

DA STAMPARE (e da allegare all'elaborato)

ALLEGATO C

DESCRIZIONE DELL'ELABORATO

Al Presidente del
Centro Culturale "M. Kolbe"
Via Robbioni 39
21100 Varese

Titolo dell'elaborato LASCIATE OGNI SPERANZA VOI CHE GIOCATE

Descrizione (da compilare NON a mano)

Due mie grandi passioni mi hanno portato ad ideare questo elaborato: la Divina Commedia ed i giochi in scatola.

Lo scorso anno ho studiato l'Inferno di Dante, approfondendo i personaggi presenti nei principali canti. La scorsa estate ho potuto anche visitare il castello di Gradara, dove sono presenti riferimenti a Paolo e Francesca. È stato emozionante attraversare quelle sale che ricordano gli sfortunati amanti descritti da Dante. La mente andava ai versi studiati a scuola e sui libri...

Con i miei fratelli e genitori, poi, ho spesso occasione di divertirmi coi giochi in scatola. Ci piacciono i giochi da tavolo collaborativi fantasy: tra dadi, percorsi sul tabellone e carte missione non si sa mai se si vincerà, ma quando si vince la soddisfazione è tanta! Spesso ci capita di fare riferimento all'ambientazione del gioco anche nella vita di tutti i giorni. Per questo motivo ho pensato ad un gioco ambientato nel mondo infernale di Dante: per farlo conoscere ai più piccoli.

L'esteso mondo dell'Inferno dantesco è complesso e ricco di personaggi. Ideando il gioco, ho quindi deciso di arricchirlo con approfondimenti semplificati che permettono anche a chi è estraneo all'opera di procedere nel percorso e raggiungere la fine. Ho voluto poi dare più spessore a tre figure centrali: Virgilio, Beatrice e Lucifero. Per ognuna ho sottolineato la caratteristica principale: la ragione, che aiuta nell'avanzamento del gioco, la Grazia, che ricorda di aprirsi agli altri, e la divisione propria del diavolo, con sfortunati eventi collegati.

In particolare, la figura di Beatrice si trova nelle caselle 9, 39, e 81; questo perché ho voluto richiamare il numero a lei attribuito, il 9.

Credo che questo gioco in scatola, permetta di conoscere meglio l'Inferno dantesco, poiché la conoscenza deriva da un gioco, esperienza positiva per tutti.

Immagino le situazioni di gioco anche per i grandi: ogni volta, con gruppi di giocatori diversi, il gioco cambia e non si sviluppa mai allo stesso modo, perché le carte variano in base alla casella che si occupa e alla pesca.

Nell'elaborazione del gioco, mi sono concentrata prima di tutto sulla stesura del tabellone. Una volta individuati i tipi di caselle (sfida, vantaggi, penalità), ho ampliato la varietà aggiungendo i principali personaggi dell'Inferno, sottolineando di ognuno una caratteristica. Così, per esempio, imbattendosi in Farinata è richiesto di imitare la posizione in cui si trova quando incontra Dante. Probabilmente qualcuno non saprà superare la prova immediatamente, ma immagino che il desiderio di procedere nel gioco stuzzichi la curiosità e permetta di memorizzare meglio questa caratteristica.

Una volta concluse le caselle del tabellone, ho steso le regole del gioco e prodotto le carte, usando il pc e poi stampando e plastificando tutto il materiale.