

VITTORIALE



L'uomo che inventò se stesso

Classe 5G Design Industria
Liceo Artistico A. Vittoria
a.s. 2022/2023



INTRODUZIONE

Il progetto didattico promosso dalla *Fondazione Il Vittoriale degli Italiani*, proposto da *Iprase Trentino* alle scuole della Provincia Autonoma di Trento, ha come obiettivo per l'a.s. 2022-'23 la conoscenza dell'opera e dell'arte di Gabriele d'Annunzio come "L'uomo che inventò se stesso".

L'attività didattica è rientrata nel novero delle ore di alternanza scuola-lavoro del Liceo artistico "Alessandro Vittoria" di Trento e si è svolta durante le ore di Lingua e letteratura italiana, Discipline progettuali e Laboratori d'indirizzo.

La classe 5^G Design Industria, dopo aver visto su RaiPlay il documentario "*L'uomo che inventò se stesso*", analizzato alcune produzioni poetiche e letterarie del poeta e svolto ricerche sulla vita di Gabriele d'Annunzio, ha progettato e realizzato tre prototipi di giochi da tavolo, che potrebbero essere un'idea da sviluppare per la vendita all'interno del bookshop del museo.

Le proposte per i giochi da tavolo sono esposte in sintesi nelle tavole che seguono.

Gli studenti della classe 5^G indirizzo Design Industria
Liceo artistico "A. Vittoria" di Trento – a.s. 2022-2023

Dario Rosponi, Gabriele Barchetti,
Irene Besana, Loris Ioriatti, Majda Es Sadek,
Massimiliano Andreatta, Ursula Maggio

I docenti della classe coinvolti:

Massimo Parolini (referente progetto)
Maria Vincenza Mariggì, Michele Anderle,
Claudia Zanella, Giovanna De Franco

E perchè Gabriele?

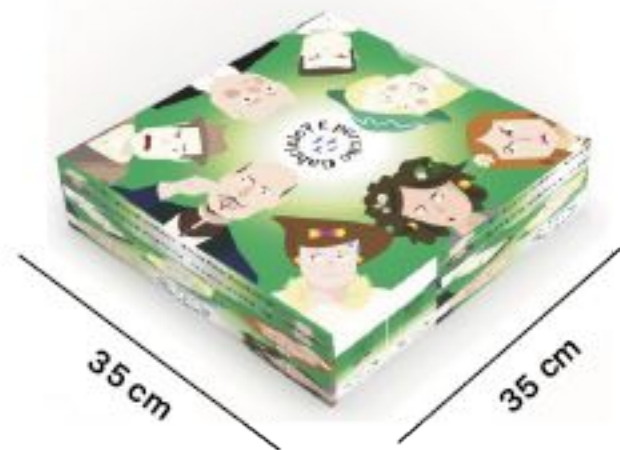
Il gioco in scatola "E perché Gabriele?" ti porta alla scoperta della vita di uno dei personaggi più controversi e affascinanti della storia italiana: Gabriele d'Annunzio.



Il gioco

Il gioco tratta la tematica della "Vita Inimitabile" di d'Annunzio da Pescara al Vittoriale e si ispira liberamente alla biografia del poeta ed alla sua fama senza uguali. E perché Gabriele? è un gioco in scatola divulgativo e di società.

Nell'evoluzione del gioco, i fratelli di Gabriele si alleano per tentare di avere il successo e la notorietà del loro congiunto. Nel frattempo Gabriele deve confermare l'ordine cronologico degli eventi, ripercorrendo sul tabellone la sua vita e affrontando le sfide proposte dalle altre tre figure presenti nel gioco: la madre, il padre e Francesco Nitti, all'epoca presidente dei ministri.



personaggi



Territori



Carte gioco e obiettivi



Cosa contiene ?

All'interno della confezione del gioco è inserito il tabellone, ripiegato, di dimensioni cm 70x70, sul quale sono raffigurati alcuni dei luoghi più significativi, legati alla vita di Gabriele d'Annunzio. Al centro del tabellone è posta una visione d'insieme dei luoghi, utile a chi desidera seguire lo sviluppo della partita a colpo d'occhio. Corredati al tabellone ci sono quattro mazzi di carte, ognuno dei quali ha una diversa funzione: il mazzo dei personaggi, il mazzo dei territori, il mazzo degli obiettivi e quello per giocare nei territori specifici. La confezione include due dadi numerati da 1 a 6, un dado per le mosse speciali e le pedine segnaposti.



Labirinto dannunziano

Il labirinto magico delle poesie di d'Annunzio



Il gioco

“Labirinto dannunziano” è un gioco incentrato sulla tematica di d’Annunzio Poeta, adatto a tutte le età, capace di mettere in moto il ragionamento e assicurare il divertimento.

La realizzazione del gioco è ispirata al “labirinto magico” prodotto da Ravensburger, differendo per temi e obiettivi. La finalità del gioco prevede il superamento di una serie di prove per impossessarsi per primi del Vittoriale degli Italiani.

I giocatori dovranno percorrere un labirinto incantato, alla ricerca di oggetti, spostandosi nei percorsi del labirinto magico.

Il primo che riuscirà a scoprire tutti gli obiettivi ed arrivare al Vittoriale vincerà il gioco.

Tutti gli obiettivi raffigurati sono tratti dalle poesie di d’Annunzio, dalle più conosciute a quelle meno note.

Il numero dei giocatori, di età superiore a sette anni, varia da due a quattro.

Il gioco “Labirinto dannunziano” è caratterizzato da 24 obiettivi, posti sul tabellone in posizione, che variano di volta in volta, mentre gli obiettivi da trovare sono raffigurati su carte distribuite ad inizio partita.



Come si gioca?

Ad inizio gioco, le tessere del labirinto vengono mescolate e disposte casualmente su tutti gli spazi liberi del tabellone, creando così una conformazione sempre diversa dei percorsi del labirinto. Al termine avanzerà una tessera, che servirà a spostare le altre tessere di una fila, modificando il tracciato del labirinto.

All'inizio della partita, si distribuiranno le carte degli obiettivi ed ogni giocatore alzerà la prima carta illustrata del proprio mazzetto, che vedrà senza mostrarla agli altri.

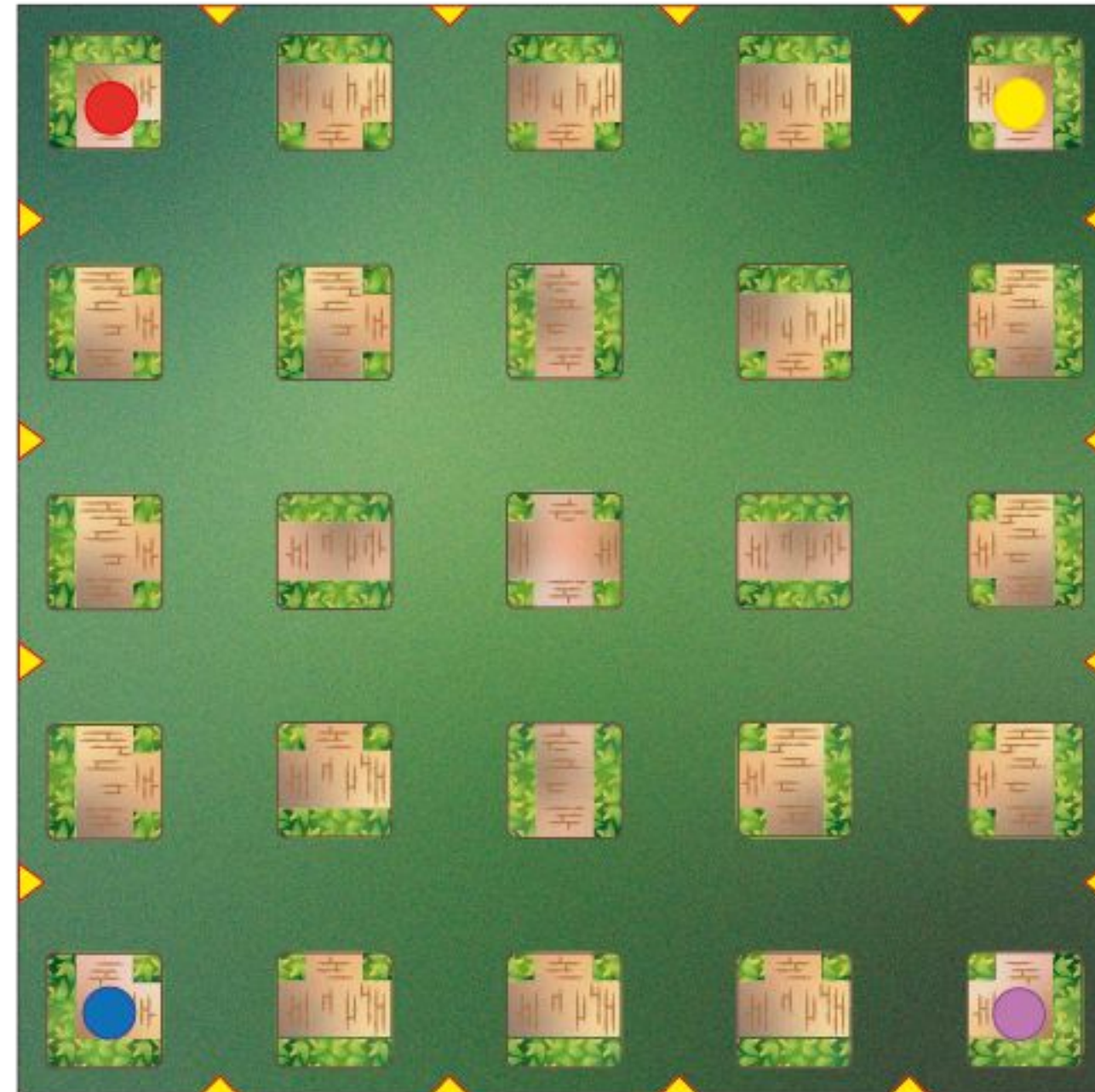
La figura illustrata sulla carta indica qual è il primo oggetto da raggiungere sul tabellone.

Una mossa consiste sempre in due fasi: la prima è l'inserimento di una tessera mobile che avanza, la seconda è lo spostamento della pedina.

Al proprio turno, ogni giocatore cercherà di aprirsi un varco, inserendo la tessera eccedente nel labirinto, per raggiungere o avvicinarsi all'obiettivo indicato sulla sua carta.

Al raggiungimento di ogni obiettivo, il giocatore dovrà recitare i versi riportati sulle carte, tratti dalle poesie di d'Annunzio.

Il gioco sarà vinto dal giocatore, che per primo e dopo aver conquistato tutti i suoi obiettivi, riuscirà ad impossessarsi del Vittoriale degli italiani.



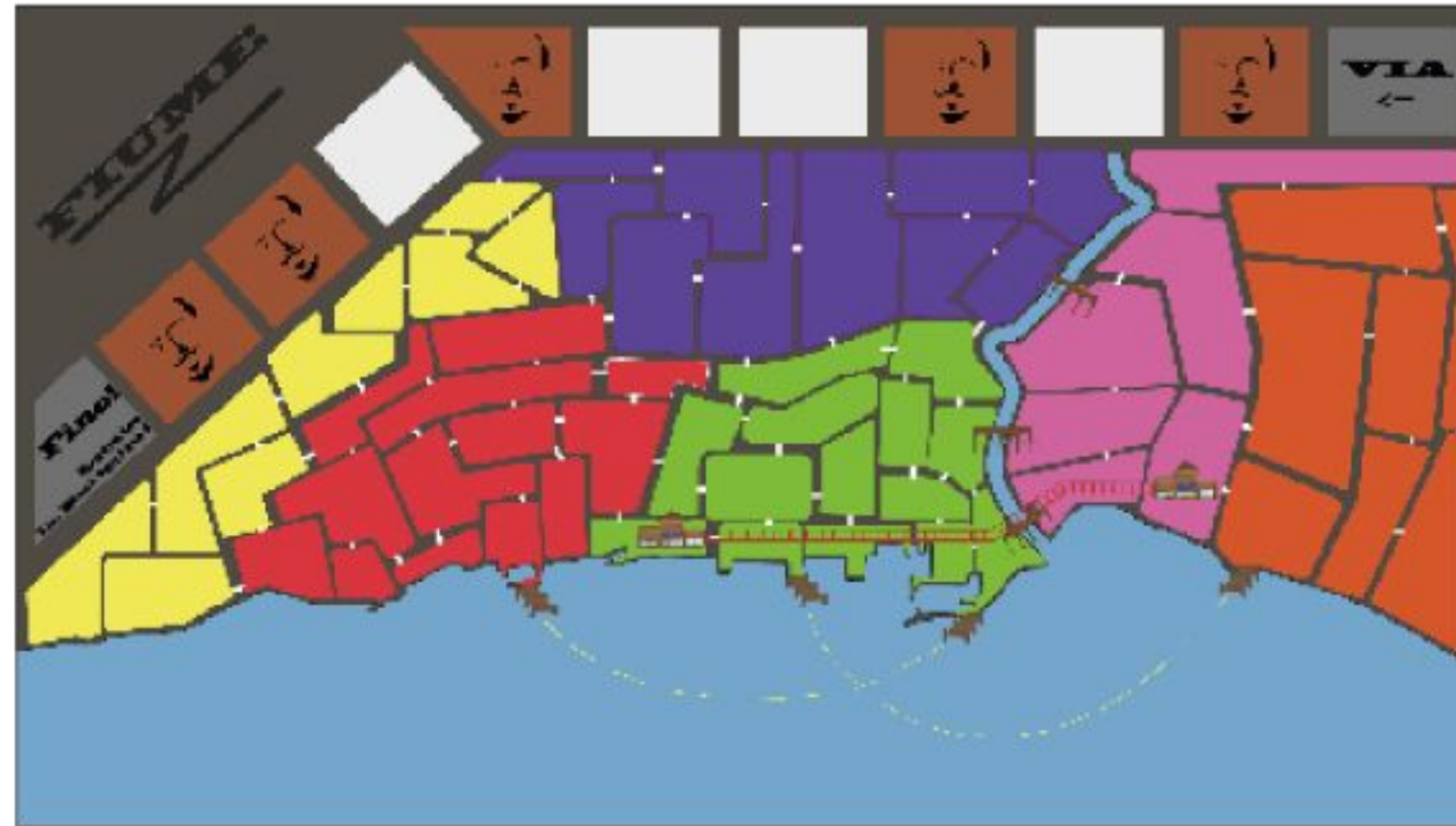


La conquista di Fiume

In questo gioco strategico a turni imiterai l'impresa di Gabriele D'Annunzio nella conquista di Fiume. Ogni giocatore si sfiderà l'uno contro l'altro per conquistare la città di Fiume e raggiungere il suo obiettivo segreto con mosse strategiche di conquista e domande storiche sulla vita del poeta. Guidate i vostri fedeli arditi verso la vittoria!



Come si gioca



Il gioco è una libera interpretazione dell'impresa di Fiume, condotta da Gabriele d'Annunzio dal 1919 al 1920.

Questo gioco, semplificando l'accaduto, vuole essere un gioco strategico, attraverso il quale, divertendosi, si apprende la storia della vicenda e il ruolo assunto dal Poeta eroe.

Il gioco è suddiviso in due fasi. Nella prima fase i giocatori dovranno seguire un breve percorso, durante il quale dovranno rispondere a quesiti sul Vate, la sua vita e le sue opere. Questa fase preliminare permetterà ai giocatori di avviare fin da subito la battaglia, oppure concentrarsi sulle domande e ottenere dei vantaggi, utilizzabili durante la seconda fase del gioco. La seconda fase è costituita dalla battaglia vera e propria, dove i giocatori si posizioneranno in modo casuale all'interno della città di Fiume, combattendo per raggiungere il loro obiettivo.

In questo contesto diventa fondamentale elaborare una tattica, calcolare i giusti spostamenti, decidendo quali scontri affrontare.

Il tabellone rappresenta la città di Fiume ed è suddiviso in quartieri di diversi colori, che aiuteranno i giocatori a posizionarsi sul territorio, per raggiungere i loro obiettivi. Sono previsti diversi punti strategici di spostamento, come i ponti che permettono il superamento dei corsi d'acqua, o i moli che collegano due zone marittime.

Vincerà il gioco chi saprà fare le mosse migliori.