

# ESINO E' UN PAESE IN DISCESA

un gioco di società per Esino Lario

ogni casella corrisponde a (circa) 6 minuti di cammino

21 A	segnavia
------	----------

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

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 dovrete 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: "Quando a Crées el pschiach, A Pschiach el pschiof". può fare due prove prima della bella. avvanzerà 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

21 C

Ortanella 922,8 m

posteggio

Piano di San Pietro 995 m

percorso vita

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

agriturismo Ortanella

albergo ristorante Cacciatori

elencare 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

prendete il sentiero fino ad Abbazia 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

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

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

## PARTENZA



per evitare il pericolo di alberi isolati e pozze d'acqua, corri a ripararti alla casa scout di Bigallo

SFIDA: partecipa un rappresentante per ogni squadra. i due giocatori contano insieme "mo-ra-ci-ne-se". al "se!", lanciano un "arma" con le loro dita: sasso (pugno chiuso), carta (mano aperta), forbice (solo dito indice e medio, a V). Si sconfigge l'avversario e si fa 1 punto secondo la regola: il sasso vince (spezza) le forbici; la forbice vince (taglia) la carta; la carta vince (avvolge) il sasso. Si fanno più partite, il giocatore che totalizza 10 punti, vince la partita e avanza di 3.

la coltivazione a sterzo del Faggio per fare legna è una tecnica tradizionale. si fanno crescere i polloni (i "figli" dell'albero, che crescono sulla ceppaia, la base del suo stesso tronco) per 9 anni, poi si tagliano e si fanno ricrescere i nuovi polloni.

Questi monti sono ricchissimi di fossili SFIDA:partecipano entrambe le squadre. Ogni squadra fa 5 scarabocchi distanziati, su un foglio. si scambiano i fogli. gli scarabocchi dovranno essere incorporati in 5 disegni realistici di animali o piante. la squadra che finisce prima avanza di 3

incontrate una contadina che sta raccogliendo nel suo campo la Patata Bianca di Esino. La signora vi spiega che questa patata tipica viene utilizzata per cucinare i famosi ravioli di Sant'Antonio, la cui ricetta si tramanda in ogni famiglia, e che si possono gustare in tutti i ristoranti del paese. i giocatori della squadra leggono per 1 minuto l'elenco degli ingredienti di una delle ricette dei ravioli, allo scadere del minuto, si copre la lista e i giocatori devono elencare gli ingredienti a memoria, se ne ricordano più di 7 avanzano di 1; se ne ricordano più di 14 avanzano di 2; se li ricordano tutti, avanzano di 3. gli ingredienti ripieno: grana, pangrattato, pane secco, latte, prezzemolo, uova, noce moscata, amaretti, sale, pepe, salsiccia, carne, aglio, burro, buccia di limone; pasta: patata di esino, farina, uova, sale.

percorso forzato, da qui girate per il sentiero dei boschi

fate l'autostop fino al posteggio

hai dimenticato il cappello, torni a Cainallo

prendi per il passo di Cainallo e da lì vai in Valsassina, stai fermo 2 giri

a Esino la maggior parte dei boschi è del Comune, cioè di tutti. SFIDA: partecipano entrambe le squadre, ogni squadra ha un foglio. tutti i componenti delle squadre disegnano sul loro foglio contemporaneamente il maggior numero di alberi possibili. si cronometra 1 minuto. La squadra che ha disegnato più alberi, avanza di 2

prendete il sentiero 25 verso la ghiacciaia di Moncodeno, descritto già da Leonardo, che dava ghiaccio a Como e Milano. già che ci siete, dormite al rifugio Bogani, e tornate indietro domani. State fermi 2 turni

costruire insieme, regalare il proprio lavoro per un'impresa collettiva. partecipano entrambe le squadre. costruite tutti insieme con quello che avete a disposizione una piccola casa che stia in piedi. al termine, entrambe le squadre avanzano di 1

...ne' sente il suono di altre campane. la squadra avversaria pensa a 5 suoni presenti in quel momento nel luogo in cui state giocando. avete un minuto di tempo per indovinarli. per dare la risposta dovrete imitarli con la bocca senza pronunciare il nome di cosa li produce. se li indovinate tutti e 5, avanzate

giocano entrambe le squadre. la squadra arrivata su questa casella inizia con una parola che ha a che fare con esino lario che cominci con la lettera A. un giocatore dell'altra squadra deve ripetere la parola, e aggiungerne un'altra sempre inerente a Esino, con la lettera B, e così via tutti i giocatori delle squadre, alternati, devono completare l'alfabeto ripetendo la catena di parole. i giocatori che si dimenticano o sbagliano vengono via via eliminati. vince chi resta per ultimo, e la sua squadra avanza di 2

## ARRIVO

i nomi delle guglie delle Grigne SFIDA partecipano entrambe le squadre. la prima squadra pensa a tre oggetti o animali, e ne disegna unicamente il contorno su un foglio. la seconda squadra deve indovinare gli oggetti corrispondenti alle sagome nel minor tempo possibile (cronometrato), poi si scambiano i ruoli. la squadra che avrà impiegato il minor numero di secondi per indovinare, avanza di 1

### 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.

### 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.