



Il famoso Gioco dell'Oca cambia veste e si trasforma in "molliche di terra" di Masseria Urbana. Un percorso di apprendimento e conoscenza ispirato al labirinto di Chartres. Il gioco nasce con l'obiettivo di accompagnare bambini e adulti verso l'applicazione del principio greco "nulla di troppo" allontanandoli dall'illimitatezza dei bisogni egoici. C'è un ingresso e il tuo obiettivo è arrivare al centro del labirinto seguendo la Via. Ma devi saper tornare indietro, accettando i tuoi limiti e i tuoi errori, solo in questo modo infatti, ciò che hai imparato potrà esserti davvero utile. La storia legata a questo percorso riassume i principi fondanti del nostro progetto e vuole contribuire anche all'educazione alimentare delle nuove generazioni. Crediamo che sia necessario formare uomini consapevoli e non solo consumatori; uomini in armonia con tutto il Creato e capaci di proiettarsi in un futuro più sostenibile.

Regolamento

Si utilizzano due dadi. Ogni giocatore deve avere un segnalino distinto. Ciascuno getta i dadi al suo turno e procede di tante caselle secondo il numero ottenuto. Colui che per primo arriva esattamente alla casella 80 entra nel "Fiore della Vita" e vince il gioco. Chi, col lancio dei dadi, sorpassa l'80 deve retrocedere del punteggio che avanza. Se un giocatore viene raggiunto da un altro nella sua casella, paga un pegno convenuto e ritorna nella casella in cui si trovava prima l'altro giocatore. Ogni volta che si capita sulla casella blu del contadino si replica il punteggio ottenuto coi dadi, procedendo di altrettante caselle, fino a che non si incontrano più contadini. Questa regola vale anche per chi sta retrocedendo in quanto ha sorpassato l'80: se si incontra un contadino si retrocederà di altrettante caselle, replicando il punteggio inizialmente ottenuto.

Caselle speciali

- 6. vai al numero 37 Shop a comprare il mangime per il coniglio bianco Houdini.
- 20. oggi fai il pane, resta fermo un turno.
- 25. fa freddo, sta nevicando, torna al numero 13 Legnaia e accendi il camino.
- 42. sono arrivati ospiti in Masseria, torna al numero 19 Casa e consegna le chiavi.
- 46. torna al numero 37 Shop per sfamare la tua colonia di gatti randagi.
- 52. hai bisogno di ritrovare te stesso, fai un viaggio, possibilmente a piedi. Resta fermo due turni.
- 58. raccogli le uova e torna al numero 37 Shop per comprare il mangime, controlla se le galline hanno da bere.
- 60. ti sconsigliamo l'uso della plastica monouso, torna al numero 31 Raccolta Differenziata e distingui bene i rifiuti.
- 62. hai differenziato bene l'organico, vai al numero 72 e raccogli l'humus.
- 66. hai trascorso una bellissima serata, carta, plastica e vetro non mancano, torna al numero 31 e differenzia i rifiuti.
- 70. è una giornata molto calda, le tue piante hanno sete, torna al numero 33 per irrigare l'orto.
- 75. è una giornata di pioggia non perdere l'occasione di recuperare l'acqua piovana, torna al numero 19 Casa per riempire la cisterna.

Materiale:

- Cartone riciclato a nido d'ape da 10 mm
- Dadi in legno

Gioco consigliato da +6 fino a 99 anni.



Ideato e realizzato da Marcello Carrazzo - Tutti i diritti sono riservati.

www.masseriaurbana.it