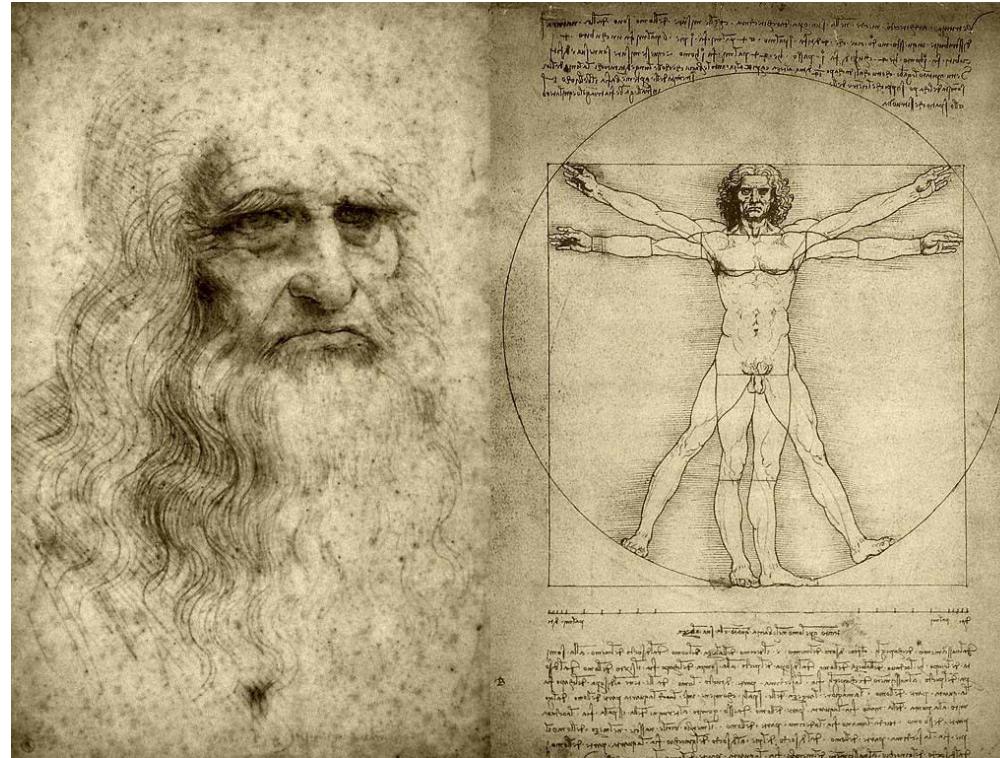


Concorso Internazionale di Poesia e Teatro Castello di Duino XV edizione

celebrazioni di Leonardo da Vinci promosse dalla Regione FVG per i 500 anni dalla morte



TOMBOLA LEONARDESCA

Giuoco di riconoscimento delle opere di Leonardo da Vinci

prof. Vittorio Caratozzolo - classe 1A - Scuola secondaria di 1° grado «Giacomo Bresadola» - TRENTO

TOMBOLA LEONARDESCA

Giuoco di riconoscimento delle opere di Leonardo da Vinci

DISPOSITIVI DI GIUOCO

- Un tabellone sul quale sono riportate le riproduzioni delle 20 opere di Leonardo «unanimemente», «quasi unanimemente» o «parzialmente» attribuite a Leonardo da Vinci.
- Un sacchetto contenente le 20 tessere riproducenti le opere e il loro titolo.
- Una dozzina di «cartelle» riportanti 9 (di scheda in scheda diverse) riproduzioni di opere di Leonardo, tra le 20 della lista su cui si fonda il gioco.
- Piccoli oggetti per segnare sulle cartelle la corrispondenza tra «opera estratta» e «opera raffigurata sulla cartella».

REGOLE DEL GIUOCO

Un giocatore con ruolo di croupier / banditore ha a disposizione il tabellone, coperto alla vista degli altri giocatori.

Il suo compito consiste nell'estrarrre i pezzi in modo casuale, e annunciare agli altri giocatori l'opera leonardesca estratta.

Ogni volta che l'opera estratta è presente su una cartella in possesso di un giocatore, questi "segnala" l'opera annunciata collocando un oggetto convenzionato (pedina, fagiolo, pezzetto di carta. ecc.) sulla casella corrispondente a tale opera.

Vince chi per primo copre tutte e nove le caselle della propria cartella. È possibile concordare anche obiettivi intermedi, come l'ambo (coppia di opere uscite sulla propria cartella, prima che ad altri giocatori; terno (idem), ecc. .



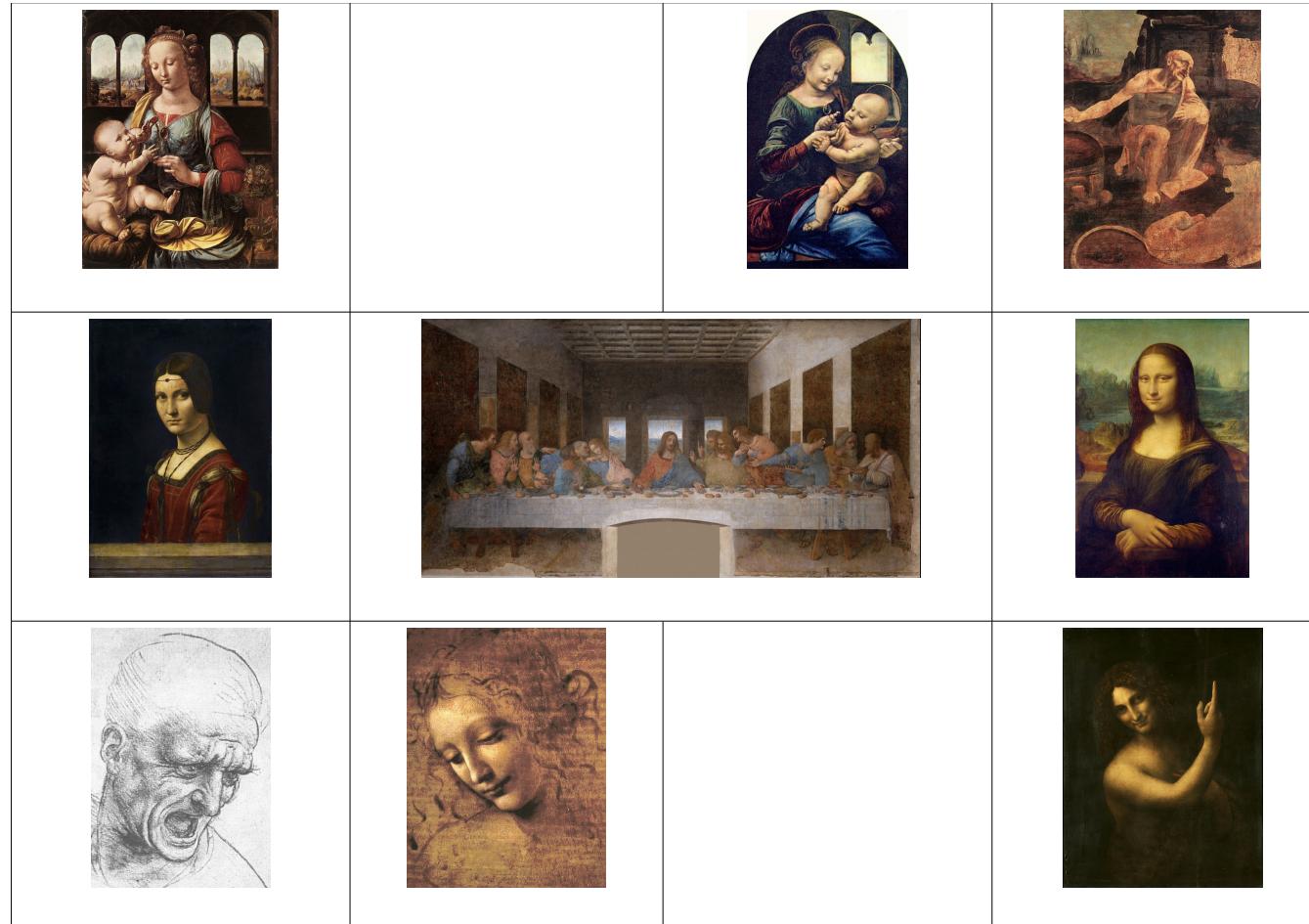
1473 - *Madonna
del Garofano*

ESEMPIO DI "NUMERO" ESTRATTO

Estraendo la tessera illustrata da un sacchetto, il "banditore" enuncia il titolo dell'opera e lo colloca sul proprio tabellone, che i giocatori della tombola non possono vedere.

ESEMPIO DI CARTELLA DA GIUOCO (*Le opere sono collocate sempre in ordine cronologico, da destra a sinistra.*)

Quando il "banditore" enuncia il titolo di un'opera che il giocatore ritiene presente sulla propria cartella, questi colloca sull'immagine corrispondente una pedina (il classico fagiolo). Se si proclama un ambo, un terno o la tombola, il "banditore" procede al controllo; in caso di errore, si rettifica e si continua.



TABELLONE DEL "BANDITORE"

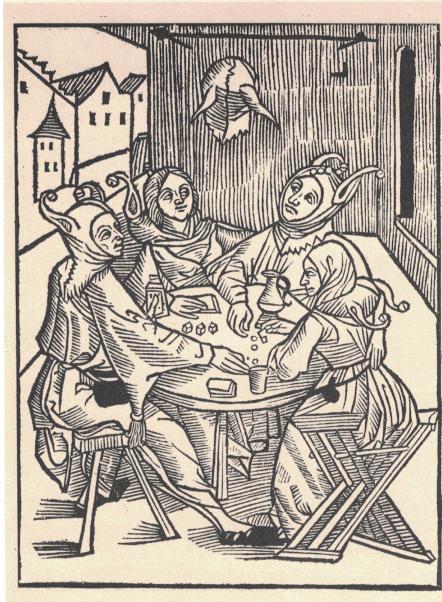
				
1472/75 - Annunciazione	1473 - Madonna del Garofano	1474 ca - Ritratto di Ginevra de' Benci	1475/78 - Battesimo di Cristo	1478/82 - Madonna Benois
				
1480 - San Girolamo	1481/82 - Adorazione dei Magi	1483/86 - Vergine delle Rocce	1485 - Ritratto di musicista	1488/90 - Dama con l'ermellino
				
1490/95 - Belle Ferronière	1494/98 - Ultima Cena	1498 ca - Intrecci vegetali...	1500 ca - Ritratto di Isabella d'Este	1501/05 - Cartone di Sant'Anna
				
1503/04 - Gioconda	1503 - Battaglia di Anghiari	1508/13 - San Giovanni Battista	1508 ca - Scapigliata	1510/13 - Sant'Anna, la Vergine e il Bambino con l'agnellino

Concorso Internazionale di Poesia e Teatro Castello di Duino XV edizione

celebrazioni di Leonardo da Vinci promosse dalla Regione FVG per i 500 anni dalla morte

TOMBOLA LEONARDESCA - Gioco di riconoscimento delle opere di Leonardo da Vinci

Opere trattate: Annunciazione (1472/1475), Madonna del Garofano (1473), Ritratto di Ginevra de' Benci (1474), Battesimo di Cristo (1475/1478), Madonna Benois (1478/1472), San Girolamo (1480 ca), Adorazione dei Magi (1481/1482), Vergine delle Rocce (1483/1486), Ritratto di musicista (1485 ca), Dama con l'ermellino (1488/1490), Belle Ferronnière (1490/1495), Ultima Cena (1494/1498), Intrecci vegetali con frutti e monocromi di radici e rocce (1498 ca), Ritratto di Isabella d'Este (1500 ca), Cartone di Sant'Anna (1501/1505), Battaglia di Anghiari (1503), Gioconda (1503/1504), Scapigliata (1508 ca), San Giovanni Battista (1508/1513), Sant'Anna, la Vergine e il Bambino con l'agnellino (1510/1513).



Il vizio del gioco, quarta Furia, prende tutti, giovani e vecchi, nobili e villani, chierici e laici, perfino le donne. Quando hanno davanti dadi e biechieri, per loro tutto il mondo è morto; difatti nel gioco tutti i beni dell'anima e del corpo si corrompono, tutti i vizi si alimentano (fol. 85).
Tav. 74

S. Brandt - *Il vizio del gioco (Nave dei folli, 1494)*

prof. Vittorio Caratozzolo

classe 1A

I giocatori e le giocatrici:

classe 1A

Niccolò, Laraib, Giulia Caterina, Alice, Giovanni, Nicolo,
Alessandro, Tommaso, Gaia, Elisa, Vittorio, Carlo,
Paula, Teo, Tommaso Ulisse, Alberto, Adrian, Julia Anna,
Davide, Jacopo, Elena, Tobia, Elisa, Giorgio James

Scuola secondaria di 1° grado «Giacomo Bresadola» (I. c. TRENTO 5)

via del Torrione 2 - 38122 Trento tel. 0461986634 - fax 0461231050

email: segreteria.bresadola@istitutotrento5.it; vittorio.caratozzolo@istitutotrento5.it

A. S. 2018-19

A. D. 2019