



Comune di Mantova



IL GIOCO

“LA FORZA DELLO SGUARDO”

Edizioni disponibili in italiano e inglese

Il gioco contiene:

- 60 carte raffiguranti opere d'arte, suddivise in 15 serie, dalla lettera “a” alla lettera “q”, e ciascuna serie contiene 4 carte, per esempio: la serie “a” contiene le carte “a” (l'originale, contrassegnata dal colore arancio), “a”1, “a”2 e “a”3 (carte con varianti rispetto all'originale, copia fedele dell'oggetto preso in esame), contrassegnate dal colore nero;
- 16 carte scheda, esplicative di ciascuna opera d'arte raffigurata + la carta jolly;
- 4 carte jolly, rappresentate dal volto in avorio.

Lo scopo del gioco è identificare gli errori nei disegni delle carte non originali.

La modalità del gioco prevede che:

- il direttore del gioco trattiene senza mostrarle le 16 carte scheda, e distribuisce tra i giocatori (che possono essere 2, 4, 8, 16, 32) le rimanenti 64 carte;
- comincia il gioco chi ha un jolly o la carta originale contrassegnata dalla lettera a,
- a seguire, scartano coloro che hanno le carte della stessa serie dopo aver indicato, in un tempo stabilito, le differenze tra queste e l'originale;
- si procede nell'ordine alfabetico delle carte;
- per le carte contrassegnate dal numero 1 la difficoltà nel dare la risposta esatta è minore; in quelle contrassegnate dal numero 2 è media; in quelle contrassegnate dal numero 3 è maggiore;
- i jolly possono essere usati in qualsiasi momento; se un solo giocatore dovesse possedere più di 2 jolly, deve restare fermo per uno o due turni, in base al numero di jolly in più (uno o due);
- vince chi resta per primo senza carte.

Suggerimenti

Premettendo che il gioco è rivolto sia ai bambini che agli adulti, e che le regole sopra indicate non sono inalterabili, e quindi possono essere modificate a piacimento fino a reinventare il gioco, si elencano di seguito alcuni suggerimenti:

- le figure rappresentate sulle carte possono essere colorate utilizzando tecniche diverse (pastelli, pennarelli, acquerelli, tempera, matite colorate ecc.);

- possono essere introdotti nuovi livelli di difficoltà, come prevedere limiti di tempo nell'individuare le differenze tra le carte, aspettare il prossimo turno in caso di mancata risposta entro i tempi previsti, saltare un turno in caso di risposta sbagliata;
- si può prevedere che, oltre a individuare gli errori nelle figure, i giocatori, scartando le carte, forniscano anche la descrizione della figura rappresentata nella carta scartata (soggetto, tecnica artistica, dimensioni o luogo, ossia il museo in cui si trova l'opera d'arte);
- ai più grandi potrebbero essere richiesti maggiori dettagli circa le opere d'arte, che possono essere consultati nei libri indicati nel [foglietto introduttivo](#).

Inoltre

Dalla lettura delle carte-scheda si possono ricavare utili indicazioni

- per approfondimenti nel campo letterario, storico, artistico, scientifico, linguistico ... coinvolgendo trasversalmente discipline e competenze diverse
- -per trovare analogie con il patrimonio archeologico locale.

A titolo di esempio:

- creazione di testi originali
- creazione di copioni teatrali, scenografia, costumi, musiche o sonorizzazioni
- ricerche storiche di approfondimento
- utilizzo di tecniche ceramiche, modellato in creta, cartapesta, collage, mosaico....
- studio dei rapporti numerici proporzionali
- esercitazioni col testo inglese
- a Mantova, ricerca di analogie e differenze tra la stele di fanciulla con colomba (carta c) e il monumento funerario romano del Museo Archeologico mantovano