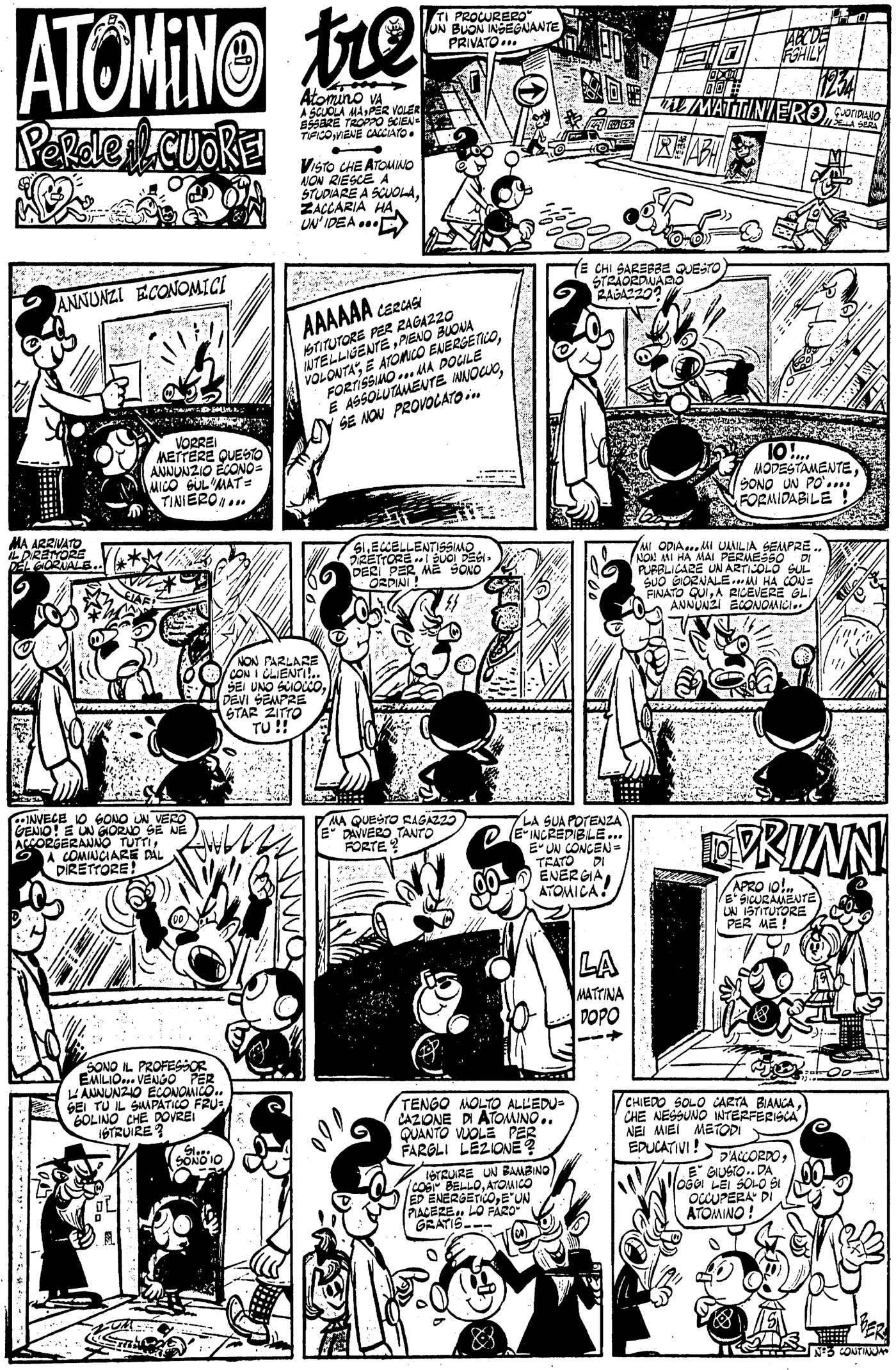
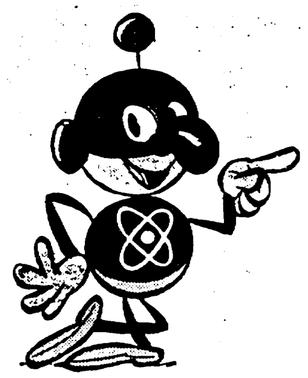


IN QUESTO NUMERO

Un racconto partigiano di Michele Lalli

il PIONIERE dell'Unità



Gioco del giovedì grasso

Divertitevi con questo gioco: non è un semplice gioco dell'oca, ma una sua movimentata combinazione con una serie di penitenze. Si gioca in più ragazzi, con un dado. Si parte dalla casella n. 1, e la caratteristica del gioco è che le caselle speciali sono veramente... speciali. Infatti chi capita sulle maschere deve fare una penitenza per poter riprendere il gioco. E cioè:

N. 3-4 (Arlecchino): **prima penitenza;**

N. 8-9 (Colombina): **seconda penitenza;**

N. 12-13 (Pantalone): **terza penitenza;**

N. 16-17 (Balanzone): **quarta penitenza;**

N. 20-21 (Pulcinella): **quinta penitenza;**

N. 24-25 (Rosaura): **sesta penitenza;**

N. 27-28 (Meneghino): **settima penitenza.**

Le sette penitenze da fare sono indicate a pag. 7. Chi per primo arriva alla casella 30, vince e acquista il diritto di imporre una penitenza a ciascun giocatore, scegliendola a suo piacimento fra le sette suddette, o fra quelle straordinarie che pubblichiamo sempre a pag. 7

Segue a pagina 8