasmandone il territorio.

■ Il tratto preso in esame, seppure breve, possiede numerose **testimonianze storico-archeologiche** e un prezioso **unicum**: il Villaggio Leumann, gioiello di urbanistica industriale della fine del XIX secolo, oggi **Ecomuseo** nel quale l'esposizione ha trovato degna sede.

■ L'intento di questa guida didattica non è quello di fornire un completo quadro storico e scientifico; essa ha invece il fine principale di **stimolare la curiosità** del lettore (di qualunque età esso sia...) e di sensibilizzarlo anche nei confronti di quei **beni culturali** che, troppo sovente, non godono di quella visibilità che invece meritano.



CENTRO SERVIZI PER IL
VOLONTARIATO SVILUPPO
E SOLIDARIETÀ IN PIEMONTE

Iniziativa gratuita realizzata
insieme al
Centro Servizi V.S.S.P.
per promuovere il volontariato
e la cultura della solidarietà.
Numero Verde 800 590000

Redazione testi e giochi, disegni e grafica
a cura dei soci GAT:

*Carlo, Emanuela e Federico Vigo,
Marina e Mauro Marnetto,
Roberta Marocco, Gabriella Monzeglio,
Fabrizio Diciotti.*