

La lunga aggressione coloniale

Convegno di studi in memoria
di Angelo Del Boca

*IX edizione del Convegno sulla Storia
e il suo insegnamento nell'era digitale*



Auditorium della Fondazione di Piacenza e Vigevano

Via Sant'Eufemia 12, Piacenza

Galleria D'Arte Moderna Ricci Oddi

Via San Siro 13, Piacenza

21-22-23 novembre 2024

Alla conquista economica dell'Impero: la guerra coloniale in Etiopia **Un percorso didattico**

Giulia Ricci

Istituto per la storia della Resistenza e della società
contemporanea in provincia di Modena - E.T.S.

La lunga aggressione coloniale

**Convegno di studi in memoria
di Angelo Del Boca**

IX edizione del Corso di formazione

La storia e il suo insegnamento nell'era digitale.

ISREC PIACENZA - 21-22-23 novembre 2024

Auditorium della Fondazione di Piacenza e Vigevano

Via Sant'Eufemia 12, Piacenza



Alla conquista economica dell'Impero

REGOLE PER IL GIOCO ALLA CONQUISTA ECONOMICA DELL'IMPERO

1) Questo gioco si gioca da 2 a 6 giocatori.
 2) Si divide il tabellone in 100 caselle numerate da 1 a 100.
 3) Si tirano a sorte i colori: Rosso, Verde, Giallo, Blu, Nero.
 4) Si tirano a sorte i numeri da 1 a 10.
 5) Si tirano a sorte i colori e i numeri.
 6) Si tirano a sorte i colori e i numeri.
 7) Si tirano a sorte i colori e i numeri.
 8) Si tirano a sorte i colori e i numeri.
 9) Si tirano a sorte i colori e i numeri.
 10) Si tirano a sorte i colori e i numeri.

ESTRATTO DI VEGETALI CON AGGIUNTA DI LIEVITO

Vegedol

PRODOTTO LIEBIG

COMPAGNIA ITALIANA LIEBIG S. A. - MILANO

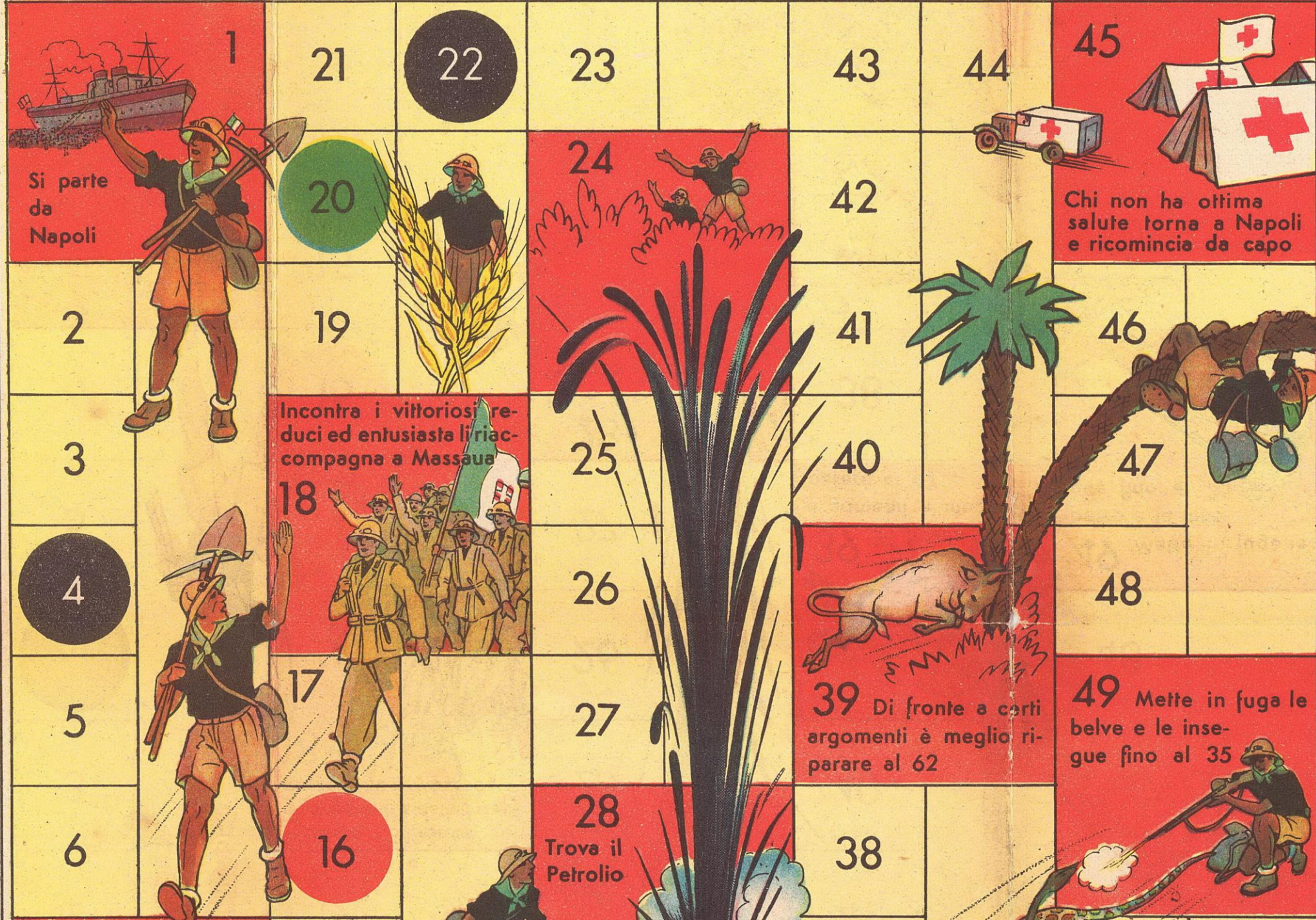
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	71 bis	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Direzione: Ministero Sanità e Prospetto Reg. 101360/1957. Ed. Regole: Istituto di Studi Economici e Sociali. Ed. Regole: Istituto di Studi Economici e Sociali.

NORME PER IL GIOCO "ALLA CONQUISTA ECONOMICA DELL'IMPERO"

- 1°) Possono prendere parte al gioco fino a sei giocatori.
- 2°) Si gioca con due dadi, ossia un dado comune e un dado che reca le 6 figure corrispondenti alle 6 pedine.
- 3°) Vi sono 5 pedine (rosse, verdi e bianche) che rappresentano gli stemmi delle maggiori città italiane, e una pedina nera rappresentante il Legionario che, per aver già conquistato l'impero con le armi, parte in posizione privilegiata.
- 4°) Il gioco si inizia sorteggiando, con il dado figurato, l'assegnazione del Legionario (12 è il numero dell'Asmara).
- 5°) Tutti gli altri, per turno, partono da Napoli (N. 1).
- 6°) I due dadi sono gettati a turno e contemporaneamente dai giocatori.
Si muoverà in avanti di tanti punti, quanti ne segna il dado numerato, solamente il giocatore che possiede la pedina corrispondente a quella che sortirà dal dado figurato. Vale a dire: chi getta i dadi rimane fermo se il dado figurato non cade nella posizione corrispondente alla pedina prescelta dal giocatore.
- 7°) Qualora i giocatori fossero meno di 6, si può, a volontà, togliere dal gioco il dado figurato, utilizzando solo il dado numerato. In questo caso la regola N. 4. non ha applicazione.
- 8°) Chi va nei dischi verdi (grano, tabacco, ferro, carbone e caffè) avanza, raddoppiando il numero segnato dal dado.
- 9°) Chi va nei dischi neri tira due volte di seguito.
- 10°) Chi va nei dischi rossi perde un giro.
- 11°) Chi va al Tibio sbaglia strada e perde due giri.
- 12°) Le pedine che si raggiungono sullo stesso numero, proseguono accoppiate fino al disco bianco (N. 61) da dove continueranno individualmente. Se si raggiungono oltre il disco bianco, vi ritornano, per proseguire, poi, ognuno per conto proprio.

Impero



1

Si parte da Napoli

21

20

22

23

24

43

44

45

Chi non ha ottima salute torna a Napoli e ricomincia da capo

2

19

Incontra i vittoriosi reduci ed entusiasta li riaccompagna a Massaua

18

25

41

42

46

47

48

3

4

26

27

40

39

49

Di fronte a certi argomenti è meglio riparare al 62

Mette in fuga le belve e le insegue fino al 35

38

5

17

16

28

Trova il Petrolio

38

39

49

35

35

6

16

16

28

Trova il Petrolio

38

39

49

35

35



7 Chi sbarca a
Massaua va all'Asmara

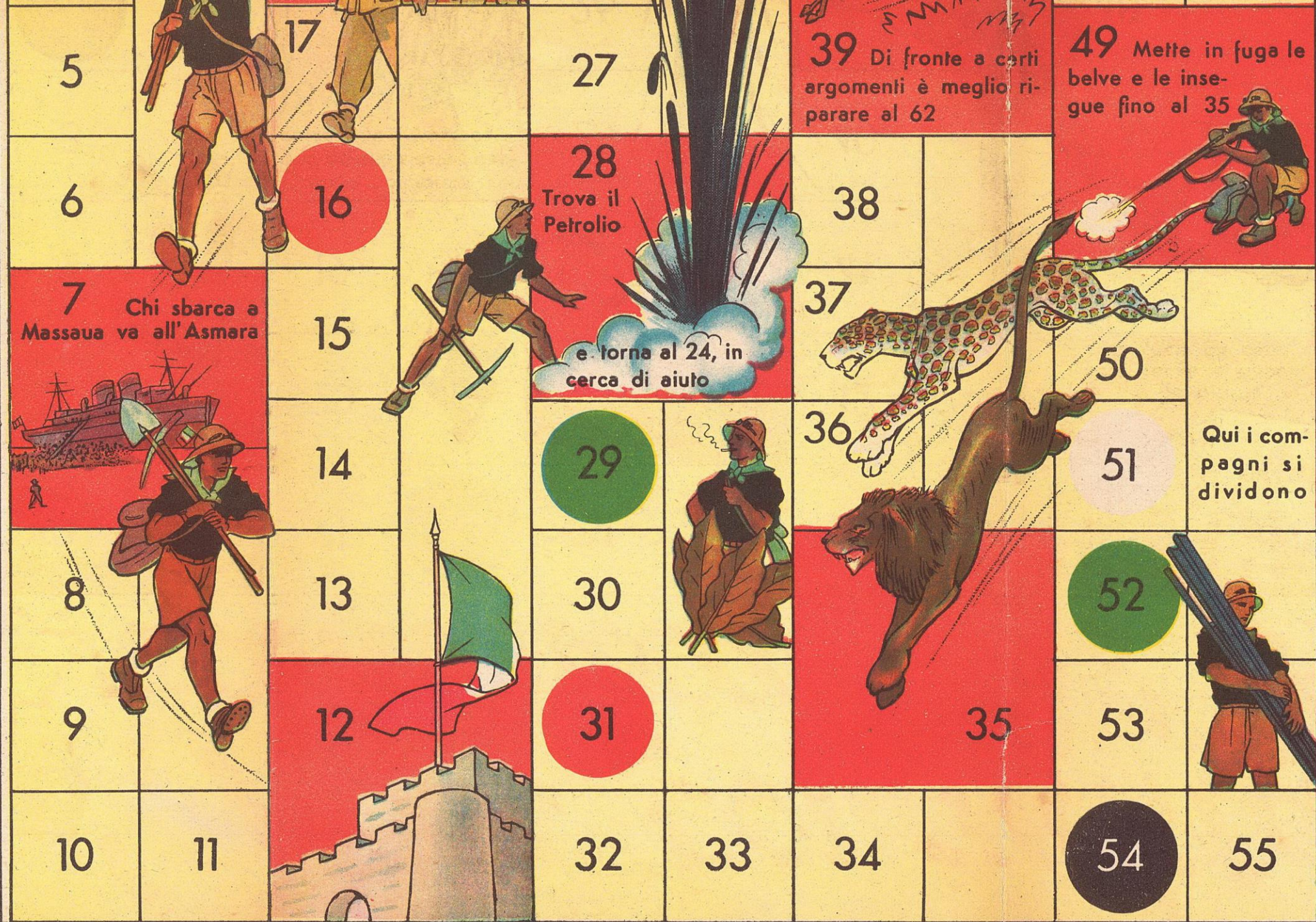


Incontra i vittoriosi re-
duci ed entusiasta li riac-
compagna a Massauo

18



17



5

17

27

39 Di fronte a certi argomenti è meglio riparare al 62

49 Mette in fuga le belve e le insegue fino al 35

6

16

28 Trova il Petrolio

38

7 Chi sbarca a Massaua va all'Asmara

15

e torna al 24, in cerca di aiuto

37

50



14

29



36

51

Qui i compagni si dividono

8

13

30



52

9

12

31

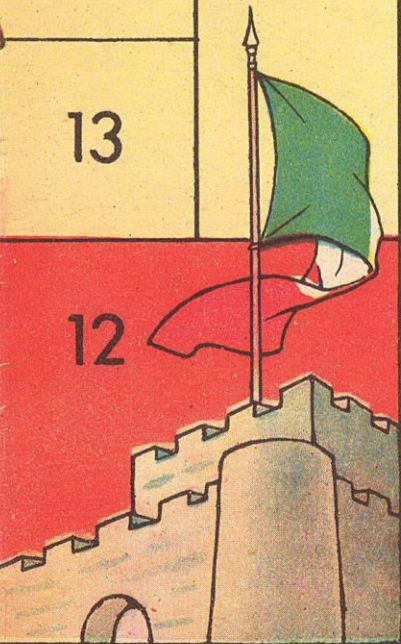
35

53



10

11



32

33

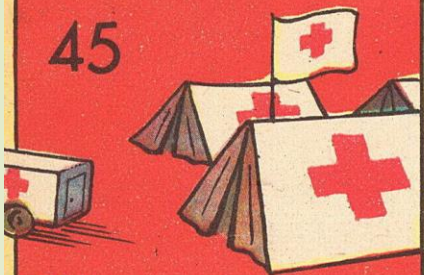
34

54

55



45



Chi non ha ottima salute torna a Napoli e ricomincia da capo

64

65

66

86



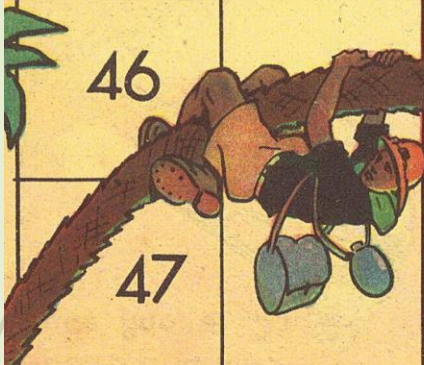
Insegue una scimmia che l'ha derubato e la raggiunge al 68

87

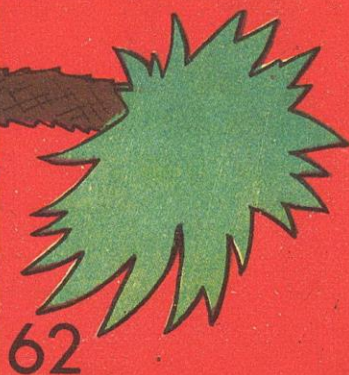


88

46



47



62

68



69

85

84



89 Si cala nelle viscere della montagna e trova la ricchezza: oro - diamanti - platino. Sta fermo 2 giri e va al 95, vincendo il giuoco, se non è arrivato nessuno prima di lui.

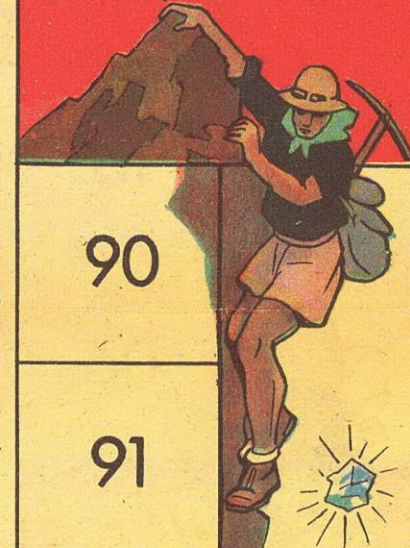
48

61

70 Mette un piede in fallo e precipita al 58

83

90



49 Mette in fuga le belve e le insegue fino al 35



60



82

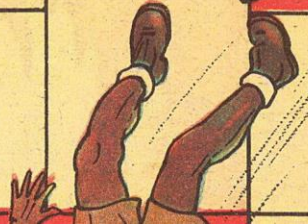
91

59

71 → 71 bis

81

92



49 Mette in fuga le belve e le inse-gue fino al 35



60

59

71 ➔ 71 bis

82

91

50



72

81

92

51

Qui i com-pagni si dividono

58 Resta contuso e va alla Croce Rossa (45)

73

80

94

52



57

74



79

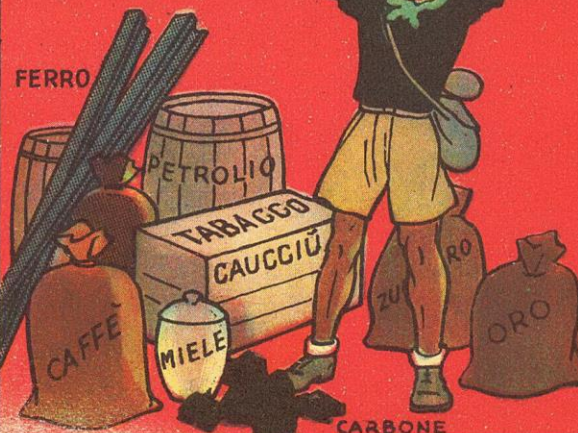
95 Ed ecco la ricchezza per sè e per la Patria

53

56 Organizza una piantagione di cotone e resta fermo 4 giri

Inizia uno scavo e va a finire all' 81

78



54

55



75

76

77



56 Organizza una
piantagione di cotone
e resta fermo 4 giri



89 Si cala nelle viscere della montagna e trova la ricchezza: oro - diamanti - platino. Sta fermo 2 giri e va al 95, vincendo il giuoco, se non è arrivato nessuno prima di lui.



95 Ed ecco la ricchezza
per sè e
per la Patria

FERRO

PETROLIO

TABACCO

CAUCCIÙ

CAFFÈ

MIELE

ZUCCHERO

ORO

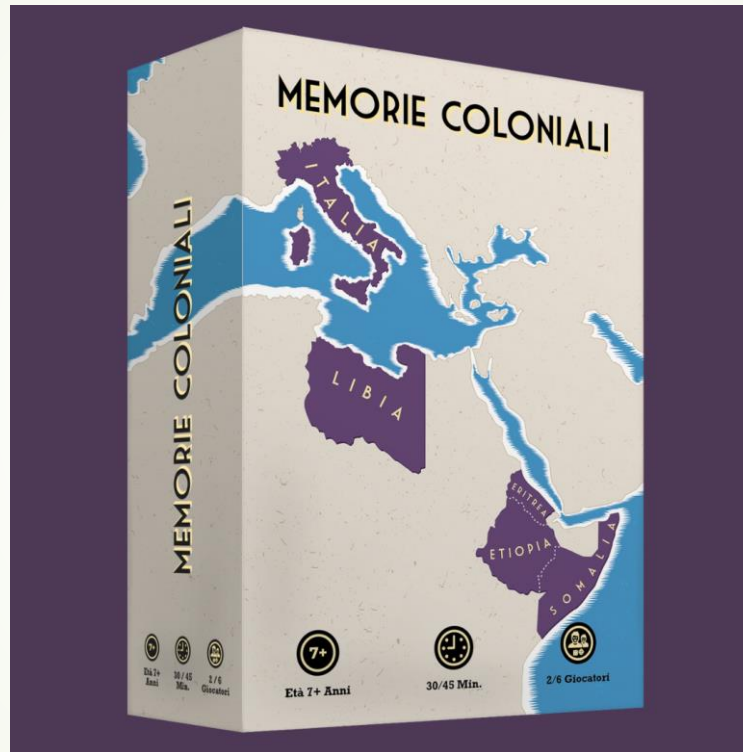
CARBONE



Memorie coloniali

realizzato da Ludolabo

<https://www.istitutostorico.com/memoriecoloniali>



Fronte e retro del cofanetto