

BENVENUTI ALL'INFERNO: IN VIAGGIO CON DANTE E VIRGILIO IN UNA FANTASTICA AVVENTURA

GIOCO DA TAVOLO costituito dai seguenti elementi:

1. **Tabellone numerato:** ripropone l'iconografica classica dell'Inferno dantesco attraverso una sezione verticale del terreno: in alto ci sono la Selva Oscura, il colle, la città di Gerusalemme. Si snodano, a partire dall'alto verso il basso, i 9 cerchi dell'Inferno dantesco fino al centro della Terra dov'è conficcato Lucifero. Ogni cerchio è suddiviso in caselle numerate di 6 colori diversi. (Rosso, blu, verde, giallo, grigio, arancione). Le caselle sono in totale 100 quanti sono i canti della Divina Commedia.



2. **2 dadi;**




3. **segnalini di posizione:** tanti quanti sono i giocatori;

4. **carte da gioco** suddivise per colore: i colori sono i medesimi delle caselle (rosso, blu, verde, giallo, grigio, arancione). Le carte da gioco contengono attività diverse a seconda del colore che ne individua anche la tipologia.



- **Le carte rosse e blu** contengono domande con tre possibili risposte. Solo una è quella corretta.
- **Le carte verdi** contengono dei versi semplificati (in rima) che il giocatore deve recitare leggendo.
- **Le carte gialle** sono 7 come i 7 peccati capitali: il giocatore deve, attraverso una piccola scenetta, interpretare il peccato toccatogli in sorte (Avarizia, lussuria, gola, accidia ecc.)
- **Le carte arancioni** si riferiscono alla posizione che le anime dannate occupano in base al loro peccato principale. Lo studente, con l'aiuto del tabellone, deve individuare il cerchio in cui si trovano i vari peccatori (violenti, traditori, lussuriosi ecc.)
- **Le carte grigie** si riferiscono ai demoni e alle bestie infernali: contengono degli indovinelli relativi al demone, il cui nome è nascosto nella carta da una serie di versi in rima.

	<p>In quale città è nato Dante?</p> <p>a) Milano b) Firenze c) Prato</p> <p>B = 1 M = 1</p>
---	---

	<p>In quale periodo è vissuto Dante?</p> <p>a) al tempo degli Antichi Romani b) nel Medioevo c) nel XX secolo</p> <p>B = 1 M = 1</p>
--	--


<p>LASCIATE OGNI SPERANZA VOI CH'ENTRATE! QUESTE PAROLE VIDI SULLA PORTA DISEGNATE</p> <p>B = 2 M = 0</p>


<p>RAPPRESENTA L'ACCIDIA LA PERSONA ACCIDIOSA NON PROVA QUASI MAI GIOIA E NON APPREZZA LA VITA</p>


<p>IGNAVI DOVE SI TROVANO?</p> <p>B = 1 M = 1</p>


<p>BESTIE E DEMONI INFERNALI</p> <p>TRASPORTA LE ANIME IN BARCA LUNGO IL FIUME ACHERONTE E' VECCHIO, OSSUTO, BARBUTO IL SUO NOME E' C _ _ _ _ _</p>

I giocatori sono chiamati a turno ad attraversare l'Inferno fermandosi sulle caselle numerate in base al numero estratto tirando i dadi. Il giocatore, in base alla casella occupata risponde alle domande della carta da gioco dello stesso colore della casella in cui è finito. Ogni domanda è caratterizzata da un Bonus e da un Malus che permette al giocatore di avanzare o retrocedere nel percorso di 1, 2, 3 caselle, a seconda che la sua risposta sia corretta o errata. Vince il giocatore che per primo raggiunge Lucifero e può così uscire dall'Inferno.