

L'iniziativa rientra nella pluriennale attività di Gradara nell'ambito della didattica ludica, iniziata i primi anni '90 con il Gradara Ludens, da poco riportato alla luce dopo diversi anni di ibernazione, anche se, in realtà, Gradara non ha mai smesso di lavorare nell'ambito della didattica ludica attraverso eventi, attività ludico/educative, progetti specifici, ecc. I soggetti coinvolti nel progetto sono:

- Comune di Gradara: promotore e finanziatore
- Università di Edimburgo - History Game Lab: supporto esecutivo e sviluppo
- Università di Urbino - Dipartimento di Storia Medievale: supervisione storica
- Gradara Innova Srl: co-ideatori, comunicazione e logistica
- Oshiro Model Terrain: realizzazione del modello in scala
- Masterstroke Games - Force of Virtue The Game - Il Tempo della Spada: sviluppatori del regolamento e degli scenari
- Alan & Thomas d'Amico: produzione e pittura miniature originali
- GioGra - Associazione Giovani Gradara: gestione del modello e ricaduta sulla comunità locale

L'iniziativa è finanziata attraverso due bandi del Ministero della Cultura su Fondi Next Generation EU:

- Bando accessibilità luoghi della Cultura
- Bando Rigenerazione Piccoli Borghi - Linea B

Il diorama del centro storico di Gradara sarà realizzato in scala 28mm e raffigurerà Gradara così com'era (ipoteticamente) nel XV secolo, precisamente nella seconda metà del secolo per rappresentare al meglio uno degli episodi storici più importanti che hanno coinvolto il borgo fortificato, l'assedio di Gradara del 1446. Tale episodio storico è stato scelto come primo scenario giocabile attualmente in fase di sviluppo.

Si tratta di un modello piuttosto grande le cui dimensioni sono 3,5 x 2,5 mt, con l'opzione di aggiungere un accampamento assedio che lo renderebbe 4,2 x 3,5 mt, una volta pronto, sarà in mostra e giocabile in una sala della Rocca Demaniale di Gradara.

Lo scopo del modello quindi sarà quello di offrire ai visitatori di Gradara un approfondimento sull'assedio del 1446 ma anche, in un'ottica di fruizione ampliata del patrimonio storico, di giocare con la storia prendendo parte in prima persona a quella battaglia, decidendone le sorti.

Il modello, una volta raggiunta la sua sede definitiva sarà affidato in gestione all'associazione GioGra - Giovani Gradara sia per garantirne una fruibilità e manutenzione costante, sia per assicurare al progetto una forte ricaduta sulla comunità locale, in termini di fruizione e consapevolezza/visibilità.

Il modello sarà accompagnato da una delegazione composta dal Comune di Gradara, probabilmente anche con personaggi in abito storico, dall'Università di Edimburgo e dagli sviluppatori dello scenario e del regolamento di gioco che garantiranno una costante giocabilità nel corso della manifestazione.

Potete trovare il blog del progetto qui: <https://blogs.ed.ac.uk/gradaramodel/>