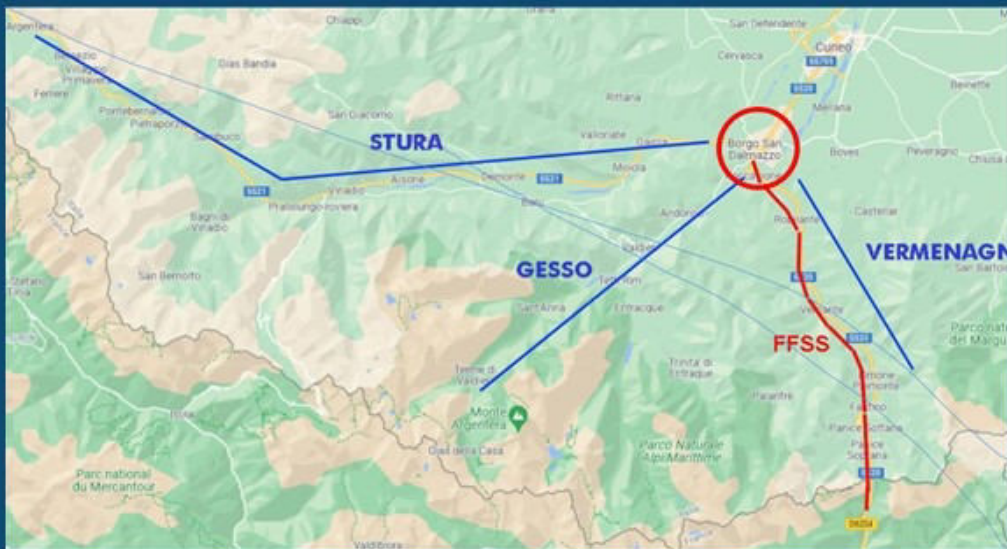




# LA STAZIONE DELLE MERAVIGLIE





## VALLE STURA

- **BORGO S.D.**
- **DEMONTE**
- **AISONE**  
Le grotte
- **VINADIO**  
Forte Albertino
- **S. ANNA DI VINADIO**  
Santuario,  
colle della Lombarda
- **ARGENTERA**
- **COLLE DELLA MADDALENA**

## VALLE GESSO

- **BORGO S.D.**
- **VALDIERI**  
Le terme, Argentera,  
Riserva di caccia,  
grotte del Bandito,  
Falesie di Roaschia e Andonno
- **ENTRAQUE**  
Lago della Piastra  
Centrale idroelettrica L. Einaudi
- **I LAGHI**  
rovine, Chiotas, Brocan
- **FENESTRELLE**
- **MALINVERN**

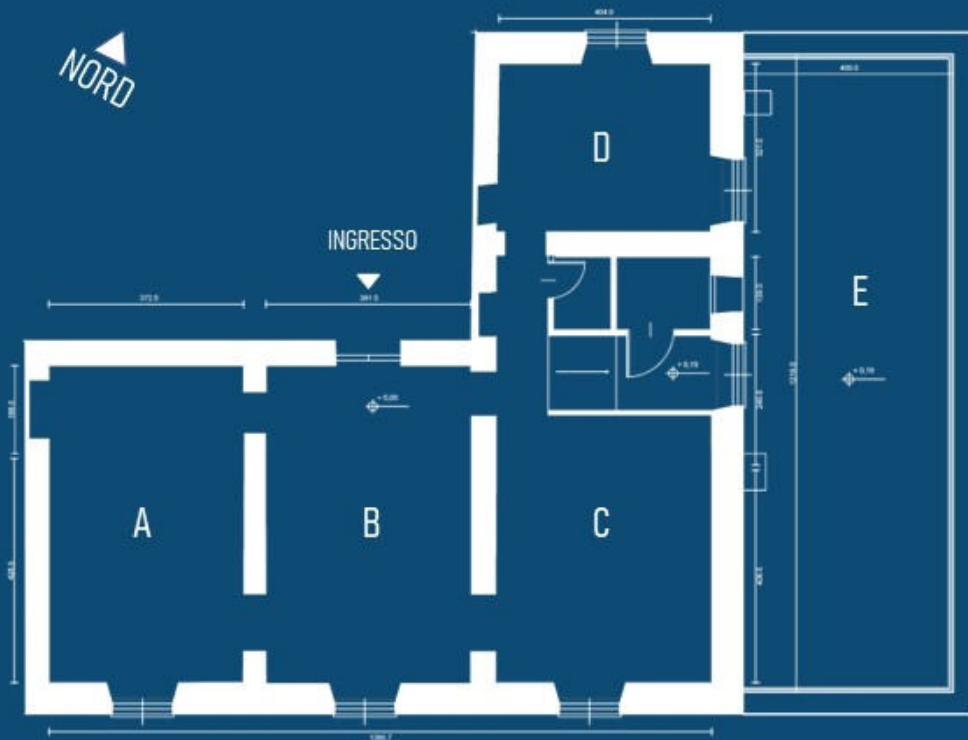
## VAL VERMENAGNA - FFSS

- **BORGO S.D.**
- **ROCCAVONE**  
Museo Vecchio Mulino  
Falesia Bec di Porte  
BecBerciassa,
- **ROBILANTE**  
Museo della fisarmonica
- **VERNANTE**  
Galleria elicotidale  
Museo di Pinocchio  
Museo etnografico
- **LIMONE P.te**
- **GALLERIA TENDA**  
Forte di Tenda



Nel centro: l'arazzo "L'Inverno del 1644" del fondo di Tenda.

# SDF



- Piano Primo con accesso da pianerottolo
- Nessun elemento architettonico di pregio
- Flusso massimo previsto 20 utenti

○ Aree	SALA A - 22,50 mq
	SALA B - 23,74 mq
	SALA C - 21,00 mq
	SALA D - 13,05 mq
	TERRAZZO E - 48,76 mq

- H media 400cm
- Affacci a SE verso binari
- a NW verso piazzale
- a NE verso Memoriale







**ANY  
ELLIPTICAL**



**ANY BICYCLE**

**VIRTUAL  
REALITY**



**ANY  
ROWING  
MACHINE**







# GAMIFICATION





# IPOSTESI PROGETTUALE

La fruizione prevista si compone di gruppi di max 20 persone e/o famiglie e/o singoli, senza percorsi obbligati.

Se non previsto diversamente è necessario un sistema ad armadietti per depositare indumenti e borse, posto nell'ingresso o nella Sala STURA.

Ogni sala può contenere fino a due postazioni con la stessa esperienza.

Quasi tutte le postazioni sono progettate per essere fruite con sedia a ruote.

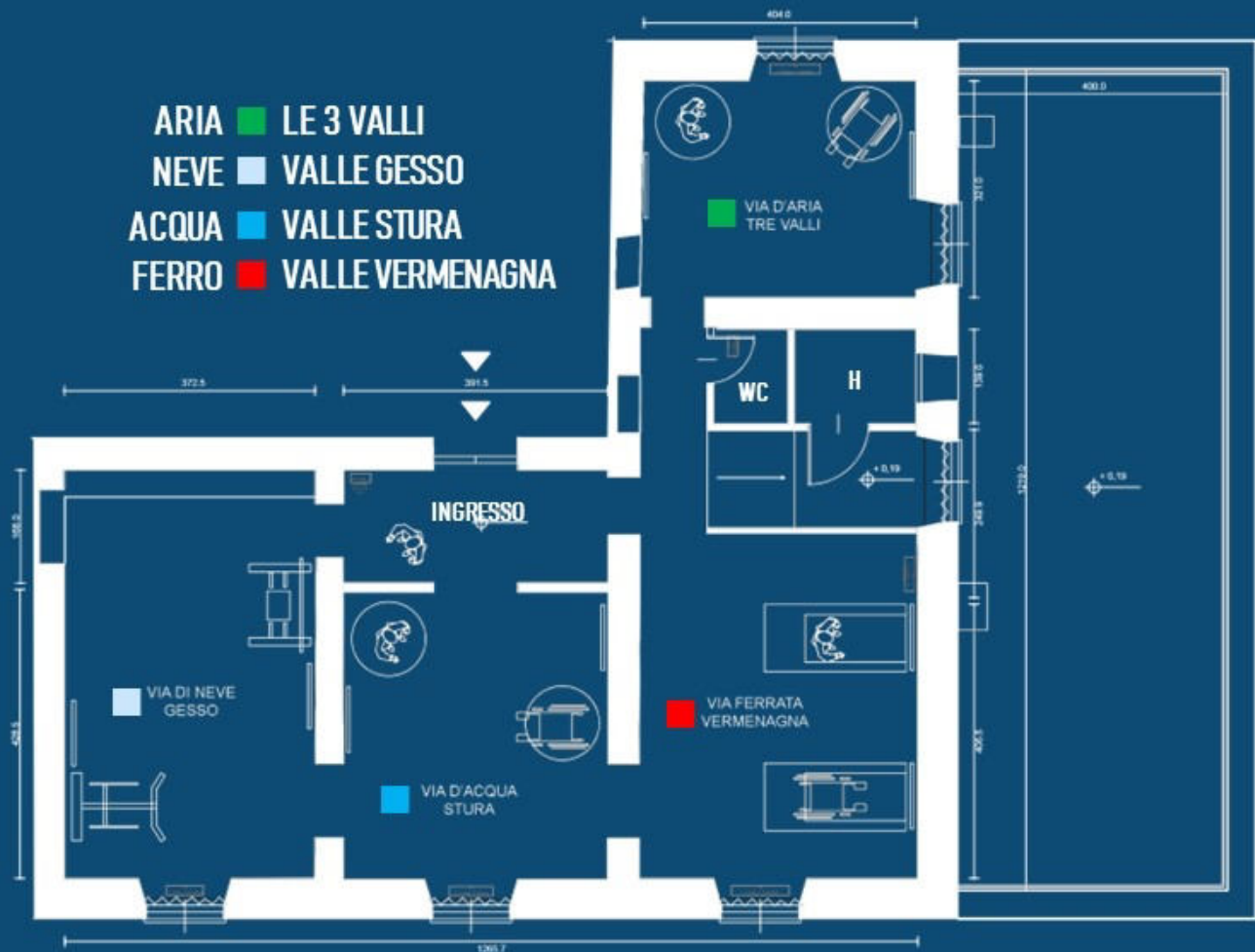
Per ogni postazione è previsto un monitor da 42" che fa vedere quel che vede l'utente.

Ogni sala ha grafiche a parete che illustrano la Valle specifica, i POI e descrivono l'installazione.

Ogni sala è connotata da un colore dominante diffuso, con punti luce specifici a cadere dall'alto.

3 lingue previste: ITA, ENG, FRA.

Il terrazzo funge da «cuscinetto» con l'adiacente Memoriale e potrà essere allestito con tavoli e panche per soste e/o lezioni scolastiche.



# LA VIA D'ARIA

VALLE STURA, GESSO e VERMENAGNA

L'utente può scegliere di decollare da una delle cime di ciascuna valle (ad es: Maddalena, Malinvern, Tenda) con l'obiettivo di atterrare sempre alla Stazione delle Meraviglie.

Inoltre può scegliere di volare anche con velivoli di fantasia (ad es: una nuvola). Si siederà su una seduta appesa, indosserà il visore e agirà sulle maniglie appese a due corde elastiche. Il punto di vista è panoramico sulle tre valli, il velivolo ha una discesa costante e l'utente può virare, accelerare o rallentare. Durante il tragitto compariranno tag informativi sui POI più prossimi (ad es: stai volando su Vernante dove c'è Pinocchio!) e anche «porte» da attraversare per accumulare punti. In alcune occasioni dovrà evitare stormi di uccelli fastidiosi, tenersi lontano da colonne di fumo, ecc.. per non perdere punti. Un atterraggio preciso aggiungerà punti al totale.





# LA VIA FERRATA

## VAL VERMENAGNA - FFSS

### BORGIO S.D.

### ROCCAVIONE

Museo Vecchio Mulino  
Falesia Bec di Porte

### ROBILANTE

Museo della fisarmonica

### VERNANTE

Galleria elicoidale  
Museo di Pinocchio  
Museo etnografico

### LIMONE P.te

### GALLERIA TENDA

Forte di Tenda



QUEST 2

Si parte da BSD con l'obiettivo di entrare nel Tunnel di Tenda. In sala vi è la riproduzione di un carrello ferroviario sul quale l'utente prende posto indossando il visore. Può scegliere tra diverse tipologie di carrello, anche di fantasia (ad es: un carrello a levitazione magnetica) Il gioco prevede che il veicolo sia fermo e che, per farlo muovere, si agisca sul manubrio. Se non si agisce esso rallenta fino a fermarsi. Durante il tragitto si passeranno le stazioni della linea ferroviaria e si vedranno e ascolteranno situazioni tipiche.

Durante il tragitto si accumuleranno o perderanno punti, ad esempio quando compariranno ostacoli da evitare (ad esempio l'attraversamento del gregge di pecore, ecc.), tratti da attraversare a velocità dichiarata, e tab informativi sul territorio in corrispondenza dei POI (ad es: quando si attraversa la galleria elicoidale, ecc.)

A termine si conoscerà il punteggio totale.





# LA VIA D'ACQUA

## VALLE STURA

BORGO S.D.

DEMONTE

AISONE

Le grotte

VINADIO

Forte Albertino

S. ANNA DI VINADIO

Santuario,  
colle della Lombarda

ARGENTERA

COLLE DELLA MADDALENA



Il gioco permette di simulare la discesa dello Stura in kayak, ciambellone o altri natanti di fantasia, partendo dalle sorgenti per arrivare in prossimità della Stazione delle Meraviglie.

L'utente si siederà su una seduta appesa, indosserà il visore e agirà su una pagaia per virare e aumentare la velocità. In assenza di movimento il veicolo rallenterà fino a raggiungere la velocità minima del tratto in pendenza. Durante il tragitto compariranno tag informativi sui POI più prossimi (ad es: stai attraversando il lago della Piastra) e anche «porte» da attraversare per accumulare punti. In alcune occasioni dovrà evitare branchi di pesci che gli salteranno davanti, tronchi galleggianti, ecc.. per non perdere punti.

All'arrivo conoscerà il punteggio totale.





# LA VIA DI NEVE / fuori pista

## VALLE GESSO

### BORGO S.D.

### VAL DIERI

Le terme, Argentera,  
Riserva di caccia,  
grotte del Bandito,  
Falesie di Roaschia e Andonno

### ENTRAQUE

Lago della Piastra  
Centrale idroelettrica L.Einaudi

### I LAGHI

rovine, Chiotas, Brocan

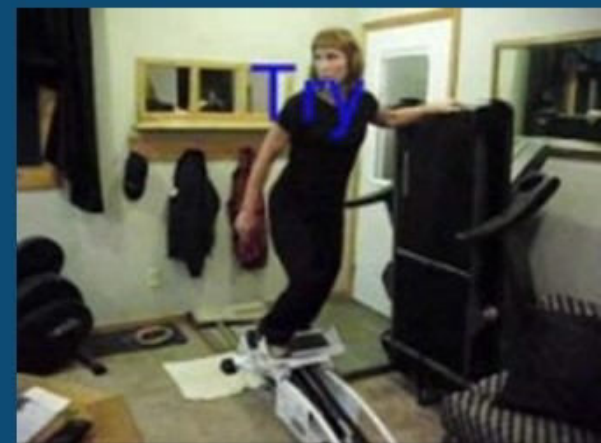
### FENESTRELLE

### MALINVERN



Lungo la Val Gesso si replicano la discesa libera (in fuori pista) e lo sci di fondo. Il punto di partenza potrà essere lo stesso così come il punto di arrivo, ovvero la Stazione delle Meraviglie. La modalità di gioco è diversa.

- Per lo sci fuori pista acquisirò velocità muovendomi sul dispositivo e rallenterò fermandomi. Il movimento sx-dx sarà coerente con la posizione della pedana. Durante il percorso dovrò fare slalom tra oggetti diversi (es: alberi, coniglietti, ecc..) oltrepassati correttamente i quali otterrò un punteggio. A tratti dovrò rallentare per evitare ostacoli in modo datale da poter aver tempo di leggere i tag che compariranno in corrispondenza dei POI del territorio.
- Per l'utente su sedia a ruote sarà agganciata alla pedana un manubrio che gli permetterà di muoverla con le mani anziché con i piedi.





# LA VIA DI NEVE / sci di fondo

## VALLE GESSO

### BORGO S.O.

### VAL DIERI

Le terme, Argentera,  
Riserva di caccia,  
grotte del Bandito,  
Falesie di Roaschia e Andonno

### ENTRAQUE

Lago della Piastra  
Centrale idroelettrica L.Einaudi

### I LAGHI

rovine, Chiotas, Brocan

### FENESTRELLE

### MALINVERN



- Per lo sci di fondo, una volta salito sull'attrezzo, acquisterò velocità muovendo braccia e gambe oppure rallenterò rimanendo fermo, percorrendo una pista preconstituita. Durante la quale dovrò attraversare tratte a velocità controllata (per poter leggere le info del tag), evitare ostacoli o raggiungere punti bonus accelerando.
- Per gli utenti su sedia a ruote si dovrà realizzare una postazione ad-hoc che replichi i bastoni laterali basculanti, ma lasci libero lo spazio intermedio per posizionare la sedia.





MOVE TO  
START VR

MOVE TO  
START VR

# LA VIA D'ARIA



# LA VIA FERRATA

MOVE TO  
START VR

MOVE TO  
START VR

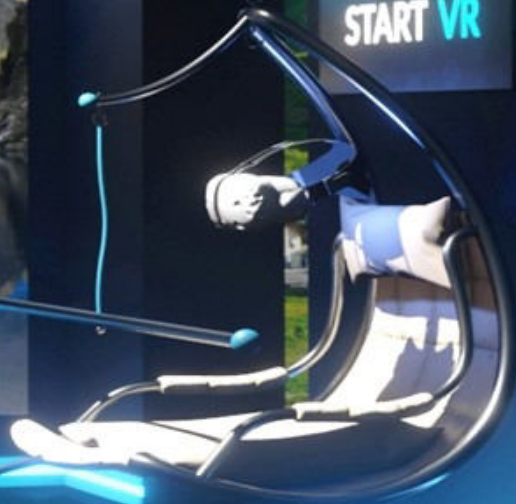




# LA VIA D'ACQUA



MOVE TO  
START VR





MOVE TO  
START VR



LA VIA DI NEVE



# COMPLESSIVO

