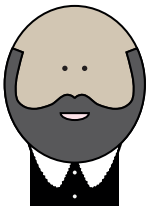
GIOCA

10



Fra la fine del 1400 e la metà del 1500, diversi architetti si cimentarono in un progetto per le **logge** del palazzo della Ragione di Vicenza. Ci fu un **concorso**, come quelli a cui partecipano gli architetti di oggi, e fu il mio progetto a vincere. Le mie logge furono costruite e da allora il palazzo, circondato da bellissime arcate, si chiama **Basilica palladiana**.
Partecipa anche tu alla sfida del "gioco delle logge": quale architetto vincerà stavolta?

BASE

- Per montare la base del gioco, ti consigliamo di stampare il PDF su fogli A4 impostando una scala del 95% nelle opzioni di stampa. In questo modo non rischierai di perdere le scritte vicino ai margini.

- Ritaglia le strisce bianche intorno alle pagine (se riesci a individuarle, puoi mantenere solo le 4 strisce che ti permettono di incollare tra loro i fogli dal retro, senza che si vedano).

- A questo punto sei pronto per montare il gioco! Componi i 4 fogli seguendo lo schema a fianco e i numeri sulle pagine.

- Gira i fogli dal lato bianco, avendo cura di mantenerli in posizione, e unisci i bordi con del nastro adesivo (o con la colla, se hai tenuto le strisce bianche). La tua base è pronta!

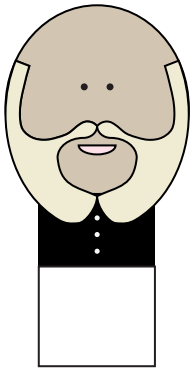
1	2
3	4

PEDINE

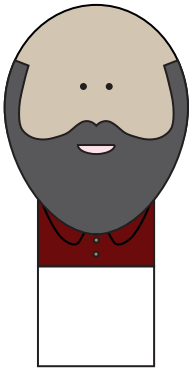
Ogni pedina rappresenta uno degli architetti che progettarono delle nuove logge per il palazzo della Ragione. Ritagliale e piega le linguette bianche per farle stare in piedi.

Ora hai quasi tutto quello che ti serve: prendi 2 dadi da uno dei tuoi giochi in scatola e iniziare a giocare!

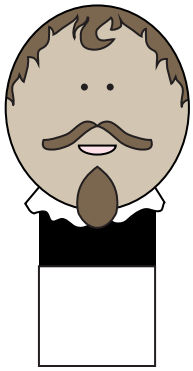
Tommaso Formenton



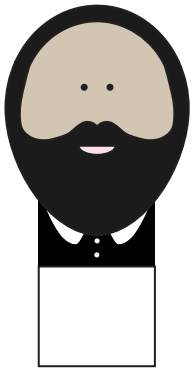
Jacopo Sansovino



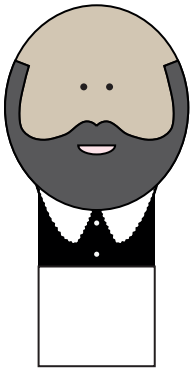
Michele Sanmicheli



Sebastiano Serlio



Giulio Romano

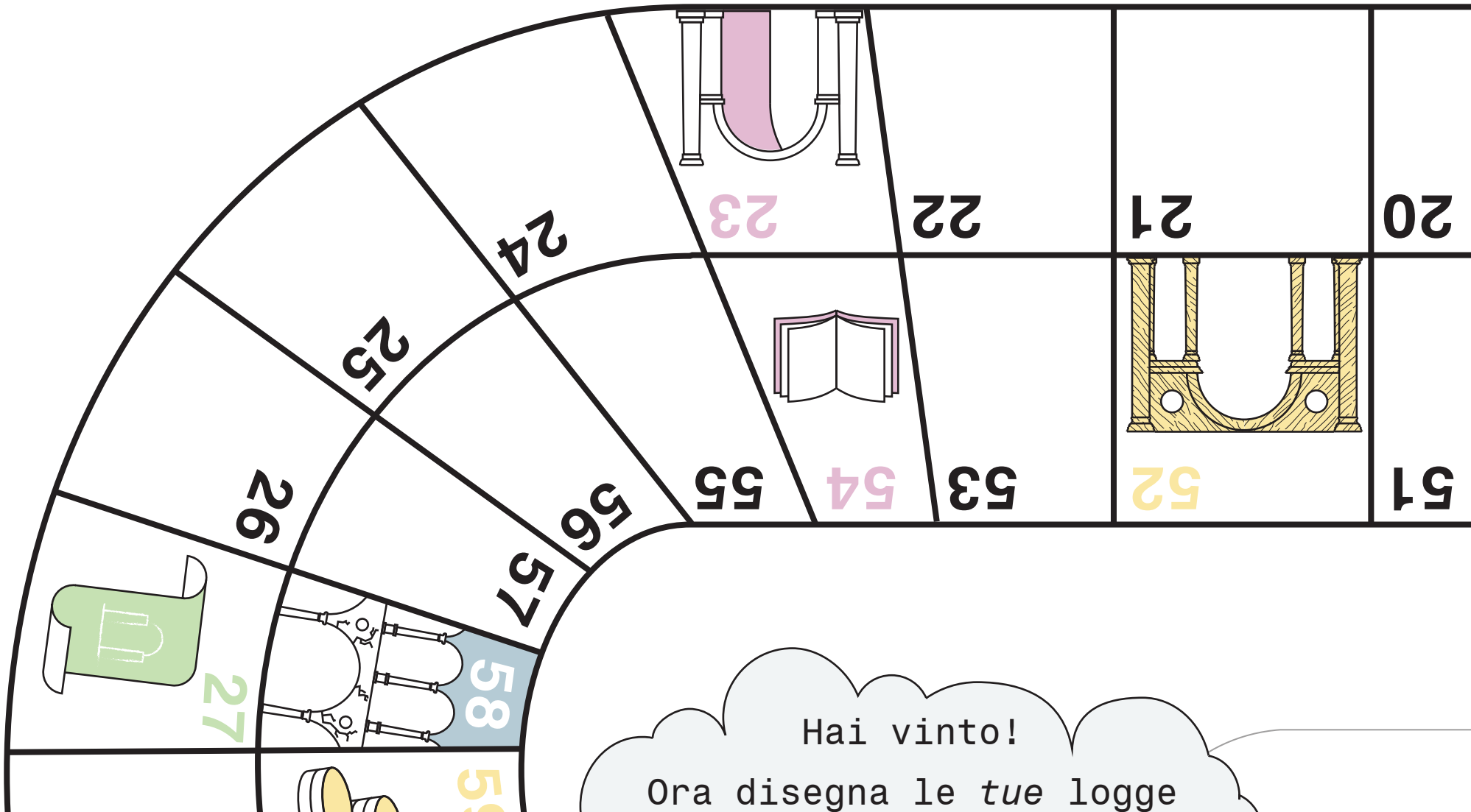


Andrea Palladio

Silvia ti racconta la storia della Basilica palladiana in 3 minuti:
https://www.youtube.com/watch?v=XXKZsbnLFig&feature=youtu.be

KID PASSdays!

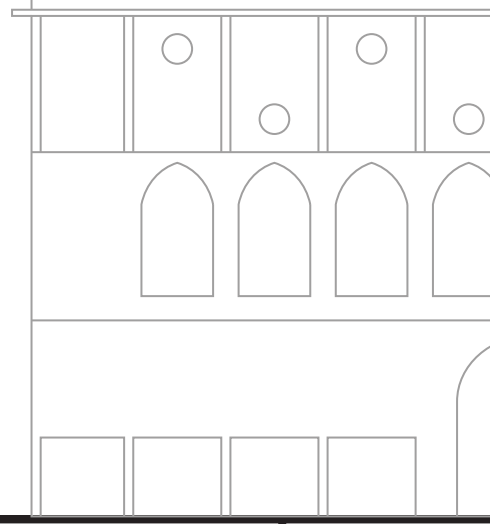
IL GIOCO D



ELLE LOGGE

PALLADIO MUSEUM KIDS

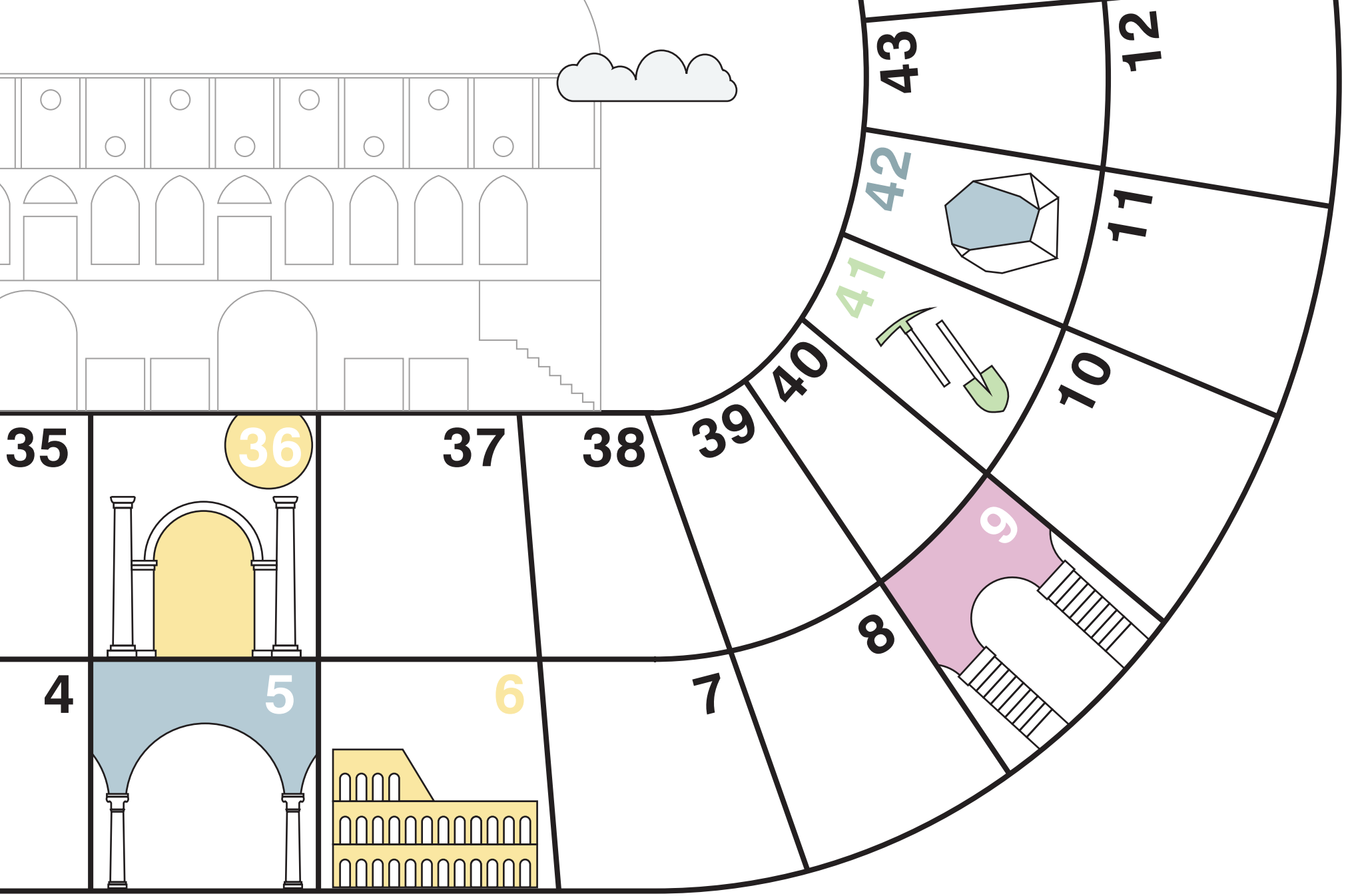
sul Palazzo della Ragione!



28 60 61 62 63

29 30 31 32 33 34

1 2 3


35
36
37
38
39
40
41
42
43
12
11
10
9
8
7
6
5
4

CASELLE SPECIALI

5 - Le colonne che hai progettato sono troppo sottili rispetto all'ampiezza degli archi: la struttura è instabile. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

6 - Sei tornato da un viaggio a Roma, portando con te nuove idee stimolate dai monumenti antichi. Prosegui fino al 12.

9 - Hai progettato pilastri solidi ma poco eleganti. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

14 - Ti sei guadagnato la stima di una persona influente, che crede in te e nei tuoi progetti. Vai avanti per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

18 - Le tue logge non sono abbastanza decorate. Prova a rimediare andando avanti per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi. Attenzione però: se arrivi al 23 resti fermo un giro.

19 - Altri grandi architetti sono stati invitati a presentare un progetto per le nuove logge. Resta fermo due giri.

23 - Le arcate che hai progettato sono belle, ma non cadono in asse con le gallerie del vecchio Palazzo della Ragione. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

27 - Hai finito la carta da disegno, devi acquistarla nella bottega del cartolaio Perin, proprio sotto al Palazzo della Ragione. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

31 - Le colonne delle tue logge sono solide e ben proporzionate: tira i dadi un'altra volta.

32 - Con 99 voti a favore e 17 contari, il Consiglio cittadino ha scelto il tuo fra tre possibili progetti. Vai avanti per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

36 - Le tue logge fanno passare la giusta quantità di luce nei portici retrostanti: bravo! Vai avanti per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

41 - Devi seguire altri cantieri fuori città. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

42 - Per vedere la cava da cui si estrae la pietra, devi percorrere 30 km verso nord. Torna alla casella 30.

45 - Il carro che trasportava i blocchi di pietra per le tue logge ha perso una ruota: corri ad aiutare il carrettiere. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

52 - Il Consiglio cittadino vuole vedere un modello in legno di un'arcata delle logge che hai progettato: per costruirlo a grandezza naturale serve tempo. Resta fermo due giri.

54 - Per far conoscere a tutti le tue logge, devi pubblicarle su un libro: prenditi un po' di tempo per preparare i disegni adatti. Torna indietro per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

58 - Non hai distribuito bene il peso degli archi superiori: le logge rischiano di crollare da un momento all'altro! Torna alla partenza.

59 - Il cantiere delle logge è iniziato: riceverai una paga mensile di 5 scudi d'oro per tutta la vita. Vai avanti per un numero di caselle pari a quello indicato dai dadi.

63 - Attenzione: gli archi delle logge non devono ostruire le gallerie del vecchio Palazzo della Ragione. Usa la serliana in modo elastico, mantenendo costante l'ampiezza dell'arco centrale e modificando all'occorrenza le aperture laterali! Il traguardo va raggiunto con un tiro diretto.