

ESINO E’ UN PAESE IN DISCESA

un gioco di società per Esino Lario



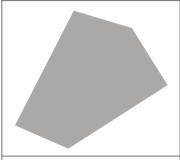
Ecomuseo delle Grigne



Ecomuseo



ESINO LARIO A MISURA DI BAMBINO



21 A



ogni casella corrisponde a (circa) 6 minuti di cammino



21 A



segnavia

ricevi una lettera da tuo zio esinese emigrato in California nel 1934, e la traduci con il linguaggio dei segni ai tuoi amici che non parlano inglese. L'altra squadra inventa una frase in senso compiuto e la sussurra all'orecchio di uno dei vostri giocatori. questo deve mimarla parola per parola ai compagni di squadra, che devono indovinare la frase esatta. se indovinano entro 1 minuto, avanzate di 1; altrimenti dovreste indovinare una nuova frase al prossimo turno.

un giocatore a scelta della squadra deve ripetere il maggior numero di volte possibile senza impappinarsi lo scioglilingua; "Quand a Créés el psciöca, A Psciäach el psciöf". può fare due prove prima della bella. avanzerà di tante caselle quante sono le volte che ha ripetuto lo scioglilingua correttamente in 10 secondi. se si impappina restate fermi.

deviazione obbligata: percorso vita sei con un amico molto sportivo che ti convince a fare con lui le 15 tappe del percorso vita

prendete il sentiero fino ad Abbadia e poi da lì, attraverso la via francigena scendete fino a Roma. non riuscite a tornare a S.Pietro e riprendere il gioco finché non fate un 4 secco. tirate una volta per ogni turno. quando farete 4, potrete ritirare per muovere.

se state giocando prima delle ore 12, il vento Tivano (che soffia da nord verso sud) ti spinge indietro di 2 caselle; se state giocando dopo le ore 12, il vento Brevia (che soffia da sud verso nord) ti spinge avanti di 2 caselle

uno dei vostri giocatori pensa alcuni oggetti indispensabili per una gita in montagna. Al via del cronometro, li deve disegnare uno alla volta e i compagni di squadra devono indovinare. avanzate di tante caselle quanti sono gli oggetti indovinati in 15 secondi. L'altra squadra fa da giudice

prendi la corriera fino al posteggio di Ortanella

elenicare nomi di animali acquatici (reali o mitologici o i nomi propri di pesci famosi) la cui iniziale formi le parole
E..... L.....
S..... A....
I..... R.....
N.... I.....
O.... O.....

un signore che abita qui vicino vi porta a vedere degli alberi coltivati ancora così. lo seguite nel bosco, e vi ritrovate poi sul sentiero 23B. ripartite da qui

ti fermi un turno per dormire al rifugio. dopo sarai così riposato che il tiro successivo varrà doppio

se stai giocando tra maggio e settembre, prosegui lungo la via romana fino ad Alpe di Lierna per comprare del formaggio. ti fermi un turno

Questo è un gioco da fare al ristorante tra il dolce e il caffè, oppure bevendo una cioccolata calda o aspettando che finisca di piovere. Oppure è un gioco che potete prendere con voi e portare a passeggio per le Grigne. Il percorso del gioco ricalca alcuni sentieri che partono da Esino Lario. Attenzione, il gioco non sostituisce una carta dei sentieri (che potete trovare all'info point a Villa Clotilde). È uno strumento in più per grandi e piccoli, per scoprire il territorio e un po' della sua storia giocando.

Come si gioca:
procurarsi dei fogli e delle penne.
procurarsi 4 monete possibilmente uguali.
i giocatori si dividono in due squadre.
Ogni squadra costruisce un segnaposto con una mollica di pane o un pezzo di carta o quello che trova.
Regole del gioco
si parte da Villa Clotilde, a Esino Lario. Scopo del gioco è arrivare per primi al Monte Croce. Il percorso è libero, ci si può muovere in ogni direzione seguendo i 12 sentieri della Grigna qui rappresentati.

Inizio del gioco
Si fa pari o dispari per decidere quale delle due squadre debba cominciare. Uno dei giocatori della squadra che vince, prende in mano le 4 monete, le scuote nel pugno e le tira sul tavolo. Ogni moneta ha una “testa” (la faccia con impressa un profilo, o un monumento) e una “croce” (la faccia con il numero). Quello che interessa a noi è la faccia con la “testa”. Il numero di “teste” uscite con il tiro, rappresenta il numero di caselle di cui la pedina avanza. Per esempio, se escono tutte e 4 le monete con la “testa” rivolta verso l'alto, la squadra avanza di 4 caselle. Se non ne esce nessuna, la squadra resta ferma fino al turno successivo. Le caselle su cui capitano le pedine possono contenere delle indicazioni, oppure no. Se la casella su cui si è capitati dopo aver tirato le monete contiene delle istruzioni, bisogna seguirle. Se non c'è scritto niente, il turno passa alla squadra avversaria. Può capitare di arrivare in caselle che richiedono delle SFIDE.
In quel caso devono partecipare entrambe le squadre e attenersi alle istruzioni scritte nella casella. Solo il vincitore della sfida potrà avanzare del numero di caselle indicato, partendo dalla posizione in cui si trovava alla dichiarazione di sfida.
Il gioco prosegue alternandosi nel lancio delle monete e muovendosi di casella in casella tra i sentieri della Grigna, fino ad arrivare al Monte Croce.

