

ISTITUTO COMPRENSIVO "ALBERTO MARVELLI" RIMINI

GLI ALUNNI E LE INSEGNANTI DELLA QUARTA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA "SAN
FORTUNATO " di RIMINI

presentano

JEU DE L'OIE

ovvero GIOCHIAMO CON DANTE E BEATRICE

Regole: i giocatori, a turno, lanciano due dadi, poi spostano la propria pedina di un numero di caselle pari alla somma del lancio. Vince chi arriva per primo all'ultima casella con un lancio esatto, terminando il suo movimento sulla casella 26; se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dopo aver raggiunto la casella 26 dovrà tornare indietro. Esistono inoltre alcune caselle speciali, elencate di seguito.

- ❖ **CASELLE DELL'OCA DOPPIA** : il giocatore che si muove su una casella CON DUE OCHE si muove di un numero di caselle pari a quelle di cui si è appena spostato;
- ❖ **PONTE (6)**: si ripete il movimento;
- ❖ **OSTERIA DEL TEMPO PERDUTO (10)**: si rimane fermi per tre turni;
- ❖ **LA BELLEZZA (12)**: si rimane fermi finché un altro giocatore non finisce sulla stessa casella;
- ❖ **IL POZZO DELL'ERRORE GRAVE (16)**: si rimane fermi finché un altro giocatore non finisce sulla stessa casella;
- ❖ **LA REGOLA (18)**: si rimane fermi per un turno;
- ❖ **IL LABIRINTO DELLA SCELTA (19)**: si torna indietro alla casella 4;
- ❖ **L'AMORE (21)**: si va avanti di 3 caselle;
- ❖ **LA PRIGIONE (22)**: si rimane fermi due turni;
- ❖ **LA VITA (23)**: si fa un altro lancio di dadi;
- ❖ **LA MORTE (25)**: si torna alla casella 1.

Ogni casella del nostro gioco dell'oca contiene un verso di Dante Alighieri.

Le caselle 1,2,3,4,5,7,8,9,11,13,15,17,20,24, contengono i versi del SONETTO A BEATRICE, e chi le raggiunge dovrà recitare ogni volta il Sonetto per intero, in tal modo guadagna la possibilità di lanciare di nuovo i dadi.

Le caselle speciali 6,10,,12,14,16,18,19,21,22,23,25 contengono VERSI CELEBRI DANTESCHI e chi le raggiunge guadagna un lancio supplementare.