



VALE  
BOTT

# Zûc de ocje

## pai frutins

Per il murale a terra in zona ricreativa antistante canonica si propone il gioco dell'oca che svilupperà un percorso nel Cantico delle Creature.

Al centro Frate Sole e Sorella Luna sorgono su Campolonghetto.

## Contenuto e scopo del gioco

Il gioco dell'oca è un percorso a spirale di 63 caselle. Viene giocato da 2 o più giocatori. Ogni giocatore lancia due dadi (o un dado due volte) e muove il suo pezzo in avanti in base al risultato del lancio.



L'obiettivo è arrivare esattamente alla 30° casella, il sole. Per giocare al gioco dell'oca, avrete bisogno di :

- il tabellone di gioco dipinto a terra
- i segnalini o bambini partecipanti
- uno o due dadi

## Inizio del gioco

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore prende i dadi ed effettua un singolo lancio. Di norma, **il giocatore con il punteggio più alto inizia la partita.** Tuttavia, se state giocando con i vostri fratelli e sorelle, non è una cattiva idea lasciare che siano i più giovani a iniziare la partita. Una volta definito l'ordine di gioco, è possibile **posizionare le pedine sulla casella di partenza poco prima della casella 1.**

## Sequenza del turno

Il turno di un giocatore prevede 3 semplici fasi:

- Tirare i dadi
- Muovere il proprio pezzo in base al risultato del lancio.
- Seguire le regole che si applicano se il giocatore atterra su una casella speciale.

Non tutte le caselle sono speciali. Tuttavia, alcune caselle offrono vantaggi, mentre altre penalizzano il giocatore.

Una volta arrivato il proprio turno, toccherà al giocatore successivo seguire questi passaggi. Soprattutto, niente imbrogli!

	Partenza Partence
1	La volpe Bolp La volpe è furba, prende una scorciatoia che ti fa andare avanti a chi ti precede.
2	L'Arcobaleno Arc di San Marc L'arcobaleno è un ponte e ti fa passare direttamente alla casella 3
3	Cavallina I tuoi compagni si rannicchiano a terra, e tu cavallina salti l'ostacolo (gioco della cavallina)
4	Il germano reale Masurin si immerge nell'acqua, vai alla fontanella e porta tra le mani l'acqua (ricordati di chiudere il rubinetto: l'acqua non va sprecata)
5	Le due oche Se il lancio di dadi qui alle oche ti ha portato sei fortunato: il suo valore è raddoppiato
6	Casella vuota Ti ferma per un giro
7	La lepre Il Gneur Salta come lui e fai il giro completo del giardinetto
8	Il papavero Confenon fermo sui tuoi piedi uniti, alza le braccia e muoviti come papavero al vento
9	Oca Ocje Se il lancio di dadi qui all'OCA ti ha portato sei fortunato: il suo valore è raddoppiato
10	Il piccione svolazza attorno alla chiesa, vai sul sagrato e salta i tre scalini a piedi uniti andata e ritorno
11	Casella vuota Ti ferma per un giro
12	Puledro Puieri Il puledro ti fa saltare avanti, scopri di quanto lanciando un dado

13	Il gufo indovina la parola che ti scrive sulla schiena con un dito un tuo compagno
14	Oca Se il lancio di dadi qui all'OCA ti ha portato sei fortunato: il suo valore è raddoppiato
15	L'airone Come l'airone stai su un piede per 30 secondi
16	Il gatto Gjat Sei del gatto, da questa casella non si può proseguire torni alla partenza
17	Oca Se il lancio di dadi qui all'OCA ti ha portato sei fortunato: il suo valore è raddoppiato
18	Libellula sei libero solo se esce il 2 o il 5
19	Casella vuota Ti ferma per un giro
20	Il caprone è un gran testone. Testa contro testa con gli amici trasportate il dado fino alla partenza.
21	Le rondini La sisile Come la rondine agile in volo, dimostra la tua abilità camminando piede dopo piede percorrendo la linea interna dal sole alla. Luna e ritorno .
22	Casella vuota Ti ferma per un giro
23	La farfalla Pavee La falena di notte vola vicino alla luce, cerca un lampione e compi almeno un giro attorno.
24	Oca con uovo Trasporta il dado sulla testa e fai lo slalom tra le colonne
25	Casella vuota Ti ferma per un giro
26	Il merlo raccogli e porta almeno 5 sassolini
27	Casella vuota Ti ferma per un giro
28	Il gallo Il Gjal Al mattino il gallo saluta il sole in piedi sulle panchine imita il gallo e canta
29	Il germoglio La samente

	e ora stai come un seme sotto terra e come un germoglio a mani unite sopra il capo cresci !
30	Il sole sei arrivato in fondo! Hai vinto !