

# **L'Oca Capitolina**

**Format televisivo per un gioco-spettacolo  
con mimi, attori, musicisti, clown e il pubblico**

ideato da Maddalena Fallucchi

elaborato con Patrizia Balloni La Fonte

# **L'Oca Capitolina**

## **gioco-spettacolo con mimi, attori, musicisti, clown e il pubblico**

ideato da Maddalena Fallucchi  
elaborato con Patrizia La Fonte  
elementi scenografici di M. Alessandra Giuri

Si parte dal gioco dell'oca classico, con variazioni significative che consentano di partecipare ad un adeguato numero di concorrenti.

Il tema del gioco dell'oca animato sarà ogni volta una città italiana, dal passato al presente: la storia, il racconto, la leggenda, ovvero la città di ieri, la città di oggi. Come esempio, riportiamo qui il gioco nella versione in cui ha per tema "**ROMA**".

Il gioco-spettacolo si svolge lungo una scenografia praticabile che si ispira ai classici giochi su tabellone, ma allestito in un'ampia area aperta al pubblico (piazza) oppure in studio.

Il "tabellone" qui è un percorso scenografato in cui le "caselle" sono piccoli palcoscenici

### **I concorrenti:**

giocano sette squadre, composte volta per volta da un numero di concorrenti variabile: ogni squadra porta il nome di uno dei Re di Roma, ed è contraddistinta da uno dei sette colori dell'iride.

**Romolo – colore Rosso**  
**Numa Pompilio – colore Arancio**  
**Tullo Ostilio- colore Giallo**  
**Anco Marzio- colore Verde**  
**Servio Tullio- colore Azzurro**  
**Tarquinio Prisco- colore Indaco**  
**Tarquinio il Superbo- colore Violetto**

### **All'interno di ogni squadra saranno sorteggiati il **Senatus e il Popolus.****

Del Senatus fanno parte 1 Pedina, 1 Tiratore di dadi, e i Giocatori, fino ad un massimo di otto per squadra.

Del **Popolus** fa parte il pubblico seduto nei sette settori della platea. Il popolus fa il tifo, e può essere consultato dal Senatus in caso di "prove" difficili. Senatus e Popolus sono tutti contraddistinti dai colori della squadra di appartenenza.

### **Il "tabellone" del gioco-spettacolo dell'Oca Capitolina**

Il percorso è composto da 70 "caselle", o "stazioni", numerate da 1 a 70.

In sette caselle sono raffigurati i Sette Colli e su ognuno di essi si trova un'Oca addormentata (un mimo, o clown)

**10 -Palatino**

**20 – Aventino**

**30 – Celio**

**40 – Esquilino**

**50 – Viminale**

**60 – Quirinale**

**70- Campidoglio - Trapianto**

In altre 7 caselle sono raffigurati gli "accidenti":

**numero 6: la piazza (Piazza Navona)**

**numero 31: la verità (Bocca della Verità)**

**numero 35: ospedale (Isola Tiberina)**

**numero 42: il labirinto (Catacombe)**

**numero 52: la prigione (il Colosseo)**

**numero 58; la morte (Castel Sant'Angelo)**

Nelle caselle degli "accidenti" sono invece posizionati attori – per un massimo di due per casella – che daranno inizio ad una piccola azione scenica interagendo con la squadra che in quel momento è posizionata sulla casella.

### **Regolamento dell'Oca Capitolina**

Si sorteggia l'ordine di partenza. Il Tiratore tira i dadi e la Pedina avanza sul tabellone di tante caselle quanti sono i punti e si colloca nella casella di arrivo, restandovi a tenere la postazione. Dalla casella 60 in poi si tira con un solo dado.

### **POSSIBILI ESEMPI DI PROVE:**

numero 6: la piazza (Piazza Navona)-

Superando la **prova Orazi e Curiazi** si va al 12, sennò si torna all'inizio. **Orazi e Curiazi:** la squadra che arriva in piazza si sfida in tre indovinelli rimati con la squadra in vantaggio. Se è essa la squadra in vantaggio, si sfida con quella che la segue più da vicino.

(...)

numero 35: ospedale (Isola Tiberina)-

Si resta fermi lì finché non si guarisce, superando la **prova Muzio Scevola**. Superata la prova però per una volta si tirerà con un solo dado. Se non si indovina, si resta lì e quando è di nuovo il turno della quadra, si ritenta con una nuova prova, fino a guarigione. **Muzio Scevola**: dire quante volte in una filastrocca velocissima è ripetuta la stessa parola (anche incisa da un attore in precedenza).

(...)

Durata massima del gioco: (90 minuti)

Risulterà vincitrice la squadra che per prima raggiungerà il traguardo.

I "certamen", o prove della "Lupa", o prove Per-Bacco, sono prove "jolly" di riserva per gli spareggi o per quando una squadra finisce in una casella già utilizzata in precedenza da un'altra squadra.