



Alla scoperta di San Miniato, dall'IT Cattaneo arriva l'idea di un gioco da tavolo sulla Città

Cinque pedine a forma di Rocca, vince che risponde al maggior numero di domande

Un gioco da tavolo interamente dedicato alla Città di San Miniato, con un percorso guidato, domande e curiosità. E' questa l'idea è nata dagli alunni delle classi 4A e 4B dell'indirizzo turismo dell'IT Cattaneo che hanno svolto attività di alternanza scuola/lavoro all'ufficio del turismo di Piazza del Popolo e al Sistema museale di San Miniato, in collaborazione con la Fondazione San Miniato Promozione e il Comune di San Miniato. Dopo i materiali turistici in più lingue, adesso gli studenti hanno creato, con la collaborazione delle docenti Maria Beatrice Bianucci e Mila Nuti, un vero e proprio gioco da tavolo in doppia lingua (italiano e inglese) dal titolo "Alla Scoperta di San Miniato", che hanno voluto presentare questa mattina alla presenza degli amministratori, del preside Alessandro Frosini e di Laura Balducci della Conceria Antiba.

La scatola e tutto il materiale, realizzato graficamente da Navigalibero, contiene una plancia di gioco in cui sono state inserite foto di San Miniato, tre mazzi di carte con domande suddivise per categorie e dedicate alla storia, all'arte e all'eredità culturale della Città, oltre ad un mazzo di carte con gli imprevisti, un opuscolo con le domande e le relative risposte, due dadi e cinque pedine a forma di Rocca, il tutto sullo stile del più famoso gioco da tavolo "Monopoli".

Ecco in che cosa consiste il gioco. I quattro mazzi di carte vengono collocati sugli appositi spazi con il lato su cui sono scritte le domande rivolto verso il basso. Vengono formate cinque coppie di giocatori e ogni coppia sceglie una pedina e la colloca sulla casella "Via". Un giocatore gestisce il gioco utilizzando il regolamento e l'opuscolo con le domande e le risposte, quindi si lanciano i dadi e inizia la coppia con il numero più alto. I giocatori dovranno gettare a turno i dadi e muovere le pedine per il numero di spazi indicati; a seconda della casella su cui la pedina si ferma, la coppia dovrà quindi pescare una carta da uno dei quattro mazzi e rispondere alla domanda indicata. Se la risposta è errata la coppia sta ferma per un turno, mentre se la pedina si ferma sullo spazio raffigurante una scatola regalo, i giocatori devono controllare il pacchetto turistico vinto. Vince la coppia di giocatori che arriva per prima al traguardo rispondendo alle domande in modo corretto.

Il gioco è stato realizzato grazie al contributo della Conceria Antiba e stampato in un'edizione limitata di 100 copie.