

IL GIOCO DELL'OCA DI



Ci sono giochi antichi che restano sempre divertenti...

Il **Gioco dell'Oca** è un gioco da tavolo tra i più popolari (si narra che abbia avuto origine nel 1580, alla corte di Filippo II di Spagna), semplice, che si può giocare ovunque, adatto per i bambini più piccoli ma anche per giocare insieme con i più grandi: si tratta di un gioco di percorso in cui i partecipanti lanciano due dadi e si muovono a ogni lancio di un numero di caselle uguale alla somma del risultato (da un minimo di 2 a un massimo di 12), con l'obiettivo di raggiungere per primi l'ultima casella del percorso, la numero 63, con un lancio esatto.

Cosa vuol dire "lancio esatto"? Se con l'ultimo lancio un giocatore ottiene un numero maggiore di quello necessario per arrivare all'ultima casella, attenzione, dovrà tornare indietro per le caselle "in eccesso".

Come **pedine**, potete utilizzare legumi, sassolini colorati, bottoni... tutto quello che può ispirare la vostra fantasia!

Rancia VerdeBlu vi propone una versione speciale del Gioco dell'Oca, ispirato al musical **Cenerentola**: facile da realizzare in casa, basta stampare in formato A3 o A4 il tabellone, e se non avete a disposizione dei dadi, niente paura... trovate anche il modello per costruirli e colorarli come preferite!

Le CASELLE SPECIALI del Gioco dell'Oca di Cenerentola

CASELLE DELL'OCA (5, 9, 18, 27, 36, 45, 54): la nostra Oca è davvero unica, si chiama *Palmira* e vive a Colvenale. È un'Oca Indiana o Testa Barrata, originaria delle montagne dell'Himalaya (India e Tibet); è curiosa e vive in colonie per gran parte dell'anno, ha un carattere piuttosto mite, pacifico nei confronti delle altre specie, ed è facilmente addomesticabile. Palmira è una grande amica di Cenerentola, che si confida con lei e le racconta le sue giornate.

Quando un giocatore arriva sulle caselle dell'Oca, potrà muoversi nuovamente per lo stesso numero di caselle di quel lancio.

Le caselle dell'Oca sono molto speciali: se un giocatore, al primo lancio, ottiene un 9, potrà vincere la partita in una sola mossa, per arrivare subito alla casella 63, dove Cenerentola incontrerà finalmente il Principe!

Nel tabellone del Gioco dell'Oca di Cenerentola, troverete altre caselle speciali:

FATA MADRINA (6): è sempre pronta ad aiutare Cenerentola, **si ripete il movimento!**

SECCHIO E SCOPIA (19): c'è ancora tanto da pulire, **si rimane fermi per tre turni!**

MEZZANOTTE (31): l'incantesimo sta per finire! **Si rimane fermi finché un altro giocatore non finisce sulla stessa casella.**

SORELLASTRE (42): uff, ci mancavano loro a mettersi di mezzo! **Si torna indietro alla casella 39.**

SCARPETTA (52): tutte vogliono provare ad indossarla... **si resta fermi finché un altro giocatore non finisce sulla stessa casella.**

MATRIGNA (58): oops, non ci voleva! **Si torna alla casella 1!**