IL GIOCO DI SORA OCA

Il gioco è una versione rivisitata del classico gioco dell'oca, liberamente ispirato alla vita di San Francesco: l'oca peccatrice deve intraprendere un lungo e difficoltoso percorso che, sulle orme di San Francesco, la porterà alla santità. Il percorso del tabellone è a forma di ' f ' (da Francesco) ed è diviso in due parti: prima della conversione e dopo la conversione; ciascuna delle 2 parti contiene un circolo: vizioso nella prima, virtuoso nella seconda. La "mappa" vi aiuterà nella disposizione delle caselle per formare il tabellone. L'obiettivo del gioco è arrivare per primi alla fine, il che non significa semplicemente avere più fortuna nel lancio del dado, ma soprattutto entrare nell'ottica di conversione del gioco!

MATERIALE:

- Le caselle del tabellone che potete stampare dal file
- Un dado. Visto che il tabellone sarà enorme vi consigliamo di procurarvene uno gigante o costruirlo con il cartone per rendere il tutto più interessante!

Se volete usare le prove e le sfide che vi proponiamo avrete bisogno anche dei

- Materiali per le sfide (vedi sezione "prove e sfide").
- Degli abili conduttori del gioco, che fungeranno da presentatori e da giudici.

COME SI GIOCA:

Si gioca a quadre, da due a quattro e lo scopo è, così come nel gioco classico, quello di arrivare per primi alla fine del tabellone. Il tabellone verrà formato disponendo a terra tutte le caselle, secondo la numerazione riportata nella "mappa" e le pedine sono "umane", nel senso che ogni squadra deve scegliere un componente da usare come pedina – che può di volta in volta sostituire all'inizio del suo turno. Il dado viene lanciato a turno dalle squadre, tranne casi particolari dovuto alle caselle speciali. Inizia la squadra con meno componenti o quella che tira il numero più alto.

Fermandosi su una casella numerata non succede niente e il turno passa alla squadra successiva. Fermandosi su una qualsiasi altra casella si subiscono gli effetti di tale casella come spiegato sotto:

CASELLE SPECIALI:

Avanti di 2 (+2):
La pedina avanza di due caselle. Se finisce su una casella speciale ne subisce gli effetti.

Avanti di 3 (+3):
La pedina avanza di tre caselle. Se finisce su una casella speciale ne subisce gli effetti.

Indietro di 2 (-2):
La pedina retrocede di due caselle. Se finisce su una casella speciale ne subisce gli effetti.

Indietro di 3 (-3):

La pedina retrocede di tre caselle. Se finisce su una casella speciale ne subisce gli effetti.
Fermo un turno (⃠):
Al prossimo turno la squadra che è finita sulla casella non può tirare il dado e rimarrà ferma.

Casella sfida (spade incrociate):
Le squadre si sfidano nella sfida corrispondente alla sezione del tabellone in cui si trovano. Per maggiori dettagli vedi sezione "prove e sfide".

Casella conversione (?):
La prima squadra che raggiunge la casella centrale del tabellone che rappresenta il momento della conversione, cioé quella con il punto interrogativo, dovrà fermarsi su di essa anche se il punteggio del dado eccede quello necessario a raggiungerla. Inizierà quindi il gioco delle identità (vedi sezione "prove e sfide") se è stato preparato, oppure un qualsiasi altro gioco a vostra scelta che permetterà alle squadre di avanzare secondo il punteggio ottenuto nel gioco.

La bella lavanderina (caselle con le frasi della filastrocca)

-Fai un salto: la pedina umana deve dare un salto in avanti sul tabellone (meglio se al lato, per non distruggere le casella) e fermarsi sulla casella che raggiunge. In caso di dubbio vale la casella più bassa tra le due.

-Fanne un altro: stesso effetto di "Fai un salto".

-Fai una giravolta: la pedina umana gira bendata su se stessa per un po' con il dado in mano; poi tira il dado e avanza o indietreggia in base alla direzione verso la quale si è fermata. In caso di dubbio si decide come nel gioco della bottiglia, secondo uno specchio di 180°.

-Falla un'altra volta: stesso effetto di "Fai una giravolta".

-Guarda in su: chiedete alla pedina umana di guardare in alto e di dirvi con una sola parola che cosa vede. In un minuto la squadra dovrà trovare una citazione (possibilmente biblica) che contega la parola detta dalla pedina.

-Guarda in giù: chiedete alla pedina umana di guardare in basso e di dirvi con una sola parola che cosa vede. In un minuto la squadra dovrà trovare una citazione (possibilmente biblica) che contega la parola detta dalla pedina.

- Dai un bacio a chi vuoi tu: la pedina umana dovrà dare un bacio a chi vuole. Se lo darà ad un membro della squadra avversaria (o ai conduttori del gioco) la sua squadra avanza di uno e ha vinto il gioco, altrimenti torna al circolo virtuoso!

I circoli vizioso e virtuoso

ATTENZIONE: La prima casella di un circolo coincide con l'ultima
Una volta entrati in un circolo bisogna percorrerlo tutto, avanzando secondo il dado come sul resto del tabellone. Una volta raggiunta l'ultima casella, però, bisognerà fermarsi su di essa anche se il punteggio del dado vi porterebbe oltre per affrontare la prova finale (vedi sezione "prove e sfide"). Se supererete la prova finale, al prossimo turno potrete continuare ad avanzare lungo il tabellone dalla parte successiva al circolo. Se invece fallirete, dovrete fare un altro giro del circolo prima di poter ritentare la prova finale!
- Casella cambio giro del circolo:
Ogni circolo contiene una casella "cambio giro". Se vi fermate su di essa, al prossimo turno dovrete avanzare lungo il circolo in senso inverso, fino ad arrivare alla prima casella del circolo, raggiunta la quale potrete affrontare la prova finale per uscire dal circolo. Se non superate la prova, continuate a girare in senso contrario. Se doveste finire di nuovo sulla casella cambio giro, cambiate di nuovo il senso di percorrenza.

PROVE E SFIDE

Le prove e le sfide che vi consigliamo sono tutte a tema con il gioco. Le sfide cambiano dalla prima alla seconda metà del tabellone. Niente comunque vieta di modificarle secondo le vostre esigenze. Il risultato di ogni sfida è spiegato insieme alla relativa sfida.

- Sfide obbligatorie?
È possibile decidere che le squadre debbano affrontare una sfida solo quando e se si fermeranno sulla casella corrispondente. Visto però che le sfide richiedono una certa preparazione e risultano molto divertenti, noi abbiamo seguito e vi consigliamo questa regola:
in ciascuna delle due metà del tabellone (prima o dopo la casella identità), le caselle sfida sono tappe obbligatorie solo dopo i rispettivi circoli e se prima di essi non sono state effettuate da nessuna delle squadre. Questo vuol dire che la squadra che si trova in vantaggio sarà costretta a fermarsi sulle caselle sfida anche se il punteggio del dado eccede quello necessario a raggiungerle. Ciò rallenterà chi sta vincendo e renderà possibile un recupero! Quando tutte le sfide sono state fatte una volta, nessuna squadra sarà obbligata a fermarsi sulle caselle sfida. Nel caso ci finisca con un punteggio preciso del dado, si può ripetere una delle sfide ripetibili.

I Parte - Prima della conversione (prima metà del tabellone)

Il gioco dei fioretti
MATERIALE:
Alcuni pezzi di carta igienica, carta scottex oppure fogli bianchi uniti con pochi pezzetti di scotch
Spade di gommapiuma, di cartone o di cartapesta leggera
Possibilmente una protezione per le mani di chi terrà lo "scudo".

SVOLGIMENTO:
Se si gioca in più di due squadre, la squadra che è finita sulla casella sfida sceglie una squadra da sfidare. Tre componenti per squadra si sfideranno in una battaglia di fioretti: San Francesco all'inizio del suo percorso di conversione non sapeva ancora bene il significato di questa parola; sentendo parlare di fioretti prese una spada e iniziò un combattimento. Due componenti della squadra tengono teso con le mani lo scudo, formato dai fogli di carta facilmente strappabili, mentre alle loro spalle agirà il terzo componente con il fioretto; l'obiettivo del gioco è rompere lo scudo della squadra avversaria. Se la squadra che sfida vince può ritirare il dado, altrimenti il gioco passa alla squadra successiva.
Il gioco può essere ripetuto più volte.

Il gioco dei fiorini:
MATERIALE:
monete finte. Noi le abbiamo costruite ricoprendo di carta stagnola dei cerchietti di cartone.

SVOLGIMENTO:
Il gioco va preparato prima che si inizi la partita, disperdendo per tutta l'area di gioco le monete finte. I conduttori del gioco non dovranno svelare nulla sulla funzione delle monete, aggirando eventuali domande delle squadre, che possono fare delle monete quello che vogliono fin dall'inizio, raccogliendole subito, spostandole o lasciandole lì. Al momento della sfida, sarà loro letta questa breve introduzione, senza aggiungere nulla:

Per la strada un ricco mercante assaltato dai ladroni ha perso parte del suo tesoro. Gran parte dei fiorini, le più preziose delle monete dell'epoca, sono disperse per l'area del gioco.

Il gioco termina quando tutte le monete saranno raccolte dalle squadre, se le squadre sceglieranno di raccoglierle e quasi certamente lo faranno. Alla fine, sorpresa! Vincerà la squadra che ha raccolto MENO monete, perché è più vicina allo spirito di povertà francescano. La squadra che vince tirerà il dado e si procederà dopo di essa seguendo la normale rotazione dei turni. Se nessuna squadra dovesse raccogliere una sola moneta, il turno passa semplicemente alla squadra successiva. Se alcune squadre raccolgono e altre no, quelle che hanno raccolto le monete salteranno un turno.
Il gioco non può essere ripetuto.

Prova di uscita dal circolo vizioso:
MATERIALE:
Ostacoli (sedie o altri oggetti) da disporre lungo un percorso.

San Francesco nel suo periodo di discernimento cercava spesso di ascoltare la voce del Signore; spesso, però, l'ascolto non risultava facile. Nella vita quotidiana la voce del Signore può essere confusa con quella delle tentazioni.

SVOLGIMENTO

In questo gioco un componente della squadra che affronta la prova dovrà cercare di raggiungere bendato un suo compagno, che lo aspetterà in silenzio alla fine del percorso a ostacoli, cercando di distinguere la voce del bene, identificata con quella dei proprio compagni, dalla voce del male che provvederanno a interpretare gli avversari. Gli avversari ricorreranno a qualsiasi bassezza: imitare la voce di compagni, urlare per non fare sentire eccetera.

Gli ostacoli verranno disposti sul momento, dopo aver bendato il giocatore, in modo che non possa in nessun modo conoscere il percorso.

Se la squadra riuscirà a fargli raggiungere il compagno evitando gli ostacoli, potrà uscire dal circolo vizioso, altrimenti continuerà a girare riprendendo dalla casella 17. Il dado verrà comunque tirato solo al turno successivo.

ATTENZIONE: i membri di una squadra avversaria potrebbero decidere di lasciare che il giocatore ascolti la sua squadra e superi la prova, magari rimanendo in silenzio e non ostacolandolo. In questo raro caso andranno premiati, permettendo loro di uscire dal circolo vizioso senza prova, nel caso dovessero ancora affrontarla o magari con un lancio extra di dado.

Ogni squadra deve superare la prova per uscire dal circolo.

LA CONVERSIONE - il gioco delle identità:

La vita dopo la conversione è soprattutto vita di comunità, da cui nessuno è escluso, nemmeno gli avversari. Anzi in questo gioco dovrete dimostrare di conoscerli più di quanto loro stessi immaginino.

MATERIALE:

La preparazione del gioco deve essere effettuata con un certo anticipo. Bisogna infatti raccogliere delle informazioni sui giocatori delle diverse squadre, riguardo a cose che hanno fatto ma che nessuno, o quasi nessuno, conosce. Si possono usare tutti i membri delle squadre o solamente alcuni, comunque in numero pari per le diverse squadre. A ogni concorrente verrà associato un punteggio in proporzione alla difficoltà della sua "identità", in modo che la somma dei punti totali sia uguale per ogni squadra.

Un concorrente alla volta verrà posto sotto indagine delle squadre avversarie che devono cercare di associargli la sua identità, scrivendola su un foglio; ad ogni identità indovinata verranno assegnati alla squadra i punti corrispondenti, ma per ogni errore i punti verranno sottratti. In caso di errore non verrà inoltre svelata la giusta identità. Alla fine del gioco ogni squadra avanzerà di una casella per ogni 10 punti accumulati.

Il gioco viene fatto una sola volta.

II Parte – Dopo la conversione (seconda metà del tabellone)

Le regole della comunità:

MATERIALE:
Carta e penna

SVOLGIMENTO:
3 componenti di ogni squadra dovranno scrivere una regola per la loro immaginaria comunità su uno dei seguenti argomenti, scelto dai conduttori, in un minuto di tempo:

- ✓ la regola più divertente possibile riguardo i pasti
- ✓ la più austera riguardo il sonno
- ✓ la più efficace durante le camminate
- ✓ la più terribile riguardo le punizioni
- ✓ la più impensabile riguardo gli orari di preghiera
- ✓ la più faticosa riguardo il lavoro
- ✓ la più calorosa riguardo l'affetto
- ✓ la più ospitale riguardo l'accoglienza
- ✓ la più artistica riguardo la struttura
- ✓ altre a vostra scelta…

Le regole vanno scritte su un foglio e consegnate ai conduttori che le leggeranno; gli altri componenti delle squadre giudicheranno per alzata di mano la regola migliore, senza sapere a quale squadra appartengono le regole scritte. Saranno fatte 3 manche per sfida, più eventuali spareggi se si gioca in più di due squadre. La squadra che vince tirerà il dado e si procederà dopo di essa seguendo la normale rotazione dei turni.
Il gioco può essere ripetuto più volte.

La corsa con i sa(cch)i:

MATERIALE:
Sacchi
Alcune frasi da portare; ve ne consigliamo alcune:
"Se vuoi essere perfetto, va, vendi tutto quello che hai e dallo ai poveri"
"Non portate niente durante il viaggio"
"Chi vuol venire dietro di me rinneghi se stesso, prenda la sua croce e mi segua"

SVOLGIMENTO:
Formata la comunità tutti i fratelli prendono il saio e si vestono. Come San Paolo anche loro portavano la parola di corsa.

La corsa con i sa(cch)i consiste in una staffetta in cui ciascun componente di ogni squadra deve portare ad un compagno della squadra una frase (la stessa per entrambe le squadre); quest'ultimo dovrà portarla ad un altro compagno e così via…l'ultimo dovrà scriverla su un foglio. Se qualcuno si fosse scordato la frase può tornare indietro con il sacco fino a quello prima di lui e farsela ripetere e se serve e così via fino al primo. Vince chi riesce a portare la frase corretta. Se sono entrambe errate vince chi si avvicina di più (a discrezione dei conduttori che faranno da giudici). Solo in caso di parità conterà il tempo. La squadra che vince tirerà il dado e si procederà dopo di essa seguendo la normale rotazione dei turni.
Il gioco può essere ripetuto più volte.

Prova di uscita dal circolo virtuoso:
MATERIALE:
Saponette. Bacinella con dell'acqua in cui bagnare le saponette.

SVOLGIMENTO:
La comunità ben formata in fratellanza e amore è disposta ad aiutarsi in qualsiasi situazione.
Disponete i concorrenti a una certa distanza l'uno dall'altro e mettete una bacinella con dell'acqua vicino al primo. Tutti i componenti dovranno passarsi al volo la saponetta bagnata fino ad arrivare all'ultimo. La squadra ha 3 possibilità.
Se la squadra riuscirà a superare la prova potrà uscire dal circolo virtuoso, altrimenti continuerà a girare riprendendo dalla casella 46. Il dado verrà ritirato il turno dopo.
Ogni squadra deve superare la prova per uscire dal circolo.

NOTA: CASELLA EXTRA

Nel materiale scaricabile si trova una casella extra che rimanda al gioco delle saponette. È un imprevisto che potete aggiungere da qualche parte verso la fine sostituendo una casella numerata. Decidete prima se l'effetto di questa casella sarà solo quello di far ripetere la prova per proseguire da dove si è o se si dovrà retrocedere sul tabellone fino alla casella della prova!

NOTA: LO SPIRITO DEL GIOCO

Cercate di premiare con piccoli incentivi ogni comportamento delle squadre sia in linea con lo spirito del gioco, così come di punire ogni comportamento che lo contrasti. Ad esempio la vittoria di una sfida può essere assegnata alla squadra più sportiva invece che ai vincitori e un eccessivo accanimento contro gli avversari può portare una squadra alla sconfitta.