

14 14. La Pietà Rondanini dice: «vai al n. 21»

20 20. La Madonna Lia dice: «vai al n. 48»

40 40. Bernabò Visconti dice: «Tira di nuovo»

22 22. L'Automa Settala ti dice: «torna al n. 15»

34 34. Teodora ti tiene fermo per un giro!

45 45. San Giovanni Nepomuceno dice: «torna al n. 39»

8 8. Lo stemma degli Sforza ti tiene fermo per un giro!

28 28. La Madonna del Libro dice: «Tira di nuovo!»

5 5. Nicodemo dice: «Tira di nuovo!»

START HERE!

WIN

50

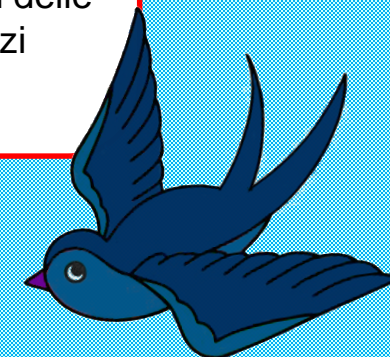
Regolamento del gioco

- ❑ Per bambini da 4 a 99 anni.
- ❑ Stampa questo tabellone e procurati delle pedine e due dadi.
- ❑ I giocatori tirano a turno i dadi e si spostano di un numero di caselle pari al numero ottenuto col lancio. Scopo del gioco è arrivare per primi alla casella 50, dove c'è Ottone.
- ❑ Le caselle speciali, colorate di verde, mostrano alcune opere dei Musei del Castello che aiutano il giocatore ad arrivare in fondo più velocemente (legenda viola) oppure lo fanno tornare indietro (legenda gialla).

I protagonisti dei nostri giochi

Ascanio

il rondone viaggiatore. Ogni anno i rondoni tornano al Castello Sforzesco per la nidificazione nei punti più alti delle torri e delle mura, dando vita a pazzi inseguimenti.



Gatton de Foix

è il capo dei gatti della colonia felina del Castello Sforzesco, vive nei fossati ed è un gran curioso. Deve il suo nome ad un'opera importante esposta nel Museo di Arte Antica: il *Monumento a Gaston de Foix* del Bambaia.



Ludovico

è uno dei discendenti del famoso Ludovico il Moro, Duca di Milano ed è la guida ideale per tutti i bambini che vogliono visitare i Musei del Castello.



Ottone

il serpente intelligente, deve il suo nome a Ottone Visconti, il primo che introdusse l'immagine del biscione nello stemma dei Visconti.

