



Associazione Culturale **BORGO BAVER** onlus

3° CONCORSO DI PITTURA

PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO GRADO



“DISEGNANDO ... IL GIOCO DELL'OCA DI BORGO BAVER”

1. Possono partecipare le scuole dell'infanzia, le scuole primarie e secondarie di primo grado, realizzando un gioco dell'oca su qualsiasi materiale di supporto, con qualsiasi tecnica esecutiva e senza limiti di formato. Dovranno essere seguite le regole classiche del gioco dell'oca, che prevedono 63 caselle, dove le seguenti sono prefissate:

casella n. 6: il ponte

casella n. 19: la locanda

casella n. 31: il pozzo

casella n. 42: il labirinto

casella n. 52: la prigione

casella n. 58: lo scheletro

caselle n. 5-9-14-23-27-32-36-41-45-50-54-59-63: l'oca bianca

Le rimanenti caselle dovranno raffigurare elementi tipici del borgo Baver (case contadine, villa Marinotti, soggetti dagli affreschi della chiesa di San Biagio, ecc.) e attrezzi agricoli della passata vita contadina. Si allegano per conoscenza le regole classiche del gioco dell'oca; sul sito www.baver.it si possono trovare alcune immagini relative alle caselle prefissate.

2. Coloro che intendono partecipare al concorso dovranno comunicare esclusivamente via e-mail, all'indirizzo **info@baver.it**, la loro adesione entro la data del **30.11.2010**, indicando il nome dell'istituto, la/le classe/i partecipante/i, l'insegnante di riferimento e un recapito telefonico.
3. Ogni elaborato dovrà riportare solo nel retro il nome dell'istituto scolastico di provenienza e la/le classe/i. Sarà cura di un incaricato dell'Associazione prelevare le opere prodotte entro il **22.01.2011**, previo appuntamento telefonico.
4. L'esposizione delle opere si svolgerà nei pressi della chiesa di San Biagio il **06.02.2011**.
5. Verranno premiate, con materiale didattico, tutte le classi partecipanti. Saranno inoltre premiate dalla Giuria le due opere ritenute migliori; è previsto un premio speciale a discrezione dell'Associazione.
La cerimonia di premiazione avrà luogo il **06.02.2011** alle ore **14,30**.
6. I componenti della Giuria saranno resi noti al momento delle premiazioni e i giudizi espressi saranno inappellabili.



Associazione Culturale BORGIO BAVER onlus

7. La partecipazione al concorso comporta la concessione, da parte degli Autori, del diritto di utilizzo delle immagini a scopi divulgativi, didattici e promozionali. L'Associazione si riserva di creare un archivio fotografico dei lavori, da utilizzare per un'eventuale pubblicazione, citando solo la scuola di provenienza. Tutti gli elaborati verranno restituiti.
8. L'Associazione tratta i dati personali dei partecipanti al concorso nel pieno rispetto di quanto previsto dalla normativa in materia di privacy e, in particolare del D. Lgs. 196/03. I dati forniti dagli Autori delle opere saranno utilizzati esclusivamente ai fini della partecipazione al concorso e alle iniziative ad esso collegate. Con la partecipazione si accetta automaticamente il presente regolamento.
9. Per ulteriori informazioni scrivere all'indirizzo e-mail info@baver.it oppure contattare la segreteria organizzativa al n. **328.38.18.251**.



Associazione Culturale **BORGO BAVER onlus**



Antica locanda alla Nave che si trovava al centro del borgo Baver



Particolare degli affreschi della chiesa di San Biagio



Associazione Culturale **BORGO BAVER** onlus



Pozzo della villa Marinotti



Ingresso della villa Marinotti

il gioco dell'Oca



A questo gioco, servono anche i gettoni, ma i gettoni non sono forniti con questa scatola. Ognuno potrà facilmente trovare in casa gettoni, bottoni o altri piccoli oggetti che potranno servire ottimamente allo scopo.

All'inizio, si distribuisce un certo numero di gettoni ad ogni giocatore. Un giocatore terrà e amministrerà il "piatto", cioè incasserà tutti i gettoni delle multe, ecc.

All'inizio ogni giocatore prende un'Oca di legno, che diventa il suo segnalino. Al suo turno, ogni giocatore tira i dadi e avanza di tante caselle quante indicate dai dadi.

Chi, al primo tiro, fa **5 e 4** avanza direttamente fino alla casella n. **26**. Chi invece, sempre al primo tiro, fa **6 e 3** avanza direttamente fino alla casella n. **53**.

Alla casella n. **6** c'è il **PONTE**. Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 5 gettoni. Se desidera pagare una doppia multa (cioè 10 gettoni), potrà avanzare fino alla casella n. **12**.



Alla casella n. **19** c'è l'**ALBERGO**. Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 10 gettoni e dovrà riposarsi, cioè non giocare per un giro.

Alla casella n. **31** c'è il **POZZO**. Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 15 gettoni e restare fermo su questa casella fino a quando un altro giocatore lo raggiungerà.



Alla casella n. **42** c'è il **LABIRINTO**. Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 10 gettoni e restare fermo su questa casella fino a quando un altro giocatore lo raggiungerà.



Alla casella n. **52** c'è la **PRIGIONE**.

Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 10 gettoni e restare fermo su questa casella fino a quando un altro giocatore non lo raggiungerà.

Alla casella n. **58** c'è la **MORTE dell'OCA**. Il giocatore che arriva in questa casella dovrà pagare una multa di 5 gettoni e ritornare alla partenza (cioè alla casella n.1).



Il giocatore che riesce ad arrivare con il suo segnalino su una casella dove è raffigurata un'Oca, avrà il diritto di raddoppiare i punti fatti coi dadi (cioè, se avrà fatto 6 potrà avanzare di 12 caselle, e così via).

Quando un giocatore arriva su una casella già occupata da un altro giocatore, dovrà tornare indietro alla casella da cui era partito.

Il primo giocatore che arriva alla casella n. **63** guadagna tutti i gettoni del piatto e vince la partita. Per arrivare alla casella n. **63**, occorre tirare coi dadi il numero esatto necessario. Se il numero indicato dai dadi è superiore e si oltrepassa la casella n. **63**, il giocatore dovrà indietreggiare di un numero di caselle uguale all'eccedenza.

Esempio: il giocatore si trova alla casella n. **60** e tira 5: dovrà indietreggiare alla casella n. **61**. Se indietreggiando il giocatore arriva su una casella dove è raffigurata un'Oca, dovrà indietreggiare un'altra volta dello stesso numero di caselle.

Da **2 a 6** giocatori.

