

# PARLAMI DI...

## Presentazioni

Ciao giocatore! È davvero un piacere conoscerti finalmente, non vedo l'ora di passare del tempo con te. Non potrei esser più contento di introdurti in quest'avventura. Uh!... mi dispiace tanto, non mi sono presentato, che sbadato! Io mi chiamo Michelangelo, probabilmente mi hai già sentito nominare, tra libri di scuola, Pietà o David!

Tornando alle cose importanti: ho bisogno del tuo aiuto. Siamo nel 1506 e mi hanno lanciato una sfida davvero tosta. Devo costruire un ponte tanto forte, tanto potente da riuscire ad unire le rive del Bosforo. Prima di me ci provò Leonardo da Vinci, quindi la voglia di trionfare dove l'avversario ha fallito brucia come fuoco dentro di me, mi capisci? Sono disposto a fare qualunque cosa per riuscirci, ma da solo poco posso fare: ti unirai a me in questo viaggio? Tranquillo, ho già ideato tutto, devi solo aiutarmi a costruirlo, perché mani aiutanti in più non fanno mai male, mi piace dire!

## Introduzione

Cos'è? **PARLAMI DI...** è un gioco di società basato sul libro "Parlami di battaglie, di re e di elefanti" di Mathias Énard, sulla vita di Michelangelo e sull'arte (di qualsiasi tipo). I giocatori (2-5) devono aiutare Michelangelo a costruire il ponte di Costantinopoli, ottenendo le mattonelle che costituiscono la struttura. È un gioco adatto a giovani e adulti, l'importante è aver letto il libro!

Nella scatola possiamo trovare:

- 1 tavola da gioco
- 1 mazzo da 200 carte (domande)
- 1 mazzo da 50 carte penitenza
- 20 carte bonus (10 cambio e 10 salto)
- 5 pedine (un pennello, un quadro, una scultura, una ballerina e un ponte)

## Scopo del gioco

Costruire il ponte di Costantinopoli, accumulando abbastanza mattonelle da renderlo possibile rispondendo alle domande e completando le sfide.

## Regolamento

- Ad ogni casella bisogna rispondere ad una domanda
- Se si risponde correttamente, si passa alla casella successiva e si ottengono 5 mattonelle. Se invece si risponde in modo sbagliato, bisogna tornare indietro di una casella e non si guadagnano quindi le 5 mattonelle. Nel caso in cui non si risponda proprio alla domanda, si rimane fermi nella stessa

casella e si aspetta il turno successivo per rispondere ad un'altra domanda.

- Ogni giocatore ha la disponibilità di due carte bonus: un "cambio" e un "salto".

- Carta **cambio**: se il giocatore usa questa carta, può cambiare domanda e quindi ha la possibilità di rispondere nuovamente. Se risponde correttamente, va avanti, senza però guadagnare le 5 mattonelle. In caso contrario, torna indietro di una casella.

- Carta **salto**: nel momento in cui il giocatore usa la

carta salto, può non rispondere alla domanda e passare direttamente alla casella successiva. Anche in questo caso non si guadagnano le 5 mattonelle.

- Le **caselle speciali** (viola con un punto di domanda giallo) servono per recuperare le mattonelle perse usando le carte bonus. Se non si devono recuperare mattonelle, allora avranno la funzione di caselle comuni, quindi bisognerà semplicemente rispondere ad una domanda, ma in questo caso non si guadagnano mattonelle. In queste caselle non è possibile usare le carte bonus.
- Carte **penitenza**: sono delle carte utilizzate solo in determinati casi (\*). Si tratta di carte in cui bisogna creare, associare, pensare e agire di testa propria. Sono sfide libere, con votazione.



CAMBIO



Salto

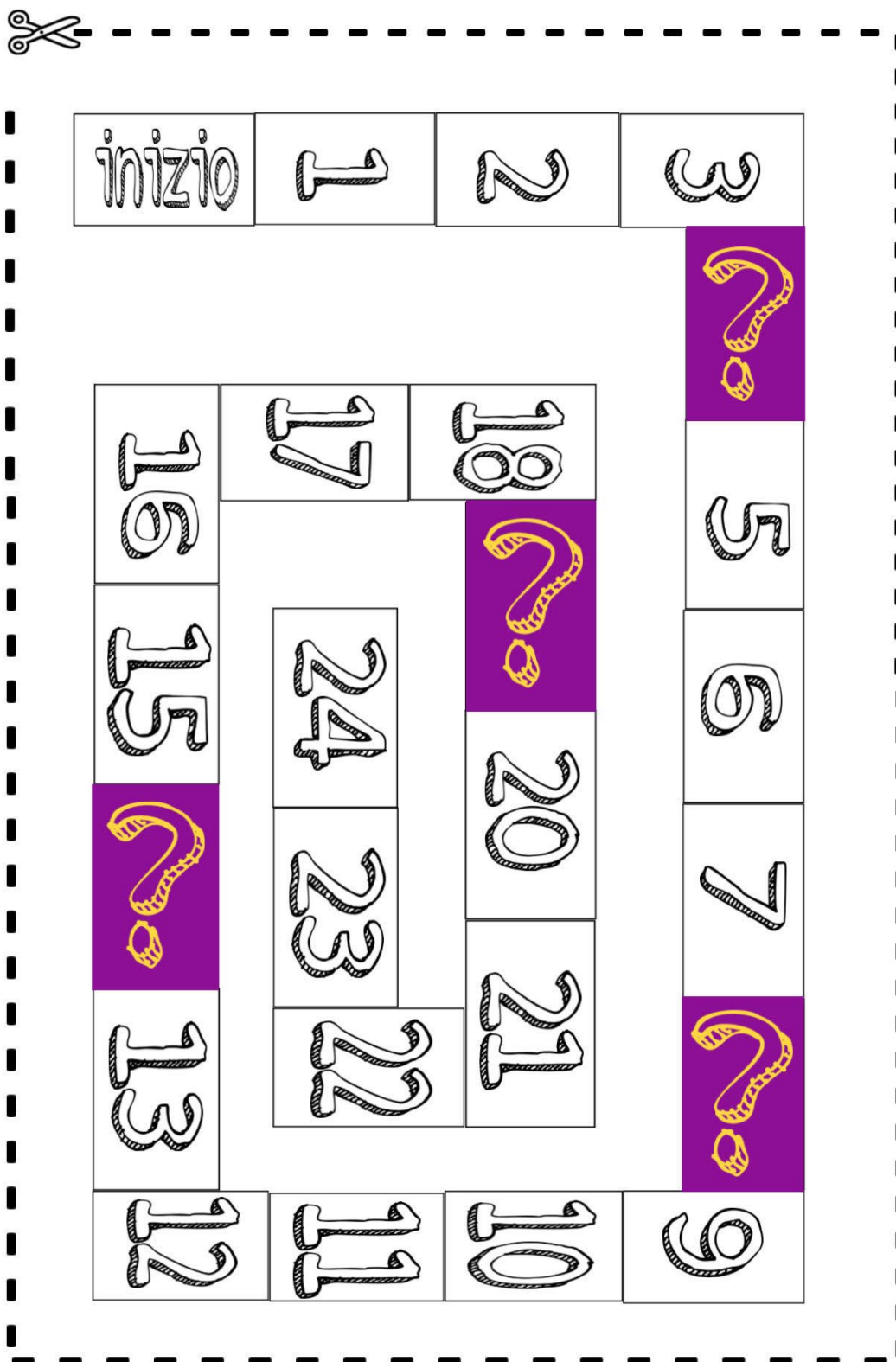
## Obiettivo

Vince colui che accumula 100 mattonelle per primo (arrivando alla ventiquattresima casella). Se si accumulano tante mattonelle (o più) si completa la costruzione del ponte di Costantinopoli.

(\*) Se però si raggiunge l'ultima casella senza aver accumulato il numero di mattonelle necessario, bisogna pescare una carta penitenza ed eseguire ciò che essa dice. Gli altri partecipanti dovranno votare il giocatore in penitenza. I voti

vanno da 1 a 4 mattonelle, se il concorrente riesce ad accumulare abbastanza mattonelle da raggiungere il minimo di 100, vince, altrimenti è costretto a tornare alla casella "inizio" e ricominciare tutto da capo.

### La tavola



## Le domande/sfide

- In che anno è ambientata la storia?
- Chi è il protagonista?
- Perché Michelangelo ci tiene così tanto a costruire il ponte?
- Come inizia la storia?
- Come finisce il racconto?
- Nomina almeno tre opere di Michelangelo.
- Perché Michelangelo deve costruire un ponte?
- Cosa unisce il ponte?
- È presente un'antagonista? Se sì, chi?
- Con chi è arrabbiato Michelangelo all'inizio della storia?
- Perché è arrabbiato con qualcuno?
- In che anno è nato il pittore?
- Qual è la città natale dello scultore?
- In quale periodo storico è vissuto?
- Dimmi il nome completo di Michelangelo
- Nomina alcune delle sue opere oggi esposte nella Basilica di San Pietro, Vaticano.
- Qual è il messaggio che il libro vuole trasmettere?
- Hanno mai creato un film ispirato al libro?
- Descrivi il carattere del protagonista in tre parole.
- È presente un assassinio nella storia?
- Come si chiama l'amico del protagonista che lo accompagna in viaggio?
- Michelangelo è attratto da qualcuno nella storia?
- A chi scrive Michelangelo nel corso del racconto?
- Cosa accade dopo il ritorno in patria di Michelangelo?
- Da chi è stato invitato Michelangelo a Costantinopoli?
- ...

domanda

**In che anno è  
ambientato il libro?**

### penitenza

**mettiti nei panni di Michelangelo e cambia qualcosa nella storia**

- Scrivere o trovare una poesia che rispecchi il tema del libro
  - Trovare una canzone (moderna) che ti ricordi un determinato momento del libro e spiega il perché.
  - Cerca un dipinto che secondo te si ispira alla storia.
  - Crea un finale differente per la storia
  - Se potessi scegliere che personaggio essere, chi vorresti essere? Motiva la tua risposta.
  - Se fossi Michelangelo, cosa cambieresti nella storia?
- Trovare o scattare una foto che ti ricordi la trama del libro.
  - Trova o crea (al momento) una coreografia ispirata al libro.
  - Facendo finta di essere un personaggio a tua scelta, cambia qualche aspetto del suo carattere. Come cambierebbe la storia in base a questo?
  - Se fossi vissuto in quel periodo, come ti saresti comportato secondo le vicende della storia?
  - Cosa sarebbe successo, secondo te, se Michelangelo non avesse accettato l'invito?
  - ...

\*Si potrebbe eventualmente creare un libretto con le risposte esatte alle domande, da usare in casi di necessità\*

Lavoro realizzato dall'alunna Aurora Del Bianco  
della classe 2<sup>A</sup>E,  
studente presso i "Licei Le Filandiere"  
San Vito al Tagliamento (PN)