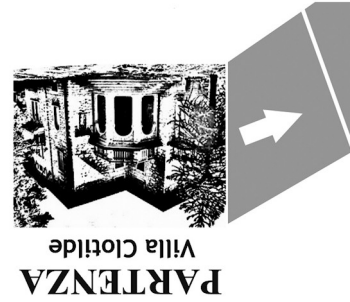


Ortanella - 952,8 m
Arrivati ad Ortanella avete un lungo percorso vita
che vi porta nei boschi.
Altrimenti potete sdraiarvi al sole o mangiare il
panino che vi siete portati, nell'area pic-nic.
Se siete venuti in macchina, qui c'è anche un
parcheggio autorizzato per lasciare l'auto e
proseguire a piedi.

Gioco n.2: LO ZIO D'AMERICA - Ricevi una
lettera da un tuo zio esinese emigrato in
California nel 1934, e la traduci con il linguaggio
dei segni ai tuoi amici che non parlano l'inglese.
Una delle due squadre inventa una frase in
senso compiuto e la mima parola per parola
all'altra squadra. Bisogna indovinare la frase
esatta. Poi è il turno dell'altra squadra, che fa lo
stesso. Ogni frase indovinata vale 1 punto per la
squadra che mima e 2 punti per quella che la
indovina. Aggiornate il punteggio parziale.



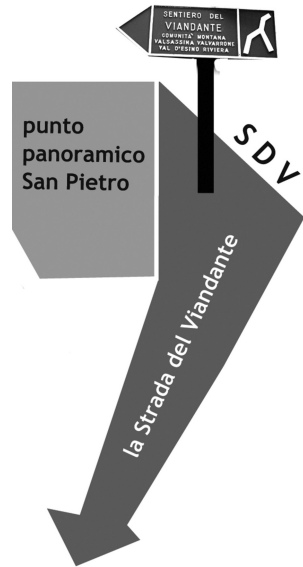
Variazioni da "Esino è un paese in discesa - un
gioco di società per Esino Lario"
Villa Clotilde - 904,2 m
Partite da Villa Clotilde, scendete attraversando
Pschiach (Esino Inferiore), e seguite la mulattiera
in direzione Ortanella (potete anche prendere la
corsiera fino a Ortanella).
Nei pressi di casine Roncaio (817,5 m)
fermatevi un momento.

Gioco n.1: COSA METTI NELLO ZAINO - Vi
dividete in due squadre. Fate parti o dispart
vedere chi comincia. Un rappresentante della
squadra che vince, pensa 5 oggetti indispensabili
per una gita in montagna. Deve disegnare la
forma nell'aria, con il dito (ma non può indicare
l'oggetto, anche se lo indossa). L'altra squadra
ruoli con gli avversari. Per ogni oggetto
indovinato si conta 1 punto alla squadra che
mima e 2 punti a quella che indovina. Segnate il
punteggio parziale dietro uno scontrino.

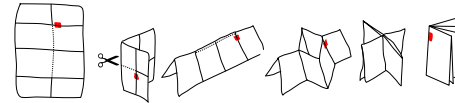
La Strada Del Viandante
In pochi minuti da Ortanella potete raggiungere il
piano di San Pietro (995 m). C'è una bella
chiesetta, e da lì si gode una vista magnifica sul
lago.

Gioco n.3: LO SCIOGLILINGUA - Tutti i
partecipanti al gioco devono ripetere uno alla
volta e il maggior numero di volte possibile senza
impappinarsi lo scioglilingua: "Quand a Créés el
pscioca, A Pschiach el pscoif". Si possono fare
due prove prima della bella. Per ogni giocatore si
contano le volte in cui è riuscito a ripetere lo
scioglilingua correttamente. La somma di questi
numeri dà il punteggio totalizzato da ciascuna
delle due squadre. Aggiornate ancora il
punteggio parziale.

A questo punto siete davvero pronti per partire.
Accanto a voi è segnata la "Strada Del
Viandante". Questa strada percorre tutta la costa
orientale del lago di Como, da Abbazia a Colico.
Il bello è che poi da lì ci si può ricongiungere alla
via Francigena, e arrivare fino a Roma. Provate a
sporgervi un po'. La vedete San Pietro? Chi la
vede totalizza 1 punto.
PS Fine del gioco: calcolate i punteggi finali. La
squadra che ha totalizzato più punti vince un
piatto di ravioli di Sant'Antonio (fatti con la patata
bianca di Esino) offerto dall'altra squadra al
rientro in paese.



Francesca Cogni + Donatello De Mattia // TooA www.tooa.it



Capofila



Partner



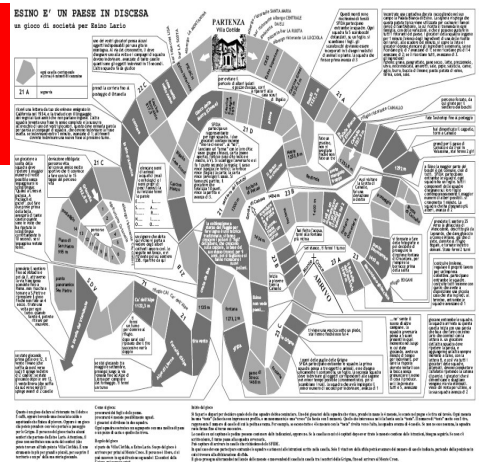
Con il contributo di



Con la partecipazione di



201100039
EDG003



Il Sentiero del Viandante
Esino Lario