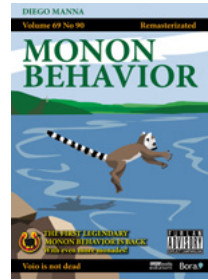


Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



Chi sono



2007

2009

2012

2014

2017

2022

2021

2020

2020

2020

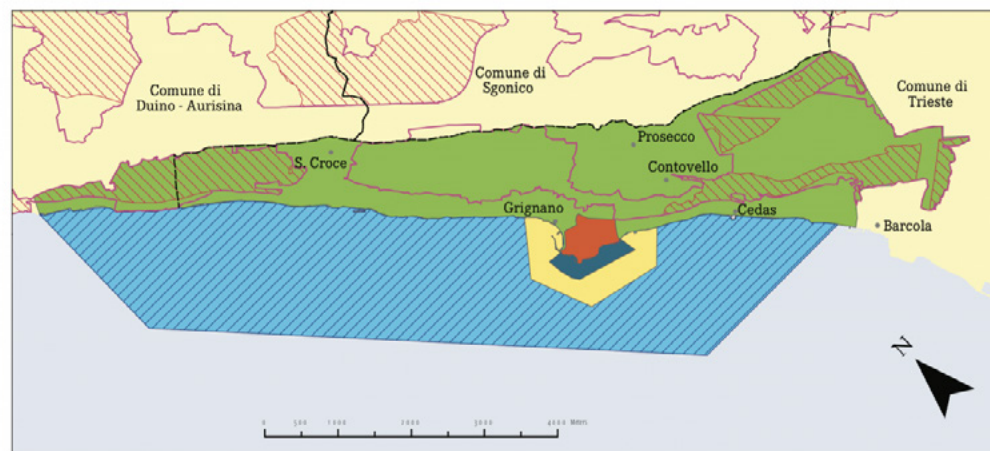


Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



La Riserva



Zonizzazione della Riserva della Biosfera di Miramare
Zoning scheme of Miramare Biosphere Reserve

Legenda / Key

- Zona Core Marina (ZCM) / Marine Core Area
- Zona Buffer Marina (ZBM) / Marine Buffer Zone
- Zona Buffer Terrestre (ZBT) / Terrestrial Buffer Zone
- Zona di Transizione Terrestre (ZTT) / Terrestrial Transition Zone
- Zona di Transizione Marina (ZTM) / Marine Transition Zone

- Comuni / Municipalities
- Natura 2000 ZPS / Natura 2000 SPA
- Natura 2000 ZSC / Natura 2000 SAC/SIC
- Zona Tutela Biologica "Area Miramare" (D.M. 16/2004) / Biological Protected Zone "Miramare Area" (D.M. 16/2004)

Le **Riserve della Biosfera** sono aree con una precisa zonizzazione che l'UNESCO identifica proprio per il loro peculiare capitale da mantenere e preservare: **un capitale costituito sia dalle comunità residenti che dalle risorse naturali**, che devono coesistere in maniera armoniosa e sostenibile.

Nella **Riserva della Biosfera di Miramare**, lo sforzo di coniugare economia ed ecosostenibilità si concretizza, a mare, nella **pesca tradizionale e negli allevamenti dei mitili**; sul ciglione carsico, nell'agricoltura sui **"pastini"**, oggi in graduale e parziale riutilizzo.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



L'obiettivo



Stimolare le persone a **percorrere i sentieri** della Riserva anche in autonomia.
Dare informazioni in modo leggero e coinvolgente.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico





LE CRONACHE DELLA BIOSFERA

1 Thompson fu subito messo in soggezione dallo sguardo enigmatico della sfinxe. Era conscio che non si trattasse di una replica, ma che fosse proprio una sfinxe originale arrivata direttamente dall'Egitto. Se i suoi conti erano giusti, questa sfinxe forse una volta aveva incontrato anche Cleopatra. In Egitto, le sfinxi erano a guardia del regno dei morti. Forse questo era il punto giusto per trovare qualche dettaglio in più sul mistero.

2 La sfinxe, di granito rosso su un blocco di arenaria grigia, è un'antichità originale egizia e risale al II secolo a.C. Da qui si vede bene la scogliera a protezione del monumento.

3 Se vuoi dare un'occhiata più approfondita alla base della sfinxe, vai al paragrafo 10. Altrimenti puoi andare alla fontana del porticiolo al paragrafo 10. Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.

4 Un sarcofago. Quello che Thompson si ritrovò davanti era chiaramente un sarcofago. Ancora un simbolo di presagio? All'ispezione, comunque, non sembrava avere nulla di particolarmente utile alla sua ricerca. Poco più in là, vide un piccolo pozzetto con quattro scoiattoli di bronzo. Non resistette, e ne accarezzò uno. Qualcosa scattò e un cassetto si aprì.

5 Quante anfore sono raffigurate nello stemma inciso su un fianco del pozzetto? Per ispezionare il cassetto moltiplica questo numero per due e vai al paragrafo corrispondente. Oppure torna al Castelletto al paragrafo 12.

Come giocare

All'inizio di ognuna delle quattro storie trovi indicato il luogo della Biosfera di Miramare in cui è ambientata. Una volta raggiunto, potrai cominciare a leggere il paragrafo 1.

A fine paragrafo, incorniciata, troverai la sezione che ti elencherà le **azioni disponibili**, con indicato il relativo paragrafo dove continuare la lettura in base alla tua scelta. Ti verrà anche indicato, nel caso fosse necessario, il luogo fisico da raggiungere per poter procedere con la storia.

Alcuni paragrafi hanno degli **approfondimenti naturalistici o culturali**, impreziositi dai relativi disegni. Li trovi nella cornice più scura.

Infine, alle volte per poter procedere sarà necessario risolvere dei veri e propri **enigmi**. Questi, quando presenti, si trovano nella cornice delle azioni disponibili. In questi casi, il paragrafo da raggiungere per continuare con la storia non sarà indicato, ma dovrai calcolarlo tu risolvendo l'enigma.

Hai voglia di documentare la tua avventura sui sentieri della Riserva? Pubblica le tue foto sui social con l'hashtag #lecronachedellabiosfera, saremo curiosi di vederle!



1 Numero paragrafo	4 Azioni disponibili che puoi fare andando al paragrafo indicato
2 Storia	5 Enigmi da risolvere
3 Approfondimento naturalistico/culturale	

Utilizzare lo strumento librogame/escape room per **rendere necessaria al lettore la presenza** sui sentieri.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogame pervasivo come strumento turistico



I sentieri



Scelti in base alla **posizione geografica**, alla loro **accessibilità**, alla loro **storia** e al tipo di **paesaggio naturalistico e culturale**.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



Le storie



I racconti prendono ispirazione da **ciò che realmente accadeva nei sentieri protagonisti**, in diversi tempi storici.
Modo per dare informazioni sulle **tradizioni dei luoghi** in modo immediato e coinvolgente.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



Il mistero di Miramare

Il mistero di Miramare

NOTE DELL'ESPLORATORE

Numero chiave alberi:

Numero chiave scalini:

Numero chiave AMP:

Numero chiave sfinge:

Numero chiave imperatore:

Numero chiave cannoni:

Numero chiave croce:

Passi: 5000 - Tempo: 100 minuti

La storia è ambientata nel Parco di Miramare.

- Ampio 22 ettari, è ricco di specie locali e piante esotiche fatte giungere da Massimiliano da ogni parte del mondo, il tutto impreziosito da sentieri, statue, laghetti e molte curiosità che potrete scoprire giocando. Potete accedervi dall'ingresso principale, arrivando da Barcola.
- Attenti agli orari di chiusura!
- Ci sono diverse panchine nel parco: usatele pure per prendervi una pausa e leggere con calma la storia. Anzi, potete iniziare la lettura proprio da una panchina a fianco delle Scuderie.
- Nel testo si fa riferimento a fatti realmente accaduti e a personaggi storici, pur con elementi di fantasia funzionali al gioco.

IL MISTERO DI MIRAMARE

01

La seconda guerra mondiale era fortunatamente finita.

Dopo anni di sofferenze, anche la città di Trieste poteva finalmente lasciarsi alle spalle questa brutta parentesi della propria storia, dopo aver visto il passaggio, in meno di cinque anni, di quasi tutti i protagonisti del conflitto. Iniziata la guerra sotto la bandiera italiana, infatti, Trieste aveva vissuto nel 1943 l'occupazione tedesca, terminata nel 1945 con l'ingresso delle truppe titine, rimaste per quaranta giorni prima di cedere infine i poteri all'amministrazione anglo-americana.

Il Castello di Miramare aveva ovviamente subito gli stessi repentini cambiamenti, ritrovandosi a ospitare via via residenze italiane, scuole per ufficiali naziste e, nel momento in cui incomincia la nostra storia, truppe neozelandesi.

John Thompson era un giovane sottufficiale nato ad Auckland, e stava accompagnando il colonnello Bowman nella prima visita al Parco, che aveva il fine di organizzare al meglio la logistica dell'insediamento.

Giunti alle scuderie, Bowman prese in disparte il giovane Thompson.

"Ho bisogno che faccia un lavoro per me," gli disse.

"Ho sentito una storia, molto probabilmente niente di più di una leggenda. Dicono non sia di buon auspicio passare la notte nel Castello. Lungi da me credere a queste superstizioni, ma per dormire sonni tranquilli prenda questa mappa ed esplori tutto il Parco, alla ricerca di qualche indizio su questa diceria."

Thompson annuì, e si fece consegnare la mappa.

Ispeziona la mappa al paragrafo 2

Sentiero: parco di Miramare

Periodo storico: secondo dopoguerra, 1945

Protagonista: John Thompson, ufficiale neozelandese

Temi: botanica, storia, cultura

Struttura: esplorazione libera a mappa



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico





Esplorazione a mappa: i giocatori sono liberi di cominciare da uno qualsiasi dei paragrafi indicati. Dovranno recarsi lì per risolvere enigmi e raccogliere indizi.

Rischio: dover tornare sui propri passi... nel vero senso della parola.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



IL MISTERO DI MIRAMARE

25

Con grande sorpresa di Thompson, la ninfa si animò non appena il giovane neozelandese si avvicinò alla Tridaena.

Di Rodolfo Principe, Giovanni Orth fu cugino Arciduca d'Austria con un triste destino anche lui come altri s'assopi a Miramar Capo Horn la sua nave più non fece tornar

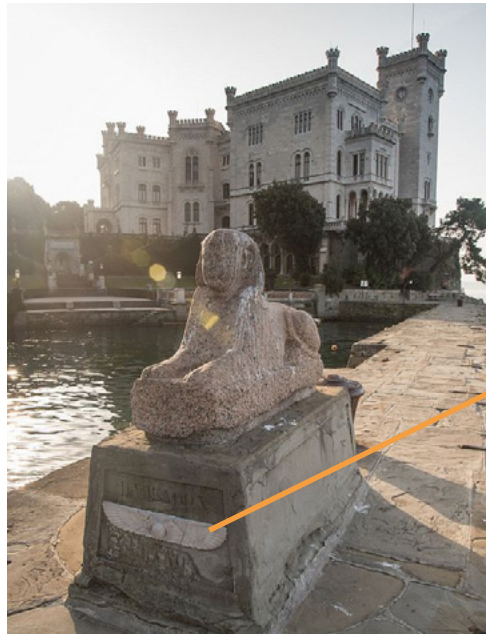
John non fece in tempo a riprendersi, che la Ninfa continuò:

L'iscrizione latina che ivi sovrasta cela al suo interno una chiave a te fausta per leggerla scegli con pronta attenzione le lettere giuste, in tal posizione:

I: 11
 III: 15, 21, 22
 V: 20, 30
 VIII: 5, 21, 22, 23

L'iscrizione in latino sopra la ninfa di Humboldt celebra le imprese di Massimiliano.

Se sei riuscito a **decodificare la chiave**, scrivila nelle tue note all'inizio della storia nello spazio opportuno.
 Ora puoi andare alla Sfinxe al paragrafo **7** o al Castello al **34**.
 Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.

IL MISTERO DI MIRAMARE

27

La vista da qua era decisamente stupenda. Arrivato alla fontana del Piacere innocente, raffigurante una fanciulla che abbraccia un bambino proteso verso un nido d'uccelli, rivoltse il suo sguardo all'insù, e vide che il Castello faceva da dimora anche ai balestrucci, di cui poteva scorgere i nidi sotto le decorazioni.

Se vuoi osservare meglio le finestre del Castello, vai al **4**.
 Se vuoi girarti e osservare il mare, vai al paragrafo **13**.
 Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.


Balestrucci, rondini e rondoni potrebbero sembrare uguali a uno sguardo poco attento. Si distinguono in realtà facilmente perché le rondini hanno le tipiche code lunghe, i rondoni sono più grandi e con le zampe corte, e i balestrucci hanno una caratteristica macchia bianca sul groppone, giusto sopra la coda.

29

Sul basamento della sfinxe era presente uno strano simbolo, sembrava quasi una specie di meccanismo, che azionato con la **chiave giusta** poteva risvegliare la statua stessa. Sopra e sotto ad esso delle iscrizioni mettevano in guardia il visitatore, ma erano ormai illeggibili.

3 **7** **13**

Se hai già la **chiave sfinxe**, usala per attivare il meccanismo: devi sommare il suo valore a quello del simbolo giusto e recarti al paragrafo corrispondente.
 Se non hai la chiave sfinxe, forse devi cercarla altrove. Hai già provato al **Porticciolo** (paragrafo **26**)?
 Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.

Meglio correlare tappe vicine, per evitare che giocatori "pigri" possano demoralizzarsi o addirittura abbandonare il gioco.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
 un libro-gioco pervasivo come strumento turistico





Checkpoint: il paragrafo 16. Per superarlo, bisogna aver completato tutti gli enigmi precedenti. Sbloccerà le prossime 3 tappe.

Utilità: gestione dei movimenti dei giocatori; gestione dello scorrere della storia.

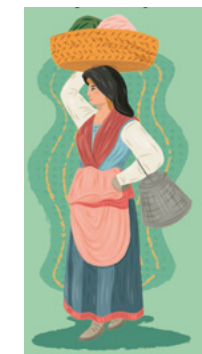


Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



La via Lattea del Carso



Sentiero: sentiero natura Miramare-Contovello

Periodo storico: primo dopoguerra, 1920

Protagonista: Maja, giovanissima mlekarica (donne del latte slovene)

Temi: Carso, pastini, muretti, stagni, mlekarice

Struttura: lineare con check-point (nei due versi)



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



06

La bellissima stazione di Miramare era stata costruita nella metà dell'800 e voluta proprio da Massimiliano per raggiungere comodamente la sua dimora. Era un edificio affascinante che Maja non si stufava mai di osservare e ammirare, fantasticando su quante persone importanti erano passate di là, o sulle carrozze parcheggiate nella rimessa nella zona sottostante. Ora veniva usata anche da alcune *mlekarice* per fare le proprie consegne più velocemente.

Maja sul suo taccuino l'aveva anche disegnata, doveva solo aggiungere le ultime colonne del porticato.

Conta solo le **colonne** del lato esterno del porticato che dà sulle rotaie. Quante sono? Vai al **paragrafo corrispondente**.



07

Esatto! Quante volte Maja si era divertita a contarli saltellando... qualche volta anche spandendo un po' di latte, facendo arrabbiare non poco la mamma.

Ma ora era tempo di proseguire. La bimba salutò il suo amico amolo e proseguì.

Se stai percorrendo il **sentiero in salita**, vai al **29**
 Se stai percorrendo il **sentiero in discesa**, vai al **28**

08

Maja arrivò presto all'antica fontana, una costruzione che l'aveva sempre incuriosita, per la sua forma così simile ad un grande pozzo. Sul retro era stata sistemata con dei mattoni.

La bambina aveva diligentemente disegnato sul suo taccuino le prime quattro righe di mattoni dal basso. A due di questi, per gioco, aveva anche dato un nome, Mihec e Jakec, e li aveva misurati in lunghezza, segnandosi la loro dimensione sul lato del foglio.



Utilizza i **righeili a margine** della pagina per trovare **Mihec** e **Jakec** tra i mattoni della fontana, poi individua i mattoni corrispondenti nel disegno e somma i loro numeri.

Vai al **paragrafo corrispondente**.

Dimensione Mihec

Dimensione Jakec



Checkpoint: enigmi il più possibile contestualizzati con la storia.

Rischio: se i checkpoint sono difficili da identificare i giocatori potrebbero passarci oltre... ed essere costretti poi a tornare indietro.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
 un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



10

Nel mentre, un'altra *mlekarica* si era seduta sulla pietra panca vicino a Maja. Dalla targhetta in bronzo sui suoi vasi, la bambina scoprì che si chiamava Jasna. Disse di arrivare da Repnič (Rupinpiccolo), al che Maja si stupì, e le chiese come mai non preferisse scendere verso la città percorrendo Scala Santa.

Jasna si mise a ridere, raccontando che Scala Santa in realtà era percorsa dalle *mlekarice* di Repen (Rupingrande), assieme a quelle di Repentabor (Monrupino), Briščki (Borgo Grotta) e ovviamente Opčine (Opicina). Da Rupinpiccolo invece si scendeva proprio per questo sentiero, come da Prosek (Prosecco) e Zgonik (Sgonico). Una volta a Barcola, qualche volta utilizzavano il tram che arrivava fino alla città, ma dipendeva dalle consegne e dalle possibilità economiche.

Maja si stupì di quante fossero le *mlekarice*, e provò a cominciare qualche conto sul suo taccuino. Sapeva che ogni *mlekarica* poteva portare fino a 80 litri al giorno e che ognuna poteva avere anche 100 clienti in città... ma questi numeri purtroppo non le bastavano per poter fare il conto.

Jasna la salutò. Aveva una maggior strada da percorrere, per cui poteva permettersi delle pause più brevi.

Anche Maja però si risvegliò dal torpore dei suoi calcoli, e riprese la sua strada verso il mare.

Se vuoi puoi aiutare Maja nel suo conto. Qualcuno di questi numeri potrà esserti d'aiuto. I vasi avevano una capienza che variava da 1 a 30 litri. Trieste aveva circa 200.000 abitanti, consumava 47.000 litri di latte al giorno e di questi 17.000 arrivavano dal Carso. Quindi, circa, quante mlekarice c'erano?



Prosegui anche tu, ci sono molte cose ancora da vedere al 29

13

Maja aveva terminato le ultime consegne della giornata e stava percorrendo la strada del ritorno, per la seconda volta oggi, dopo essere già rientrata una volta per il pranzo e poi nuovamente uscita nel primo pomeriggio. Si sentiva dunque molto stanca, ma era contenta di poter affrontare questa ultima salita con la mente sgombra dagli impegni del suo lavoro. Oggi era anche il giorno settimanale in cui i clienti pagavano, e lei si era segnata diligentemente tutto sul suo taccuino.

Dal Parco di Miramare, piccola deviazione che si era concessa, uscì per l'ingresso superiore, salì per via Beirut e attraversò la galleria sulla sinistra, da dove sbucò nella stazione di Miramare, il luogo da cui cominciava la salita vera e propria.

Sei arrivato alla **stazione di Miramare**? Bene, allora puoi proseguire al 6

14

Il torrente che accompagnava il passo di Maja era il Rio Miramar. A volte lo trovava completamente secco, a volte invece, data anche la notevole inclinazione, l'acqua scorreva che era un piacere. Una volta vi aveva fatto navigare una barchetta di carta ma poi se n'era quasi pentita, visto che il suo taccuino ora poteva ospitare meno appunti. Proprio dove c'era la sua sorgente, si potevano vedere dei sambuchi. Inoltre a volte la bambina vi aveva visto anche una salamandra. La scala era ripida, ma il passo di Maja ormai conosceva a memoria il percorso.

La salamandra giallo-nera (Salamandra salamandra) raggiunge i 15-20 centimetri ed ha la pelle ricoperta da un muco che ha azione battericida, riduce la disidratazione ed è repellente per i predatori. Anche il suo colore vivace è un segnale di tossicità.

Se stai percorrendo il sentiero in salita, vai al 8
Se stai percorrendo il sentiero in discesa, vai al 5



Approfondimenti: le informazioni possono essere date in modo diretto oppure stimolando i giocatori a trovarle.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



Il mostro di Canovella



Sentiero: sentiero dei pescatori Aurisina-Canovella

Periodo storico: tardo 1700

Protagonista: Janez, pescatore di Aurisina

Temi: pesca e sostenibilità, mitilcolture

Struttura: lineare con check-point, unica direzione



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



10 Canovella degli Zoppoli, o *Pri čupah*, deve il suo nome proprio alle imbarcazioni dei pescatori sloveni, chiamate *čupe*, o zoppoli.

Erano imbarcazioni primitive e molto solide, condizione resa necessaria dall'assenza di porti lungo la costa. Venivano scavate da un unico tronco, solitamente di pino, per il buon contenuto di resina, indispensabile per non far deperire il legno rapidamente in mare.

Lo zoppolo di Janez si chiamava Tanja, e con i suoi 47 anni era uno dei più vecchi in attività. L'aveva fabbricato da solo, con l'ascia in cortile, per poi portarlo in spiaggia su un carro trainato dai buoi a Sistiana, ed infine via mare a Canovella, dove, quando non era al lavoro, veniva tirato sulla riva in un riparo chiamato *fasal*.

Janez raggiunse il drappello di uomini sulla spiaggia, e finalmente vide la misteriosa origine di tutto quel trambusto.



Gli zoppoli avevano una lunghezza di 7 metri ed erano spinti da 2 remi di 6 metri appoggiati su una traversa fissata allo scafo. Sono rimasti in uso per 1200 anni. Gli ultimi due, Maria e Lisa, si trovano rispettivamente al Museo Etnografico di Ljubljana e al Civico Museo del Mare di Trieste.

Prosegui la lettura della storia **al paragrafo 2**



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



Per un pugno di magnesio

Per un pugno di magnesio

01	02	03	04	05
16	17	18	19	06
15	24	25	20	07
14	23	22	21	08
13	12	11	10	09

Passi:
percorso semplice (Strada Vicentina) 6000,
difficile (Sentiero Cobolli) 10000.

Tempo:
Strada Vicentina 80 minuti,
Sentiero Cobolli 120 minuti.

La storia è ambientata lungo la Strada Vicentina, comunemente chiamata Napoleonica, e il parallelo Sentiero Nicolò Cobolli, a seconda delle scelte che verranno effettuate durante la lettura.
Il punto di partenza è comune per entrambi, ed è l'Obelisco di Opicina.
Inizia pure la lettura da qui, prima di incamminarti.

Sentiero: strada Vicentina/Sentiero Cobolli

Periodo storico: anni '70

Protagonista: Gianna, appassionata d'arrampicata

Temi: arrampicata, falesie, viticoltura, inquinamento

Struttura: scelta percorsi con finale multiplo



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



14 Interpretata correttamente l'iscrizione, Gianna volle dare un'occhiata anche a quella incisa dalla parte opposta. Scoprì così che erano diverse, e che questa indicava la committenza dell'opera. Era proprio vero che non si finiva mai di imparare.

Si girò, e iniziò la sua camminata.



Se vuoi arrivare a Prosecco percorrendo la **Strada Vicentina**, percorso più semplice e diretto, vai al **13**

Se preferisci il **Sentiero Cobolli**, più tortuoso e immerso nella natura, vai al **25**

15 Il tempo volava, e anche se aveva deciso di percorrere la strada Vicentina più breve, Gianna iniziò a pensare che forse si stava attardando un po' troppo.

Ripartì. Questo ultimo tratto di strada era transennato sulla sinistra, per sicurezza. Superata un'ultima panca di pietra, arrivò sulla strada asfaltata. Ormai era prossima alla sua meta, e dopo pochi passi vide in lontananza i suoi amici, già tutti arrivati vicino al belvedere, sovrastato dalle bellissime falesie della Napoleonica, esposte a sud-ovest, l'ideale per godere del sole sino al suo tramonto sul mare.

Piena di entusiasmo, fece quegli ultimi metri di corsa e li raggiunse.

La storia prosegue al **paragrafo 24**

22 Gianna riprese il suo cammino seguendo il sentiero dodici, segnato in bianco e rosso e facilmente individuabile proprio dietro ai bagni. Una bellissima penna azzurra attirò la sua attenzione. La raccolse, e poi proseguì sino ad arrivare alla Vedetta d'Italia, da dove si godeva di un panorama magnifico.

La ghiandaia (*Garrulus glandarius*) è un uccello appartenente alla famiglia dei corvidi. Molto comune in Carso, è facilmente riconoscibile per le penne copritrici di un colore azzurro acceso con bande nere.



Segui i passi di Gianna lungo il sentiero dodici sino alla Vedetta d'Italia. Sali gli scalini e goditi il panorama. La storia prosegue al **paragrafo 16**

23 Seduta sulla panca, Gianna approfittò per bere un sorso d'acqua dalla sua borraccia. Nello zaino, c'era anche il sacco contenente la magnesite, utilissima per controllare la sudorazione delle mani durante l'arrampicata. Uno dei primi a introdurla a livello mondiale era stato il triestino Enzo Cozzolino, che l'aveva conosciuta nel mondo della ginnastica attrezzistica.

Gianna l'aveva comprata proprio quel giorno nella drogheria storica della città, perché i suoi amici ne erano rimasti senza.

Sulle panche di pietra Gianna notò incisi due nomi.

Dai un'occhiata alle **panchine di pietra**. Puoi annerire altre due caselle nella tua griglia numerata:

- Il numero di lettere del primo nome.
 - Il numero di lettere del secondo nome.
- Poi somma questi due numeri, e vai al **paragrafo corrispondente**.

Enzo Cozzolino (1948-1972) è stato un alpinista triestino, tra i pionieri del settimo grado, che si allenava spesso sulle pareti della Napoleonica. A lui è dedicato il belvedere dove si concluderà la nostra storia.

24 Le tipiche attività che Gianna e i suoi amici praticavano sulla Napoleonica erano di due tipi: le traversate ed i passaggi, rispettivamente arrampicate in senso orizzontale, a pochi metri da terra, e in verticale, con l'obiettivo di "uscire" dalla parete. Non consideravano i gradi di difficoltà veri e propri. Per loro c'era solo "ci riesco" e "non ci riesco". Il primo era poi ulteriormente diviso in "facile" e "pericoloso".

Quel luogo era una vera e propria palestra di roccia, dove si allenavano il fisico e la mente in vista dell'arrampicata sulle montagne.

Gianna salutò i suoi amici, che si trovavano proprio sotto lo scudo scolpito nella parete di roccia.



Lo scudo scolpito nella parete è una lapide che ricorda la costruzione della strada vicentina, avvenuta nel 1821 per opera dell'ing. Giacomo Vicentini.

Trova lo scudo. L'incisione su di esso ti regala le ultime tre caselle da annerire sulla tua griglia numerata:

- Il numero delle lettere della prima parola dell'ultima riga, moltiplicato per 2.
- Il numero delle lettere della prima parola dell'ultima riga, moltiplicato per 4.
- Il numero delle lettere della prima parola dell'ultima riga, moltiplicato per 5.

Ora, le caselle annerite formano un numero. È il paragrafo del finale della tua storia. Ci sono tre finali diversi, a seconda delle scelte che hai fatto lungo il percorso. Quale sarà il tuo? Scoprillo al **paragrafo indicato**.

Rischio: i percorsi si incrociano spesso. Problema di continuità nella storia. Fondamentale mappare bene i check-point.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



Playtest



Fondamentale per: valutare le meccaniche di gioco, i tempi, il percorso e l'attenzione alla parte didattica/divulgativa.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



Utilizzo



Il libro è stato dato in omaggio a tutte le strutture ricettive della città, per metterlo a disposizione dei propri clienti.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico



Utilizzo



Utilizzo singolo ma anche per organizzare **escursioni guidate** sui sentieri, per unire all'esperienza ludica una parte di approfondimento... ancora più approfondita. Da marzo 2023 è disponibile anche in libreria.



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico



Possibili sviluppi



Modello sicuramente esportabile.

App? - Problema connessione nonché desiderio di contatto con la natura.

Possibilità di utilizzo anche slegato dalla presenza sul territorio?



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico





Grafica di **Sara Paschini**.

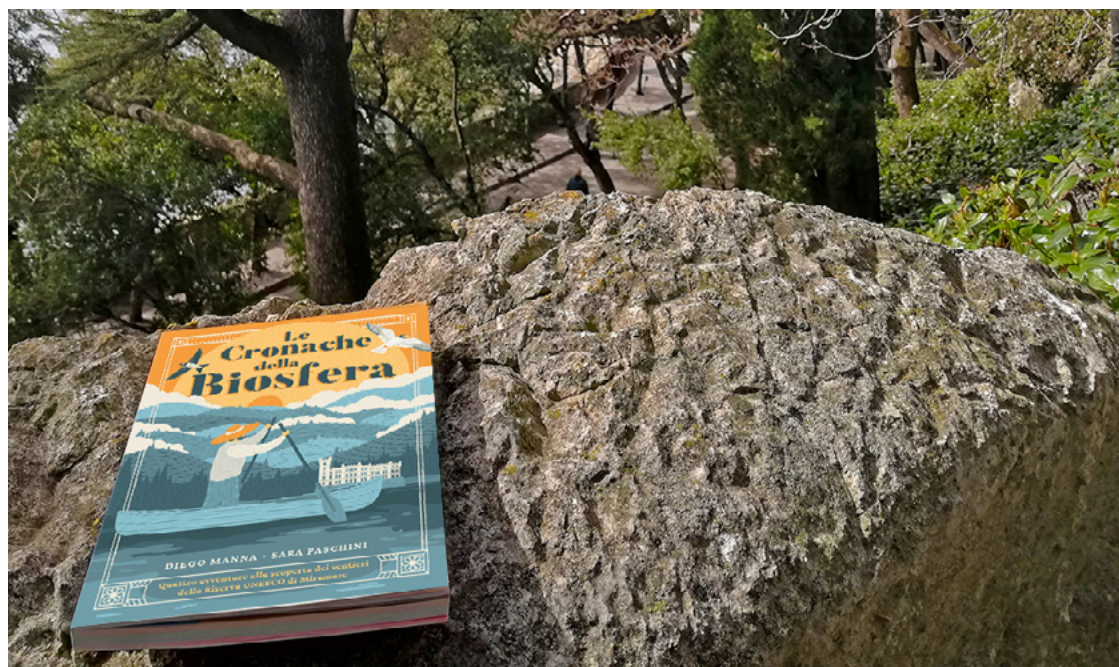
“Un gioco bello con una grafica brutta diventa un gioco brutto, un gioco brutto con una grafica bella diventa un gioco bello” [Qualcuno, una volta]
Lavorare ad un gioco con Sara ti fa partire con un certo vantaggio!



Diego Manna

Le Cronache della Biosfera:
un librogioco pervasivo come strumento turistico





GRAZIE A TUTTI!

diego.manna@gmail.com

info@ampmiramare.it



Diego Manna

**Le Cronache della Biosfera:
un libro-gioco pervasivo come strumento turistico**

