

# PROPOSTA DI PROGETTO

UN SIMBOLO PER LE REGGE DEI GONZAGA  
IL GIOCO DEL TRIGOL



# CONCEPT

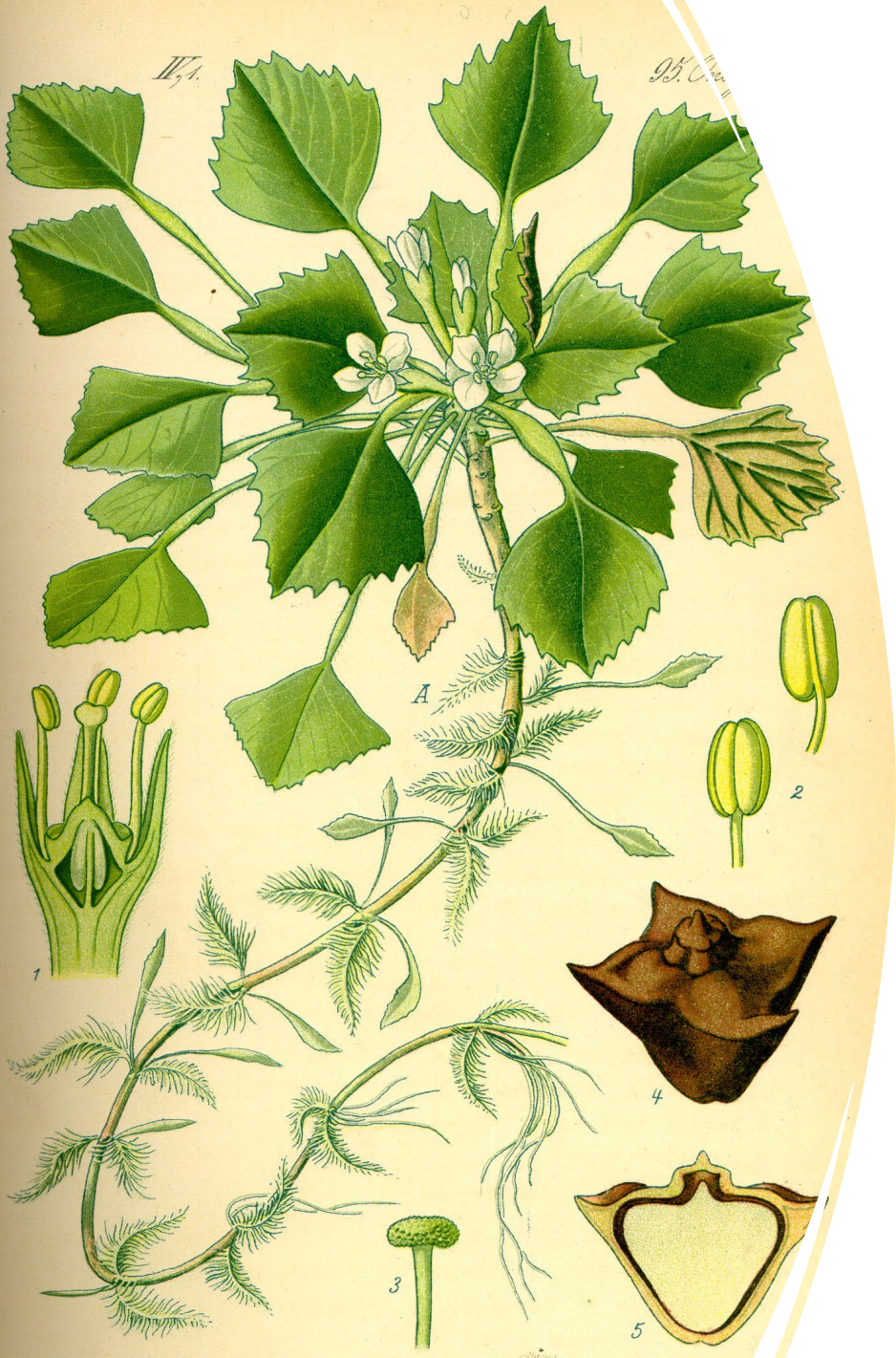
- Cercare un simbolo comune che possa identificare idealmente i territori nelle loro caratteristiche comuni
- Sviluppare un sistema gioco/installazione trasportabile, flessibile, integrabile e narrante usufruibile singolarmente o da più persone
- Collegare questa installazione/gioco ad informazioni digitali fruibili attraverso l'utilizzo del gioco stesso
- Implementare la consapevolezza e la conoscenza dei luoghi attraverso l'avanzamento nel gioco

---

## ELEMENTI COMUNI ARCHETIPICI

---





## LA CASTAGNA D'ACQUA "TRIGOL" SIMBOLO DEL TERRITORIO

---

- La castagna d'acqua rappresenta un simbolo tradizionale della cultura del territorio Mantovano, essa incarna in un elemento naturale gli elementi comuni identificati, L'acqua, l'architettura data dalla sua forma particolare, e la terra.

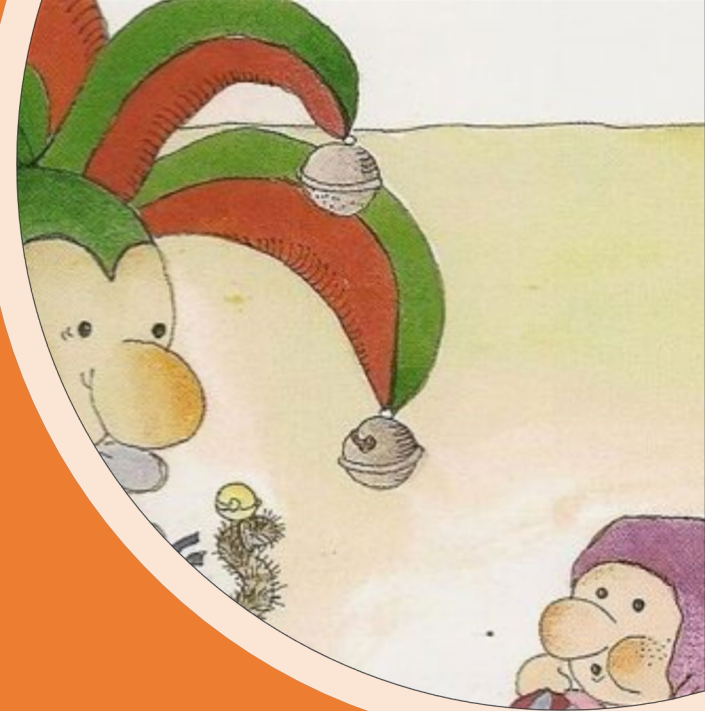


---

## MICROCOSMI DI UN MACROCOSMO

---

- I territori delle regge sono caratterizzati da valori ambientali artistico e culturali simili tra loro ma caratterizzati da forti specificità
- La visione del distretto è di essere un unico organismo basato su molteplici apparati collaboranti tra loro agli obiettivi condivisi di conoscenza e tutela del patrimonio materiale e immateriale dei territori e beni di riferimento.



CONNESSIONI VISIVE  
DI CONCETTO

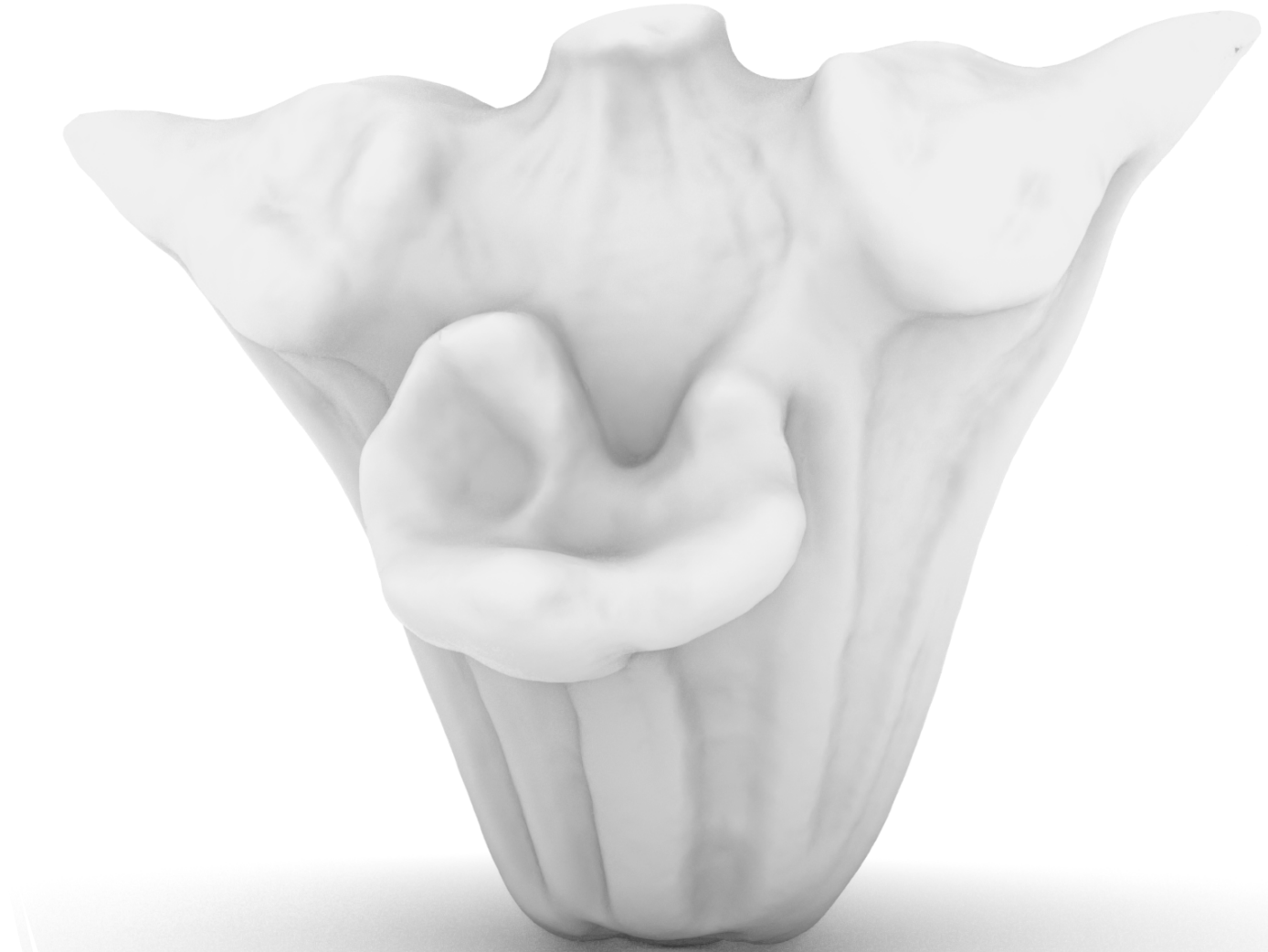




# SIMBOLO DEL GIOCO

---

- IL SIMBOLO CHE IN BASE ALLA DIMENSIONE DEL GIOCO STESSO SARA' IL CONTENITORE DEL GIOCO O IL CATALIZZATORE DELL'ATTENZIONE PER L'INSTALLAZIONE DIDATTICA
- REALIZZATO IN STAMPA 3D MEDIO/GRANDE FORMATO RIFINITO D'ORO

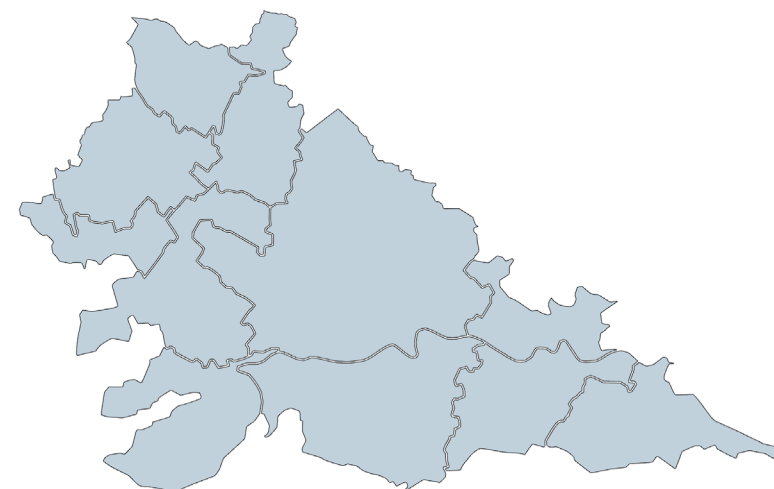


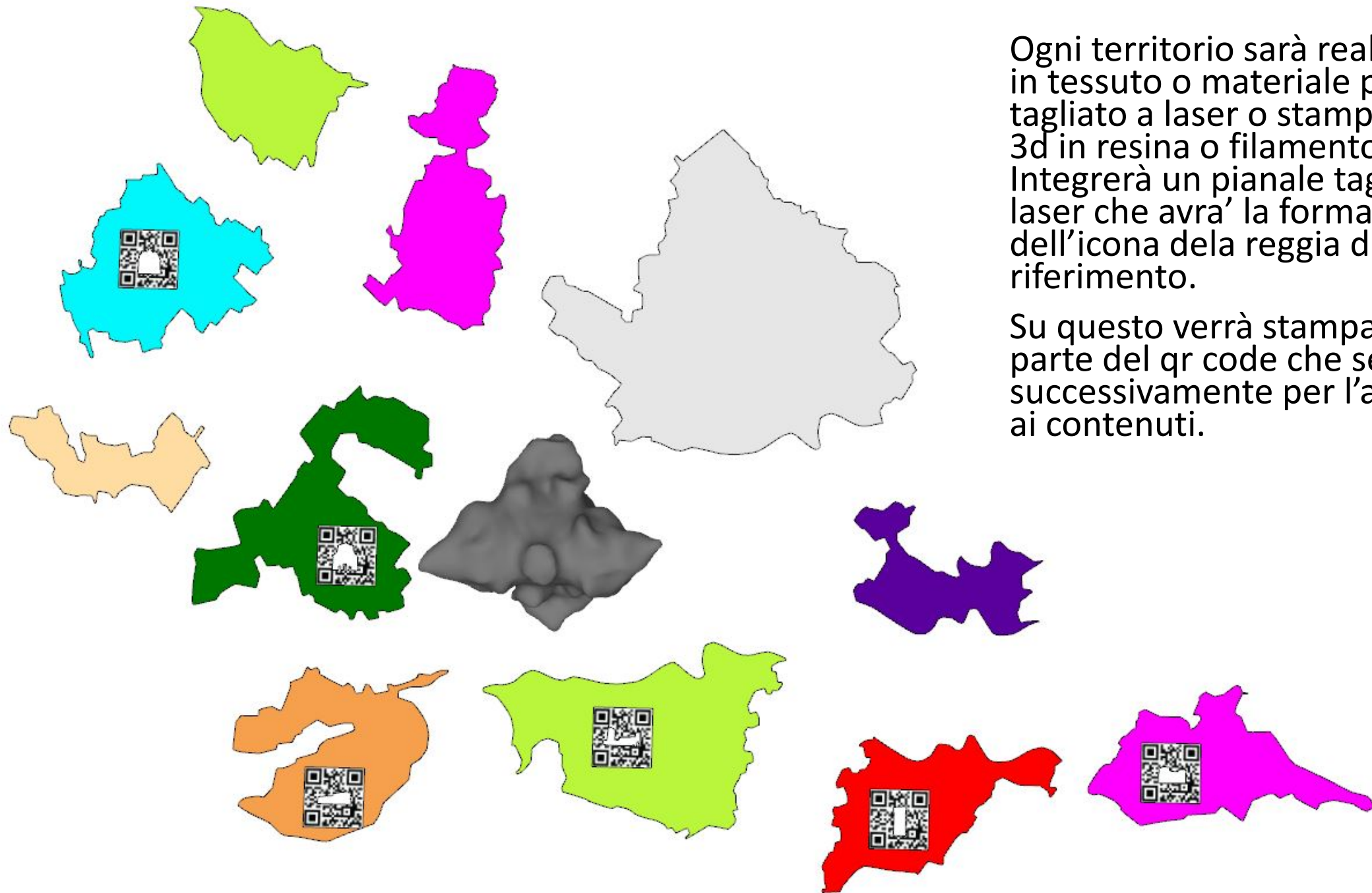


# STEP 1

- LA TAVOLA DEL GIOCO

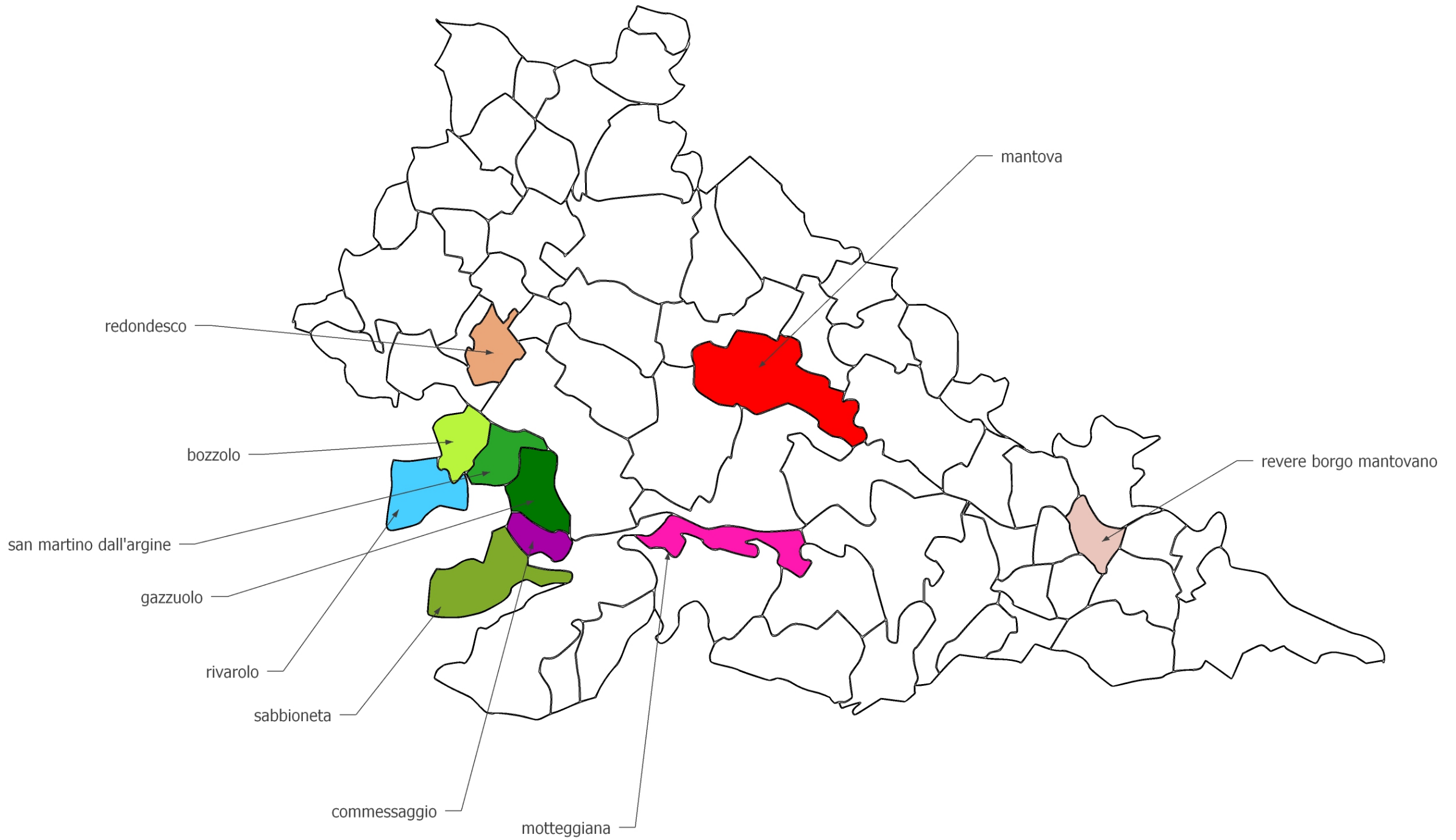
LA TAVOLA DEL GIOCO SI COMPONE  
DA UNA PIANTA DI MANTOVA  
descrittiva dei territori delle regge  
fornita dal Distretto delle regge dei  
Gonzaga

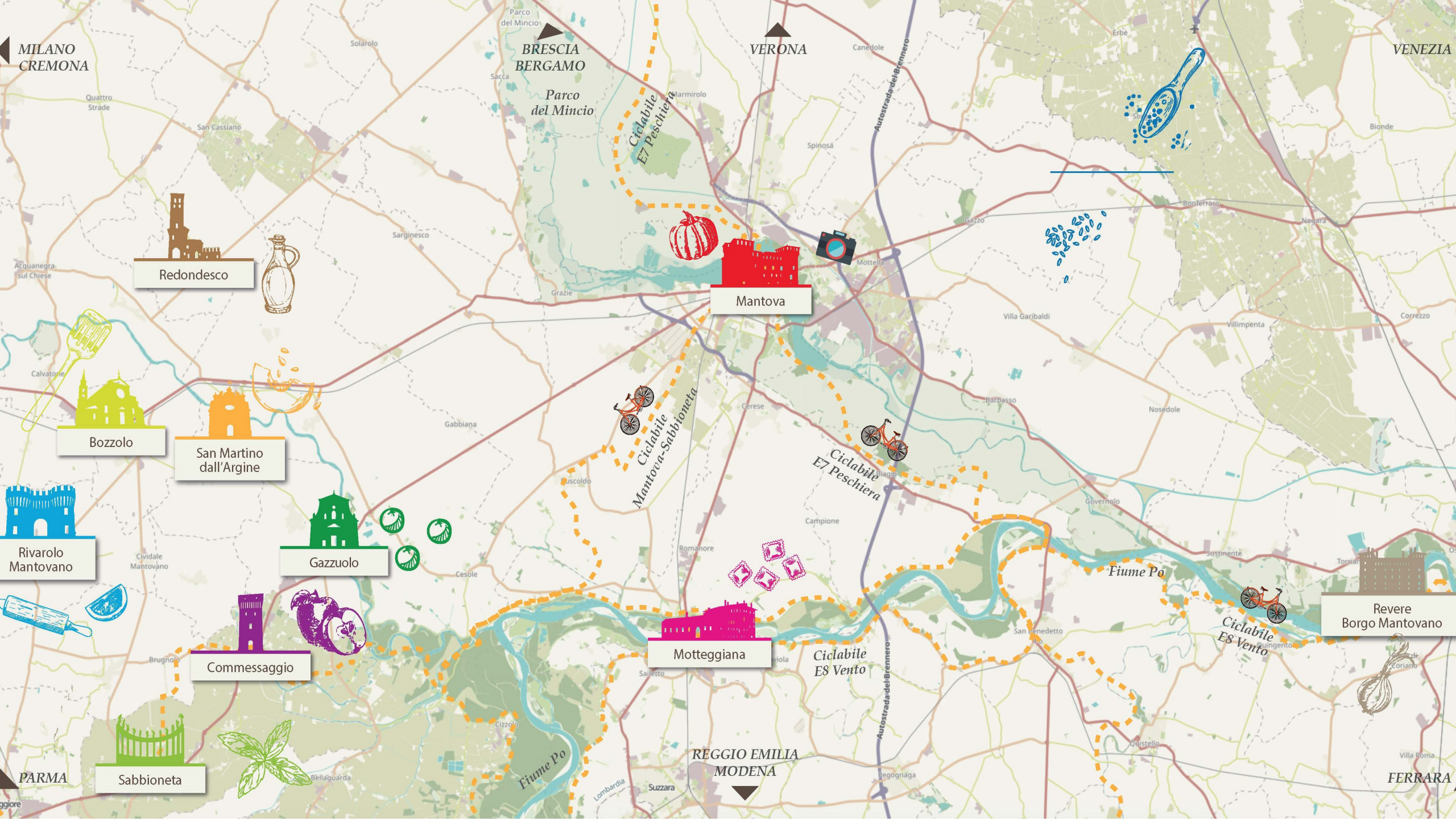




Ogni territorio sarà realizzato in tessuto o materiale plastico tagliato a laser o stampato in 3d in resina o filamento. Integrerà un pianale tagliato a laser che avrà la forma dell'icona della reggia di riferimento.

Su questo verrà stampato parte del qr code che servirà successivamente per l'accesso ai contenuti.





MILANO  
CREMONA

BRESCIA  
BERGAMO

VERONA

VENEZIA

Parco  
del Mincio

Ciclabile  
E7 Peschiera

Redonesco

Mantova

Bozzolo

San Martino  
dall'Argine

Gazuolo

Motteggiana

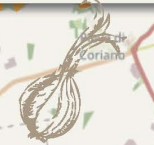
REGGIO EMILIA  
MODENA

PARMA

Sabbioneta

Revere  
Borgo Mantovano

FERRARA



Fiume Po

Fiume Po

Ciclabile  
E8 Vento

Ciclabile  
E8 Vento

Ciclabile  
Mantova-Sabbioneta

Ciclabile  
E7 Peschiera

Quattro  
Strade

San Cassiano

Solarolo

Parco  
del Mincio

Sacca

Marmirolo

VERONA

Canedole

Spinosà

Autostrada del Brennero

Erbe

Bionde

Acquanegra  
sul Chiese

Sarginesco

Grazie

Mantova

Mottella

Gazzo

Bonferraro

Nogara

Calvatone

Villa Garibaldi

Villimpenta

Correzzo

Gabbiana

Juscoldo

Ceresè

Barbasso

Nosedole

Rivarolo  
Mantovano

Civiale  
Mantovano

Gazuolo

Cesole

Romanore

Campione

Governolo

Sustinente

Torriani

Brugno

Commessaggio



Sailletto

Viola

Ciclabile  
E8 Vento

San Benedetto

Quingento

Torriani

PARMA

Sabbioneta

BellaGuarda

Cizzolo

Lombarata

Suzzara

REGGIO EMILIA  
MODENA

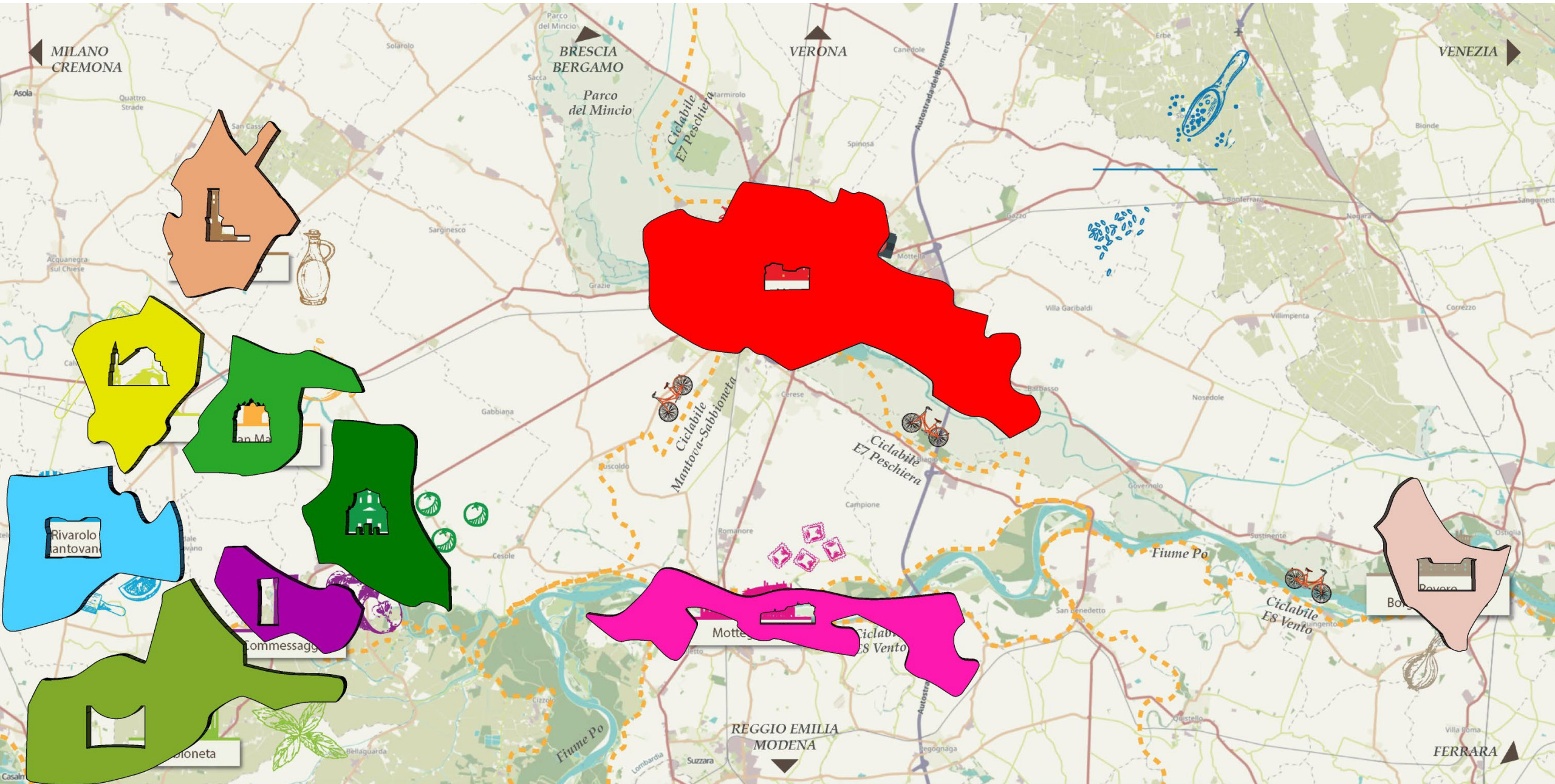
Autostrada del Brennero

Regognàga

Quistello

Villa Roma

FERRARA







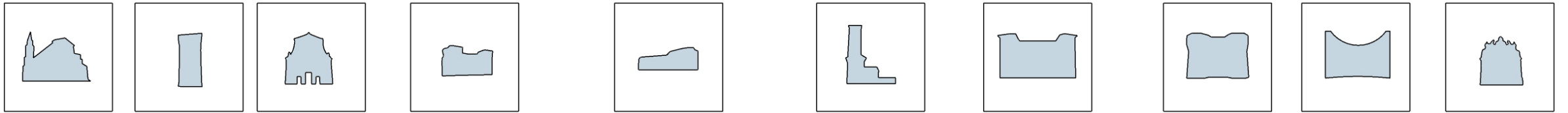
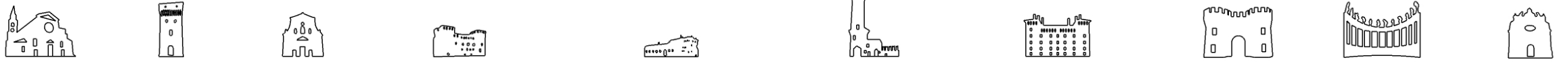


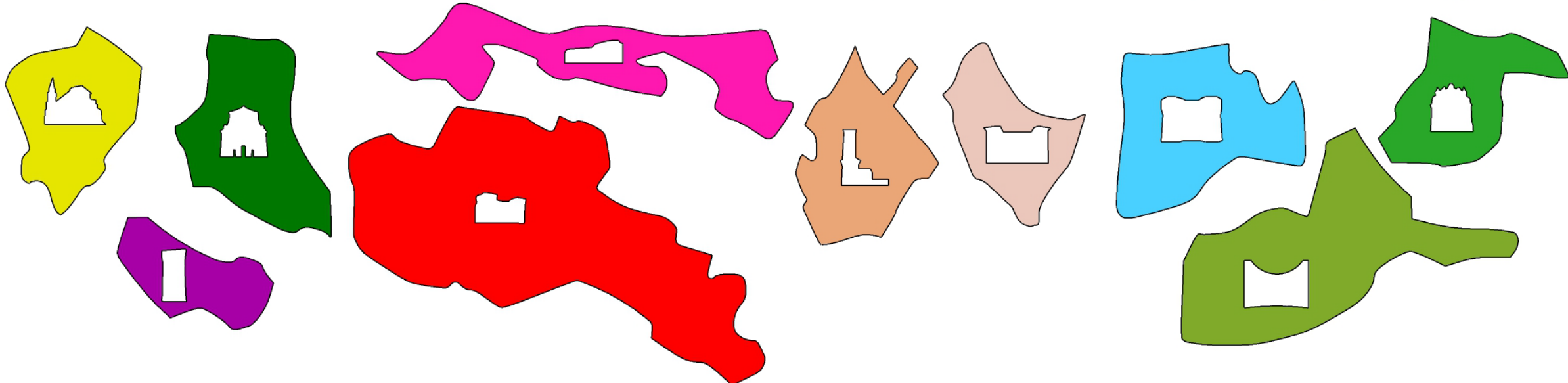
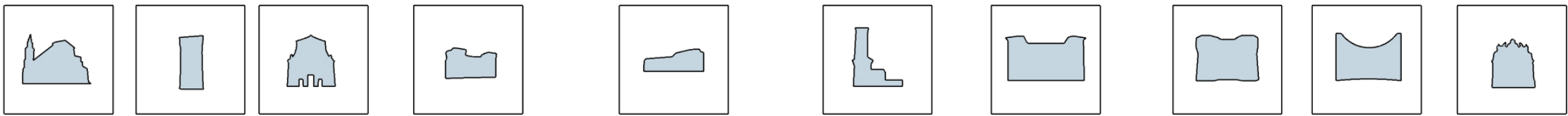
## STEP 2

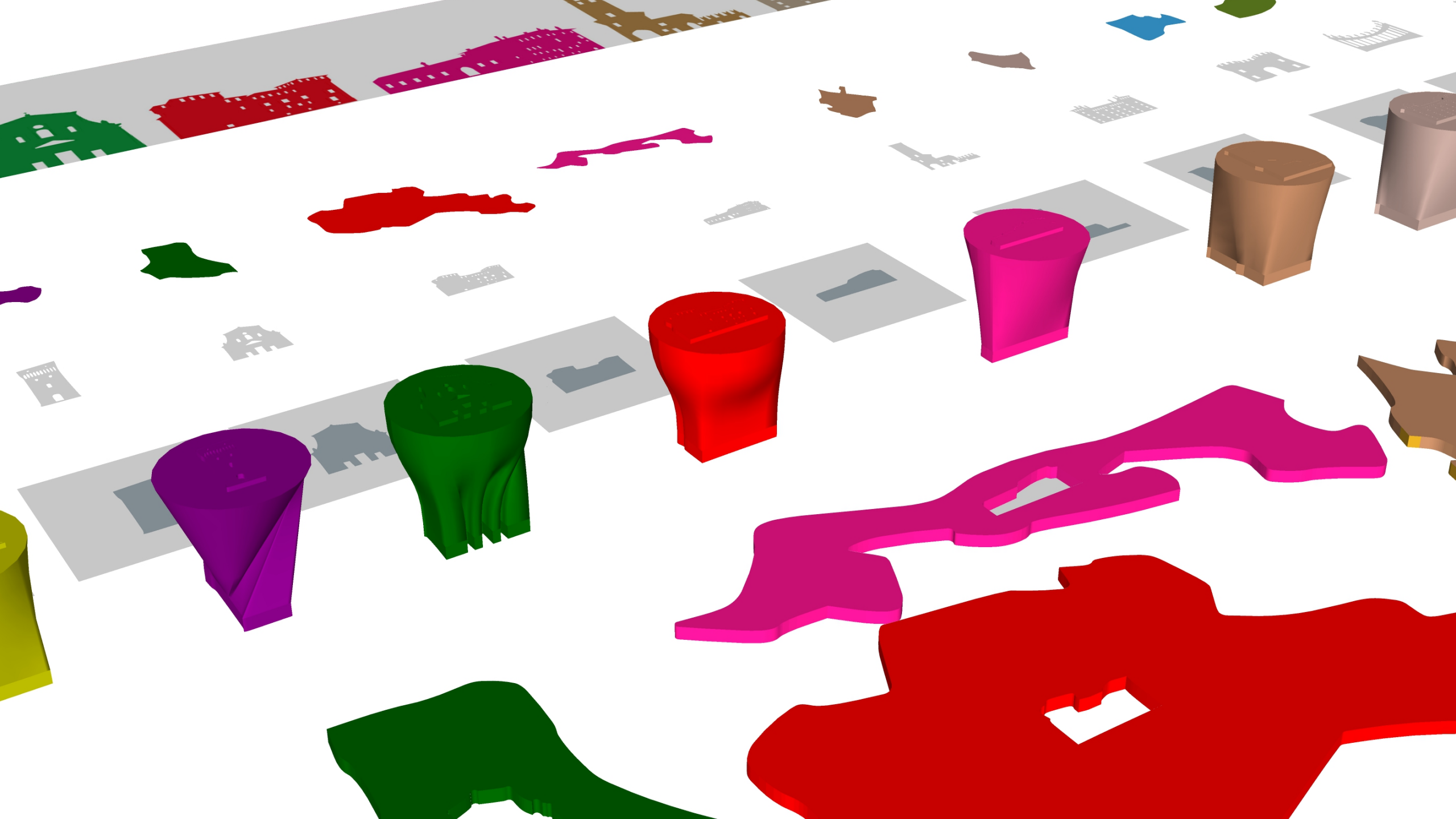
- LE PEDINE DEL GIOCO

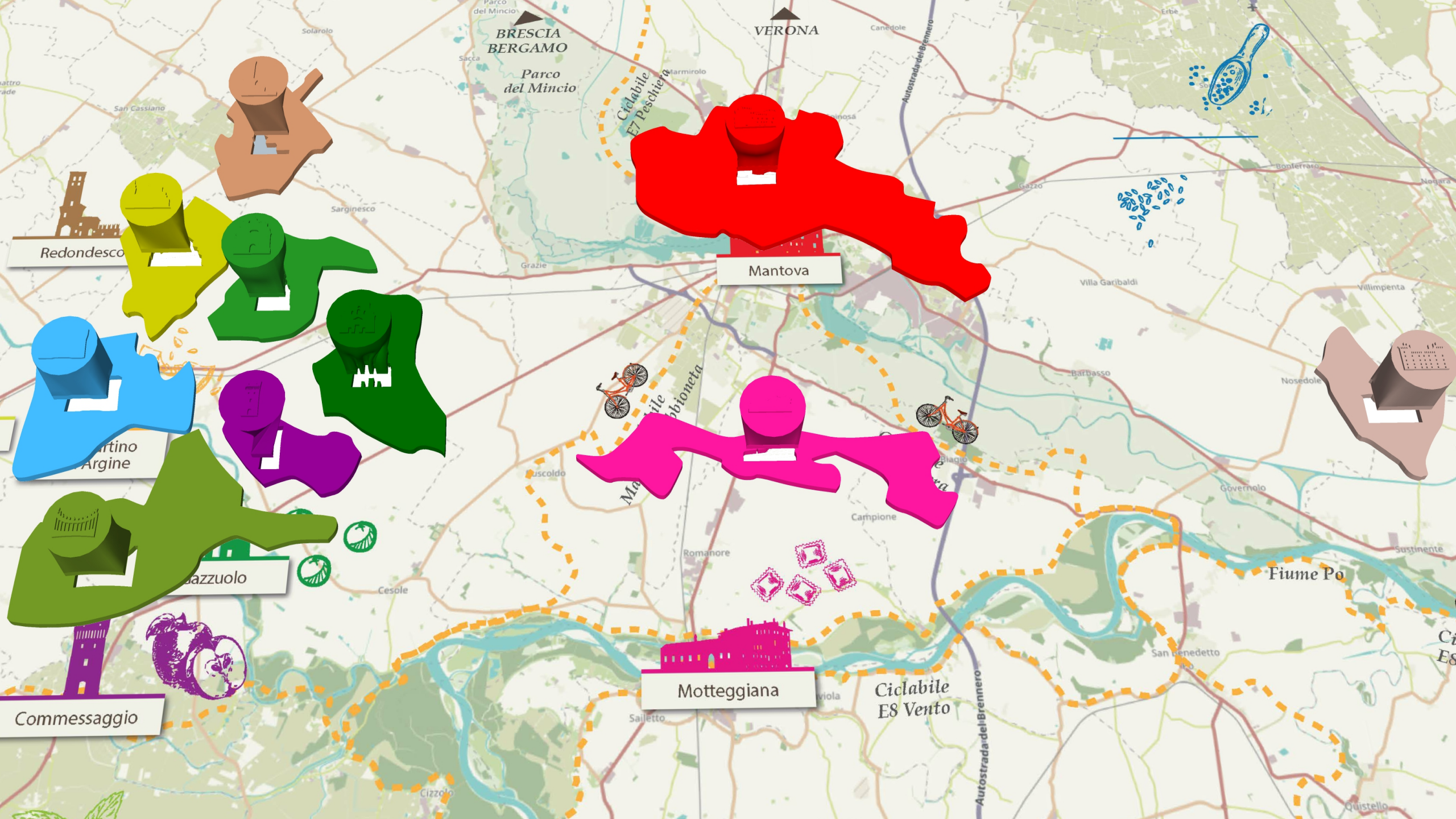
Le pedine del gioco sono formate da una piccola seduta/pedina realizzata in 3d che si incastrerà nel riquadro corretto del territorio di riferimento sopra avrà un qr code che permetterà l'accesso al contenuto specifico.











BRESCIA  
BERGAMO

VERONA

Parco  
del Mincio

Ciclabile  
E7 Peschiera

Mantova

Motteggiana

Ciclabile  
E8 Vento

Fiume Po

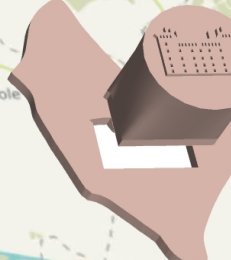
Redondesco

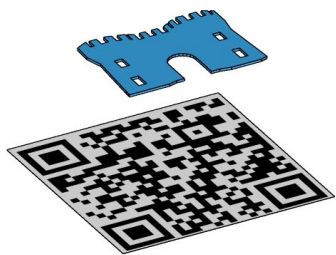
Martino  
Argine

Commessaggio

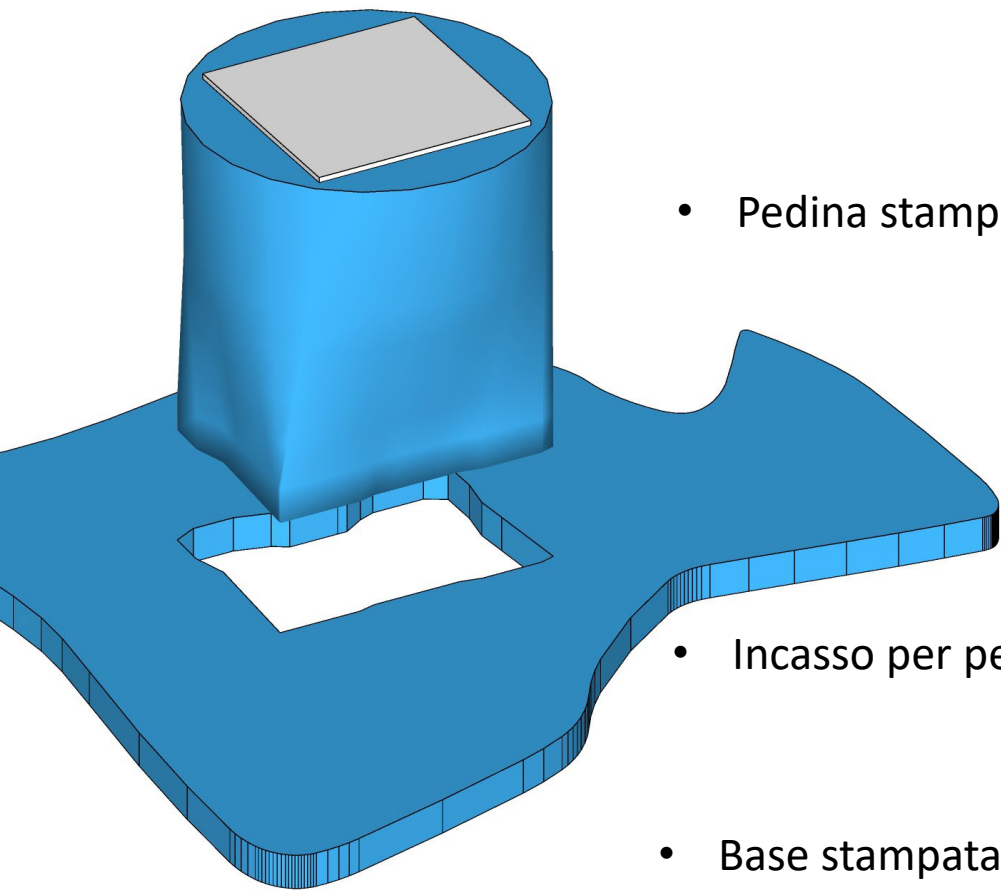
Castellazzo

Motteggiana





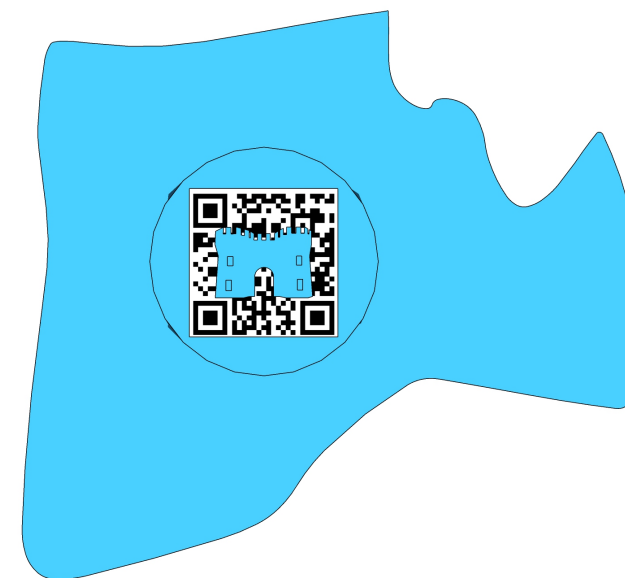
- Qr code applicato stampato su adesivo



- Pedina stampata in 3d

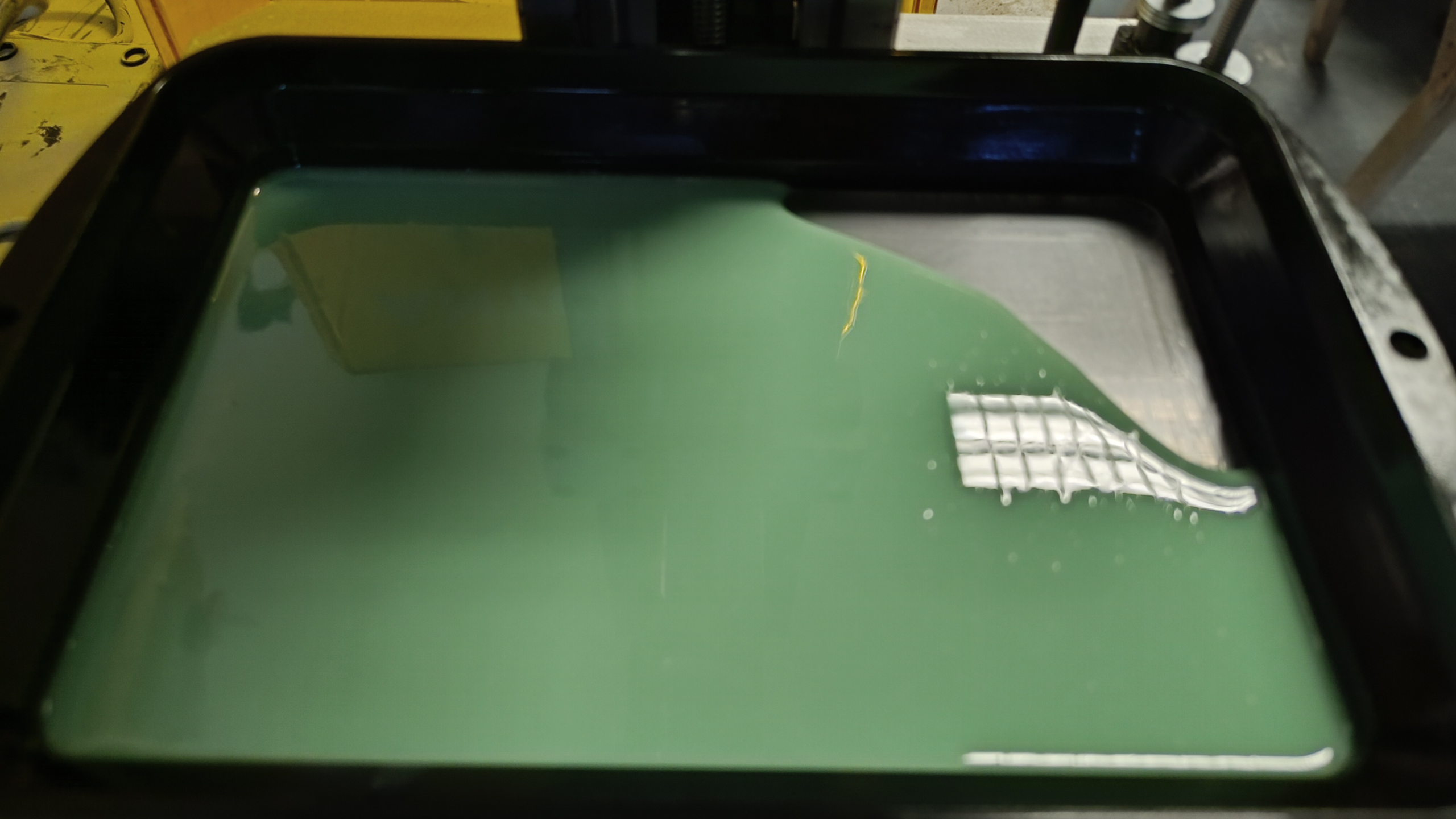
- Incasso per pedina

- Base stampata in 3d



La seduta/pedina quando inserita nel modello corretto attiva dall'alto la possibilità di accedere ai contenuti digitali specifici del territorio/reggia di riferimento.























Mantovano





## STEP 3

- LE CARTE DEL GIOCO

Le carte vengono date ad ogni giocatore e sono 10 per ogni territorio/reggia. Chi pesca la carta potrà fare delle domande al territorio di riferimento che dovrà accedere tramite il qr della propria pedina alle informazioni.

A quel punto chi ha la carta dovrà cercare di rispondere attraverso quanto chiesto dalla carta e interagendo con il territorio di riferimento, o facendo domande e chiedendo suggerimenti o ricevendo domande dal territorio stesso.

Sul fronte vengono indicate delle tipicità legate ai territori per quanto riguarda l'ambito eno-gastronomico e naturalistico, l'architettura e l'acqua, i macro temi individuati inizialmente che saranno i contenuti descritti nelle varie sezioni dell'App.





## CASTELLO



### SUGGERIMENTI

IL castello (Castellaro fino al 1867), è un'antica roccaforte risalente al X secolo .....



## RISO ALLA PILOTA



### SUGGERIMENTI

La ricetta nasce in un comune ricco di risaie vicino a Verona, la ricetta storica prevede la noce moscata ecc.....



## RISORGIVA 1



### SUGGERIMENTI

Nel territorio Mantovano questa è una delle risorgive più ampie del territorio....

*Il gioco del Trigol*



**INDOVINA**

COME SI CHIAMANO LE  
PORTE DI RIVAROLO ?

SONO 3, 2 HANNO IL  
NOME DI CITTA'  
LOMBARDE E UNA  
EMILIANA

*Il gioco del Trigol*



**SCOPRI**

LA CHIESA  
DELL'ANNUNCIATA E'  
STATA COSTRUITA NEL:

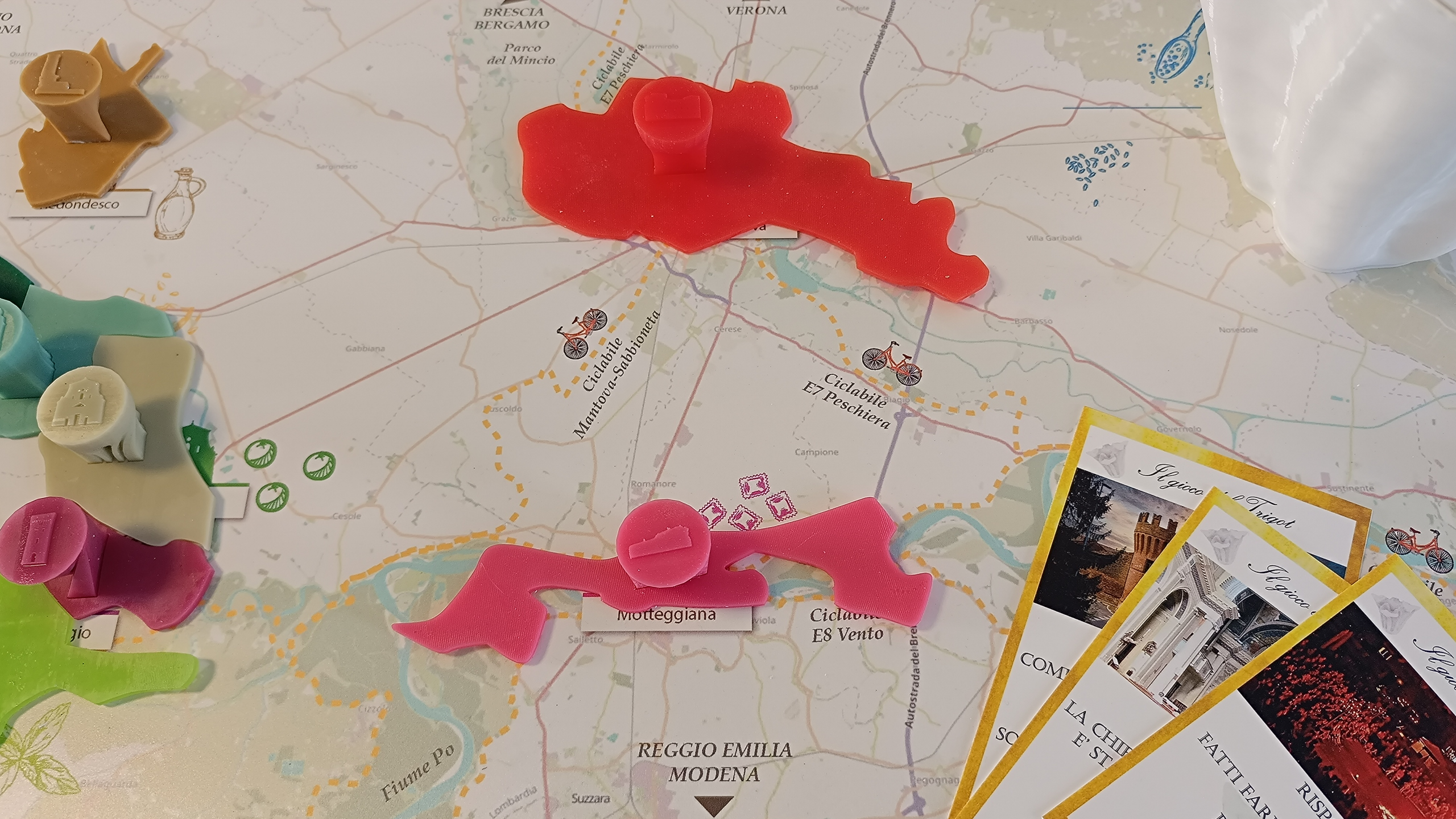
1400  
1600  
1800

*Il gioco del Trigol*



**RISPONDI**

FATTI FARE UNA  
DOMANDA DA  
RIVAROLO SUL  
**LIZZAGONE**



BRESCIA  
BERGAMO

VERONA

Parco  
del Mincio

Ciclabile  
E7 Peschiera

Medonatesco



Ciclabile  
Mantova-Sabbioneta

Ciclabile  
E7 Peschiera

Motteggiana

Ciclabile  
E8 Vento

REGGIO EMILIA  
MODENA

Fiume Po



COM

LA CHIE  
E' ST

FATTI FAR

RISP



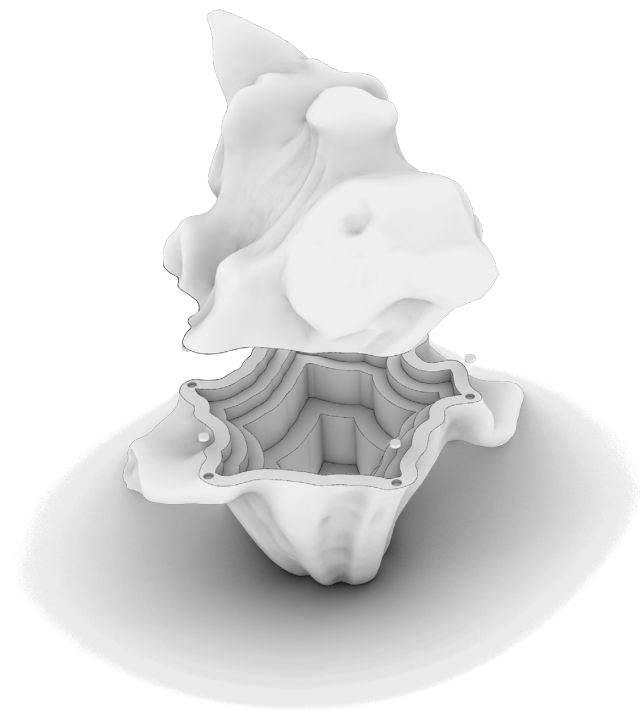
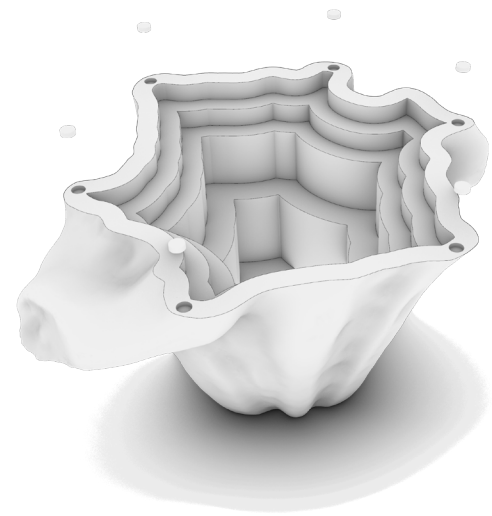
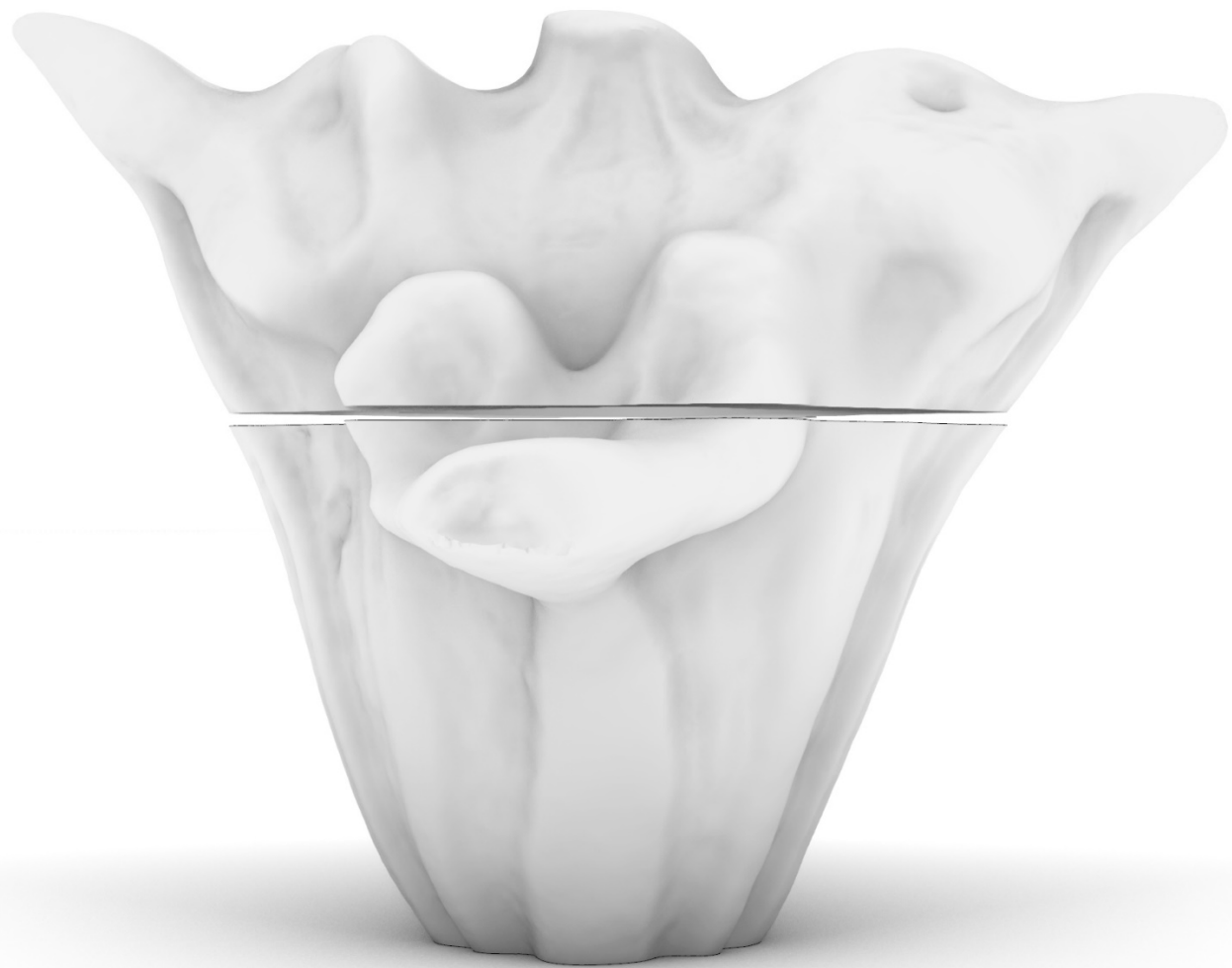
## STEP 4

- LA CONFEZIONE

La confezione del gioco rappresenta il trigol come simbolo del concetto del gioco stesso sagomato in modo da poter contenere tutti gli elementi, pedine, basi, premi, carte.

Stampato in 3d in 2 parti apribili e connesse con dei magneti incassati nelle predisposizioni del modello 3d.

La finitura sarà dorata.









BRESCIA  
BERGAMO

Parco  
del Mincio

VERONA

Ciclabile  
E7 Peschiera

Autostrada del Brennero

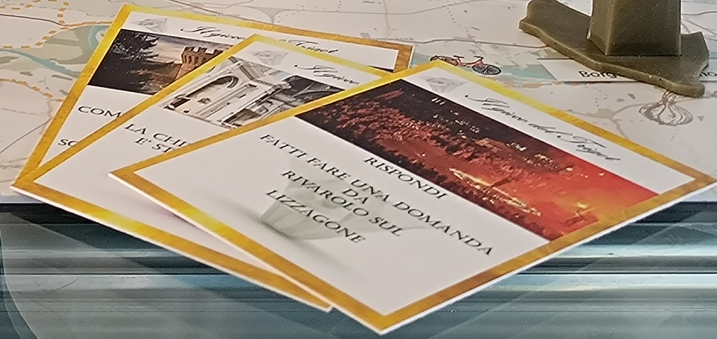
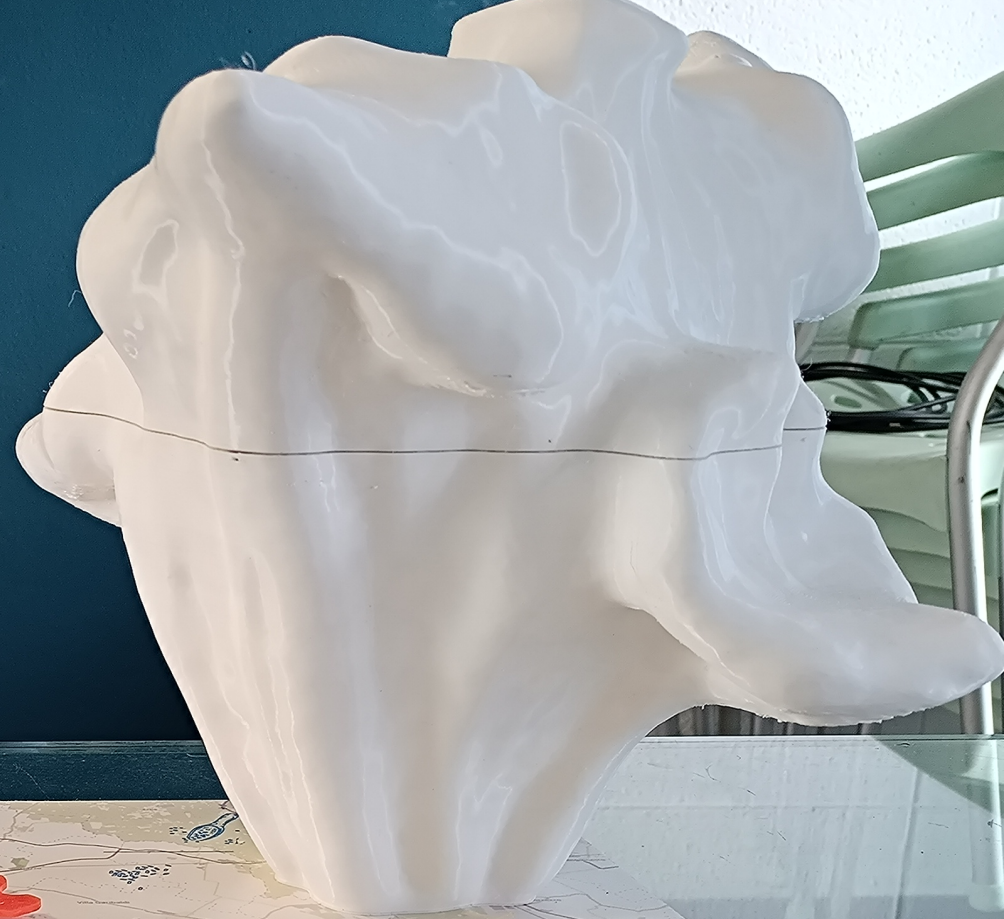
Moteggiana

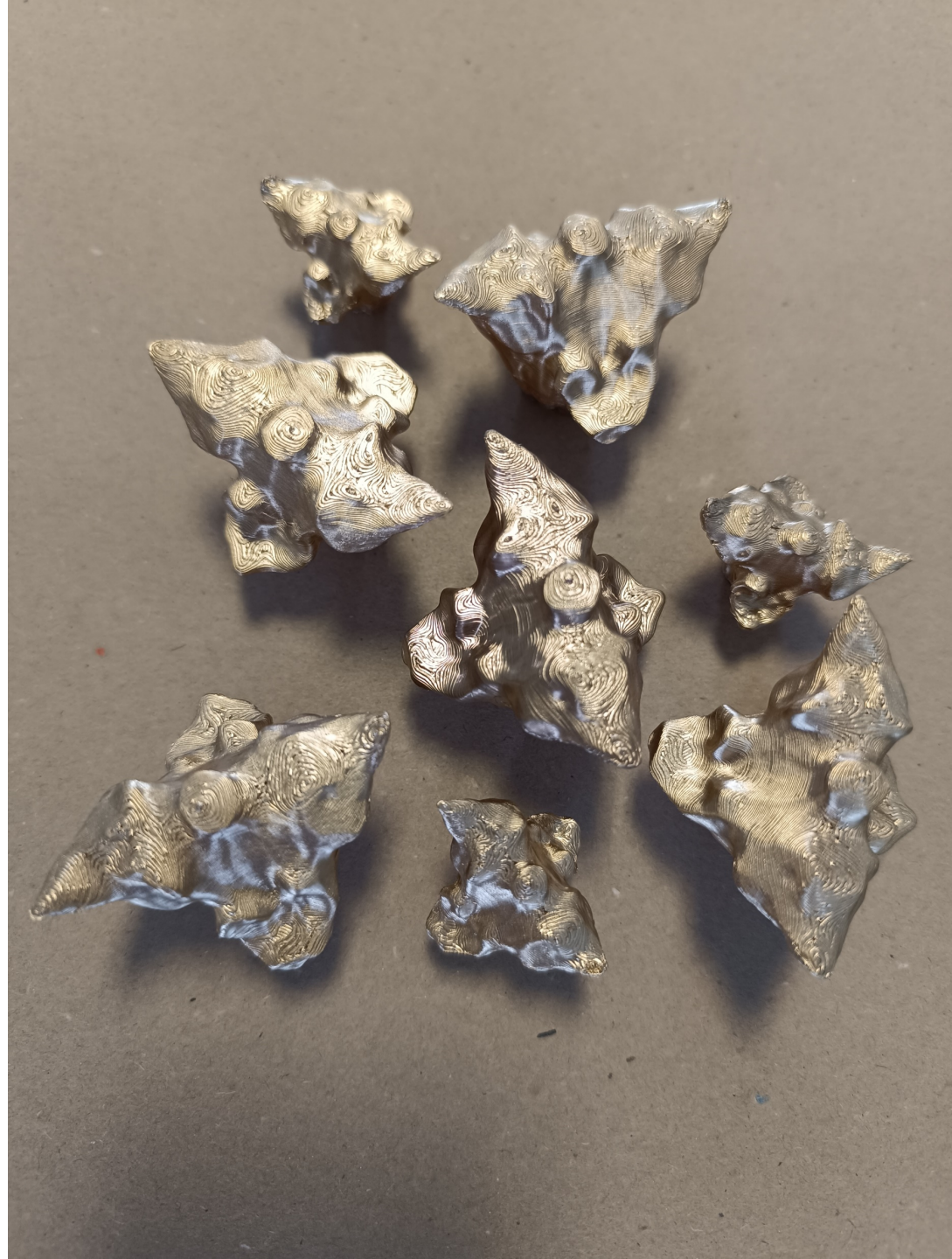
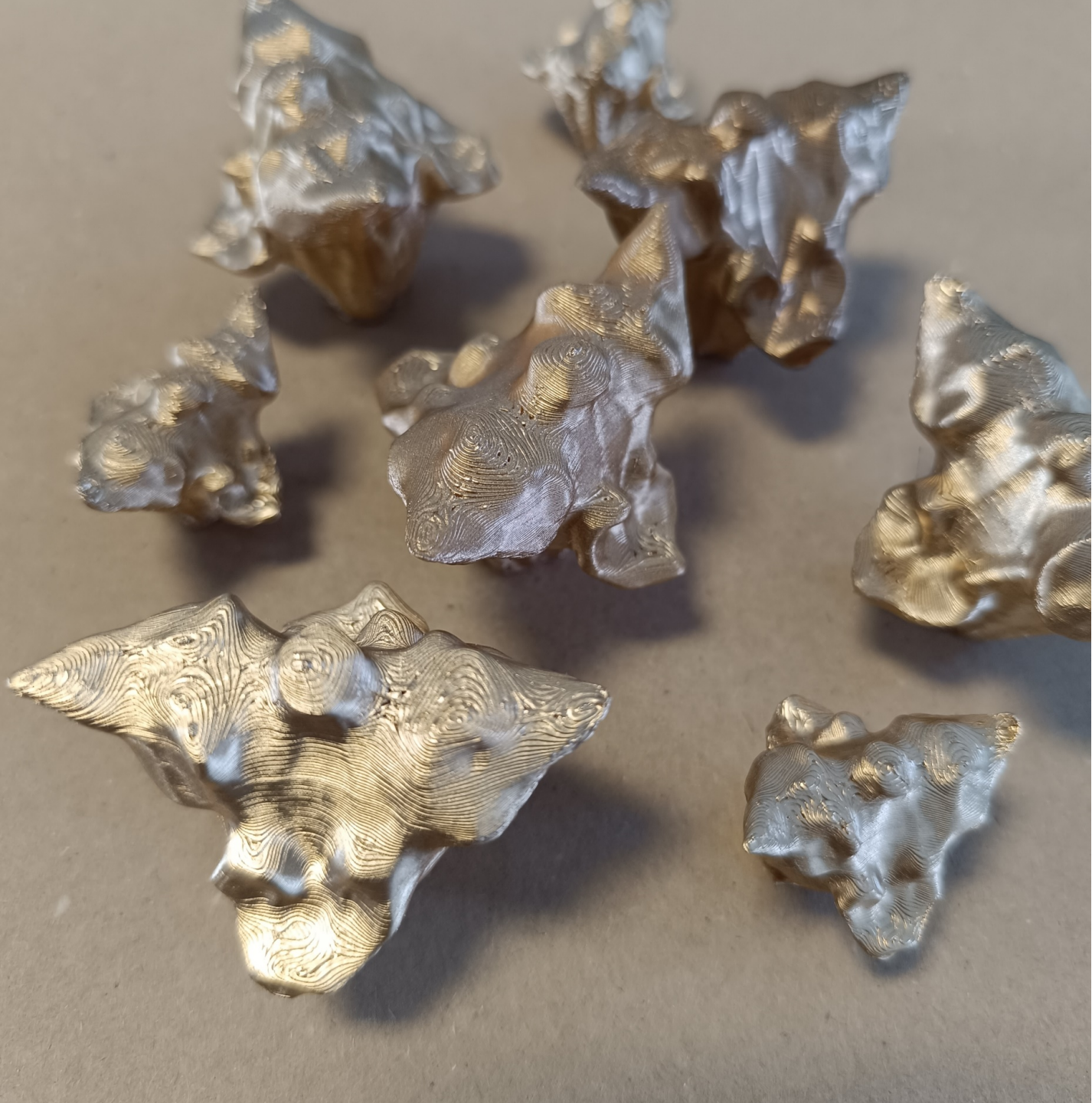
Ciclabile  
E8 Vento

REGGIO EMILIA  
MODENA

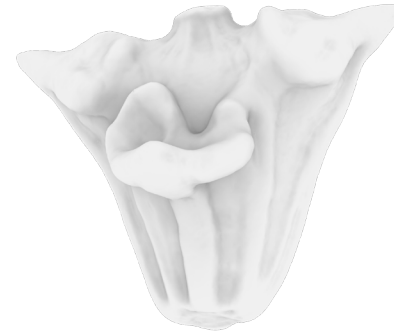
Fiume Po





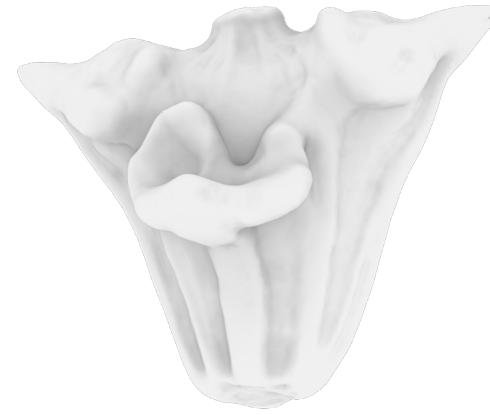


# IL GIOCO



- Numero di partecipanti: MASSIMO 10
- Ogni partecipante sceglie una pedina e la sua base, si posiziona sul territorio, pone la pedina sulla base corretta e accede con il qr code, una volta connesso all'app, ha a disposizione tutte le informazioni salvate del proprio territorio sull'applicazione.
- A turno ogni giocatore pesca 10 carte relative ad un territorio che non deve essere il proprio, sulle carte ci sono immagini ed indovinelli il giocatore può fare domande e chiedere suggerimenti al giocatore che possiede il territorio di riferimento, per poter dare poi una risposta. In questo modo non solo il giocatore che deve indovinare apprende delle informazioni ma anche il giocatore che possiede il territorio è obbligato a trovare le informazioni corrette per indirizzare l'altro giocatore.
- Se il giocatore risponde correttamente vincerà un trigol dorato, se no si passerà il turno e dovrà scartare la carta.
- Vince chi alla fine ha più trigol dorati.
- L'ipotesi è che in base alla difficoltà delle domande possa cambiare la dimensione del trigol vinto, in modo che assegnando dei punti ai vari trigol, si possa contare un punteggio alla fine del gioco per decretare il vincitore.

## SVILUPPI E AMPLIAMENTI



- L'idea è che essendo l'area del gioco la mappa del territorio mantovano si potrebbe pensare di aggiungere più caselle e pedine, anche relative a zone naturalistiche della provincia come le riserve, i parchi, le risorgive ecc. e collegare domande su informazioni di carattere naturalistico.
- Si potrebbe anche pensare di fare delle versioni monotematiche dove sono le aziende del territorio storiche le pedine e allora si potrebbe strutturare il gioco esclusivamente sulle produzioni o sulle filiere importanti del territorio mantovano, come l'enogastronomia o la tradizione culinaria e la variabilità di alcune ricette.



Ciclabil  
E7 Pesch  
Ciclabile  
Mantova-Sabbioneta

Ciclabile  
E7 Peschiera

Ciclabil  
ES Vento

REGGIO EMILIA  
MODENA



Acquanegra  
sul Chiese

Sarginesco

Grazie

Gabbiana

Buscoido

Cesole

Romanore

Campione

Motte

Viola

Brugno

gio

Cizzolo

Salletto

Suzzara

Legognaga

Villa Garibaldi

Barbasso

Strade

Sabbioneta

Ciclabil  
E7 Pesch

Spinosa

Castello

Castello

Castello

Fiume Po

Castello

Autostrada del Br...

