



DRAAMMATIZZAZIONE MESSA IN SCENA

ATTUAZIONE DEL SUSSIDIO ERAORA
IN TEMPO DI PANDEMIA

— progetto ERAORA Team —

Ed eccoci qui. Attori pronti a raccontare **ERAORA' VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA** anche in tempi di pandemia.

Gli **OKATeam** nei quali i ragazzi e noi animatori stessi siamo divisi, ci portano a dover ridistribuire la **DRAMMATIZZAZIONE** su soli tre attori. Attori che - sappiamo - **NON** potranno toccarsi, abbracciarsi, passarsi oggetti... dovranno cioè rinunciare a tutta una serie di elementi peculiari che nel teatro sono fondamentali. Inoltre, questi stessi attori, saranno coloro i quali dovranno garantire la sicurezza e il rispetto delle norme sanitarie tra i ragazzi, anche durante la recitazione.

Una bella sfida, direte. Tanto bella che ci viene voglia di rinunciare in partenza all'impresa. In questi lunghi e particolari mesi, però, abbiamo imparato che non esistono davvero criticità che non possano essere superate.

Anche in questo caso, quindi, la soluzione c'è: innanzitutto potremo e dovremo intervenire con un'espressività, ma soprattutto con un entusiasmo mai sperimentato prima e che renderà efficace la nostra recitazione. In secondo luogo, andremo a sperimentare delle proposte nuove che vi descriviamo e che prevedono una serie di espedienti utile a far sì che sia "tutto sotto controllo".

Il nostro punto di partenza sono sempre le puntate del sussidio, che costituiscono la base sulla quale modellare una proposta di "drammatizzazione" e racconto della storia adatto alle nostre capacità e possibilità.

1. CIAK SI RACCONTA... ERAORA'

Abbiamo ripensato le puntate individuando **DUE NARRATORI** e **UN UNICO ATTORE** che personificherà i tre protagonisti principali della storia, cambiando solo un elemento del proprio costume (*Robby: occhiali da vista; Emma: cuffie e occhiali da sole; Anna: cappello con visiera*).

La parte drammatizzata prevede sempre la stessa struttura in ogni puntata: due narratori si alternano nel racconto in terza persona della storia. A metà della loro narrazione, prende la parola l'attore che darà voce ai tre personaggi, pronunciando una battuta per ciascuno di essi. Chiaramente, ciascuno di voi potrà valutare se aggiungere altre battute attingendo al folto "patrimonio" delle puntate originali.

Le battute dei narratori, inoltre, riportano in modo chiaro, con una differenziazione cromatica, quali sono le parti che si possono completamente leggere e quali quelle che, invece, si dovranno imparare a memoria (*sono davvero molto poche*).

Troverete in questa forma tutte le venti puntate, precedute da una "puntata introduttiva" molto breve, che va anticipata alla prima puntata.

2 TRACCE ... DI STORIA'

Si tratta di un'ulteriore proposta che ha le caratteristiche di un esercizio creativo di narrazione collettiva.

In sostanza, per ogni puntata, trovate **14 PAROLE/ESPRESSIONI** chiave estrapolate dalle drammatizzazioni originali. Tali frasi sono numerate da 1 a 14. A seconda del numero di bambini/ragazzi dell'**OKATeam**, le utilizzerete tutte o meno.

Ogni bambino e ragazzo riceverà una parola chiave e la leggerà quando arriva il turno (*si seguirà, naturalmente, l'ordine numerico delle parole*).

Tra una parola e l'altra, i "**NARR'ANIMATORI**" si avvicenderanno per raccontare il senso di quell'elemento chiave e dettagliare, così, l'episodio, che conosceranno alla perfezione avendo studiato le puntate corrispondenti.

Questa formula, si può utilizzare sia in modo alternativo alla precedente, sia in abbinamento a quella, come verifica di come la storia sia stata recepita e compresa dai bambini e dai ragazzi. Nel secondo caso, l'esercizio di narrazione si svolgerà il giorno dopo, andando a ricostruire il racconto della puntata precedente. Saranno i bambini e i ragazzi stessi a raccontare, questa volta, certamente aiutati dai narr'animatori!



Viaggio al via! INTRODUZIONE



ANIMATORE 1: Ciao bambini. Questa sarà un'estate speciale. Inutile girarci intorno. Non è evidente quanto sia speciale? (Indica il narratore 2)

ANIMATORE 2: Che vuoi dire, scusa?

ANIMATORE 1: Beh, non può che essere speciale se ...

ANIMATORE 2: Se?

ANIMATORE 1: Se hanno chiesto a (NOME animatore 2) di raccontarvi la storia. Non è un mistero che non sia assolutamente capace...

ANIMATORE 2: Ma che dici?!? Guarda che è il contrario! Tutti sanno che sei negato col memorizzare delle battute.

ANIMATORE 1 (impacciato): Beh... effettivamente... quest'estate è speciale anche perché hanno chiesto a me di raccontarvi la storia.

ANIMATORE 2: Già... Ci è stato affidato questo compito difficilissimo, ma non potevamo non accettare.

ANIMATORE 1: La storia di "EraOra! Viaggio al Centro della Terra" è straordinaria, avvincente, entusiasmante. Sarebbe stato un peccato farvela perdere!

ANIMATORE 2: Sareste stato l'unico EraTeam a non conoscerla!

ANIMATORE 1: Capite? Lo abbiamo fatto per voi! Solo per voi! Ecco perché sappiamo che voi (supplicante) sarete molto clementi con noi e ci concederete di leggervela o almeno di sbirciare qualcosina. (finisce la frase mettendosi implorante in ginocchio).

ANIMATORE 2 (continuando la supplica e inginocchiandosi anche lui): Non sapete quanto sia imbarazzante per me anche solo leggere in pubblico ... vi prego siate clementi!

Irrompe l'animatore 3 che fino a questo momento è rimasto con i bambini senza mai intervenire.

ANIMATORE 3: Ma dai! Tiratevi su! Siete ridicoli! Capite che non è la stessa cosa sentir leggere un racconto rispetto ad ascoltarlo direttamente dalle voci di chi lo ha vissuto.

ANIMATORE 1: Lo capiamo, ma non abbiamo alternative.

ANIMATORE 3: Siete fortunati vi sia capitato io nel Team: penso di potervi aiutare. Presterò la voce ai protagonisti della storia Emma, Robby ed Anna, inserendomi di tanto in tanto nel vostro racconto. Bello no?

ANIMATORE 2: Ma dai... idea bella, ma stupida! Come fai a personificare tre persone! Non si capirà nulla!

ANIMATORE 3: Tranquillo! Innanzitutto loro (fa segno ai ragazzi) sono molto più intelligenti di quanto tu possa pensare e poi... Ah! Si vede che non capisci nulla di teatro... Indosserò piccoli oggetti per indicare ogni personaggio: un paio di occhiali per Robby, un cappello con visiera per Anna, cuffie e occhiali da sole quando parlerò per Emma.

ANIMATORE 1: Ehi, può funzionare! Voi che dite?

ANIMATORE 2: E va bene, dai. Proviamoci. Da questo momento ci trasformiamo in narratori e personaggio, anzi personaggi!



1

Viaggio al centro DELL'AMICIZIA



NARRATORE 1: Io comincio. (Chiedendo approvazione ai bambini e ai ragazzi). Comincio? Allora comincio. Sicuri? Posso cominciare? Sì dai dai, bene. Comincio.

NARRATORE 2: Lascia stare, comincio io.

NARRATORE 1: No, no! Se iniziamo così va a finire male. Guarda. Qui c'è scritto che comincio io e così deve essere. Cominciamo. C'è la fiera del baratto in Oratorio. Ciascuno ha portato qualcosa. Anche Robby, Anna ed Emma. I primi due sono due affezionati dell'oratorio; Emma, invece, c'è andata solo per fare un favore alla sua amica, ma di solito le piace più dedicarsi a girare video per il suo blog "Vita pazzesca".

NARRATORE 2: L'animatore dà il via alle danze, cioè agli scambi. Aspettate. Voi lo sapete cos'è una fiera del baratto, vero? Beh, se non lo sapete ve lo dico io, è un'esperienza di scambio tra oggetti che non servono più ai rispettivi proprietari, ma che nelle mani di nuovi proprietari possono avere una nuova vita. Bene, dicevamo... l'animatore dà il via agli scambi e Robby convince le sue amiche Emma ed Anna ad unire i propri oggetti per scambiarli con il leggendario e introvabile gioco da tavolo "Viaggio al Centro della Terra".

NARRATORE 1 (con voce misteriosa): A portarlo è stato un misterioso sconosciuto. Un uomo mai visto prima.

PERSONAGGIO ROBBY: Allora esiste davvero! Vi prego! In nome della nostra amicizia... Datemi tutto! Ho visto una cosa incredibile, davvero non ci posso credere

PERSONAGGIO ANNA: Non ti ho mai visto così intraprendente, Robby! E va bene, io ci sto!

PERSONAGGIO EMMA: Vorreste convincermi che un pezzo da collezione introvabile è comparso alla fiera del baratto del nostro oratorio e il tipo che lo aveva si è accontentato solo delle nostre cose vecchie? Sapete che questo è assurdo, ma... ok, voglio fidarmi.

NARRATORE 1: Ed è così che tutto ha inizio. Il leggendario gioco è nelle mani dei nostri amici. Robby non sta più nella pelle.

NARRATORE 2: Emma ed Anna, non sono certo travolte dallo stesso entusiasmo, ma gli danno appuntamento al giorno successivo per iniziare a giocare insieme. Se il gioco non si rivelerà interessante come Robby dice, sono già d'accordo che passeranno il pomeriggio ad aiutare Emma con un programma di video-montaggio per il suo mitico blog.

NARRATORE 1: Chissà cosa si nasconde in quella scatola!

NARRATORE 2: Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Wow che belle cose - 2. Fiera del baratto in Oratorio - 3. Spazzatura
4. Scambiare è ok - 5. Che tipo strano, mai visto in giro
6. Sembra un gioco da tavolo antico... non so...
7. Datemi tutto! - 8. Incredibile - 9. Insieme
10. Mai visto Robby così intraprendente - 11. Non ve ne pentirete
12. Pensavo fosse veramente una leggenda e invece, eccolo! Esiste davvero!
13. Assurdo - 14. Domani alle cinque



2

Viaggio al centro DELLA RICERCA



NARRATORE 1: Ed eccoci al racconto. Non fatevi influenzare dal fatto che siamo scarsi a raccontarla, perché la storia è davvero bella! Cominciamo! Emma, Robby ed Anna, come da accordi, si ritrovano alle cinque del giorno successivo per provare a divertirsi con il gioco che hanno recuperato alla fiera.

NARRATORE 2: I ragazzi ancora non sanno cosa abbia di speciale questo gioco, ma di sicuro comprendono immediatamente che non si tratta del solito gioco.

NARRATORE 1: Quando aprono la scatola, infatti, trovano al suo interno un'altra scatola misteriosissima, un piccolo tabellone, una pedina, il libro di Jules Verne "Viaggio al Centro della Terra" e alcune carte, precisamente: tre carte missione, 6 carte indizio, 4 carte quiz, 3 carte personaggi e 2 carte sfida.

NARRATORE 2: Iniziano a leggere le regole che sembrano alquanto bizzarre, ma parlano chiaro: occorre giocare insieme come unica squadra e procedere per gradi, superando una prova per volta e risolvendo gli enigmi che man mano si presenteranno.

NARRATORE 1: Ed ecco già il primo: dal libro viene fuori una pergamena antica e occorre decifrarne il contenuto. La soluzione darà alcune parole che sono incise sulla misteriosa scatola interna; premendole nella giusta sequenza, essa si aprirà, presentando altri pezzi del gioco. Il problema è avere solo tre tentativi in tutto, dopo dei quali la scatola si bloccherà per sempre.

PERSONAGGIO EMMA: Più che una lingua di senso compiuto, sembra un minestrone di segni preparati da un bambino incapace di leggere e scrivere! Questo gioco è davvero intrigante, ma io non so da dove iniziare.

PERSONAGGIO ROBBY: La prima carta indizio ci ha detto che è scritta in runico! Se cercassimo una corrispondenza tra alfabeto runico e alfabeto italiano?

PERSONAGGIO ANNA: "m.rlls esreuel seecJde sgtssmf" ... prrrrrr... questa roba è incomprensibile.

NARRATORE 1: Niente da fare. Il primo tentativo fallisce miseramente.

NARRATORE 2: Ne hanno altri due, ma non possono rischiare troppo.

NARRATORE 1: Su suggerimento della carta indizio scoperta sin da subito, possono ora leggere la prima delle "carte personaggio".

NARRATORE 2: Quale personaggio verrà fuori? E quale soluzione gli consiglierà di tentare? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Ehm ... Non lo so... - 2. Avanti, aprilo! - 3. Scusate, ma è tutto qui?
4. Forse dovremo giocare insieme, come unica squadra
5. Occorre procedere per gradi - 6. Non mescolare le carte
7. "Viaggio al centro della terra" di Jules Verne - 8. E questa cos'è?
9. E quindi dovremmo decifrarla?
10. Non mentite. Avete usato il vostro smartphone - 11. Solo tre tentativi in tutto
12. Se cercassimo una corrispondenza tra alfabeto runico e alfabeto italiano?
13. Questa roba è incomprensibile - 14. La prima delle "carte personaggio".



3

Viaggio al centro DEI SOGNI



NARRATORE 1: Vi ricordate dove eravamo? I nostri amici hanno fallito il primo tentativo di decifrazione della pergamena e scelgono di girare la prima carta personaggio per farsi consigliare. Hanno solo tre tentativi in tutto! Andiamo avanti...

NARRATORE 2: La carta svela la figura del "Professor Lidenbrock"; è lui che, nel libro di Verne, è venuto in possesso di un antico manoscritto medievale appartenuto a Arne Saknussemm. Ehi. Chi ha parlato? Mi sembra che qualcuno abbia chiesto chi sia Arne Saknussemm; e ve lo dico, un attimo, è un celebre scienziato e alchimista islandese del 1500 che, (sottovoce) scopriremo dopo, ha per primo compiuto il viaggio al centro della Terra. Bene, dicevamo. Il "Professor Lidenbrock" si accorge della pergamena contenuta nel manoscritto e sogna di decifrarla a tutti i costi.

NARRATORE 1: Come lui, che nella storia di Verne non mangerà fino a quando non avrà scoperto il segreto nascosto dietro quei segni in runico, anche i tre giocatori non potranno andare avanti nel gioco fino a quando non avranno compreso il messaggio nascosto dietro questi misteriosi simboli.

NARRATORE 2: Se vorranno, potranno trasformarsi per un attimo in Arne Saknussemm, mettendo una candela sul retro della carta personaggio e trovando le indicazioni per una prova di alchimia da realizzare che gli consentirà di girare una seconda carta personaggio e provare a farsi aiutare ancora.

NARRATORE 1: Il loro obiettivo, però, è decifrare la pergamena, per cui decidono di concentrarsi su quello e solo come ultimo tentativo ricorrere all'alchimia!

PERSONAGGIO ANNA: Se il gioco ci ha proposto come aiuto quello di incrociare la figura di un professore, la soluzione deve essere arguta, particolare!

PERSONAGGIO ROBBY: Hai ragione, può essere che le lettere siano state disposte secondo una logica matematica, per esempio se proviamo a scriverle in linee verticali, prendendo la prima lettera d'ogni parola, poi la seconda, poi la terza, e così di seguito...

PERSONAGGIO EMMA: Se a voi sembrano sensate alcune di queste parole che stanno venendo fuori... "Rota-ira-atra - mutabile", allora potremmo provare a premerle sulla scatola! (Finge di pigiare la scatola, senza successo).

NARRATORE 1: Anche il secondo tentativo fallisce, per cui non resta che seguire le istruzioni per la prova di alchimia.

NARRATORE 2: Per prima cosa, si procurano una candela e la pongono sul retro della carta personaggio. Immediatamente compare un messaggio prima invisibile. "La magica scritta che state vedendo è frutto di un'alchimia, come quelle che il possessore della pergamena Arne Saknussemm realizzava cercando di trasformare metallo in oro. Provate a riprodurre un messaggio simile... scoprite il segreto di questo magico inchiostro e potrete girare la seconda carta personaggio. Non dovrete andare lontano: l'inchiostro speciale è certamente presente in questa casa."

NARRATORE 1: E così comincia, in casa, la caccia all'inchiostro. Provano di tutto: bagnoschiuma, colori, salse, olio, aceto, ma è solo con il limone che la magia avviene.

NARRATORE 2: La prova di alchimia superata gli consente di girare la seconda carta personaggio per farsi consigliare e procedere con l'ultimo tentativo. Cosa succederà, non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI!")

TRACCE DI STORIA

1. Chi è il Professor Lidenbrock? - 2. L'alchimista Arne Saknussemm
3. Il nostro obiettivo è decifrare la pergamena - 4. La soluzione deve essere più arguta
5. Una logica matematica - 6. Rota-ira-atra-mutabile - 7. Secondo tentativo fallito
8. Prendiamo la candela - 9. L'inchiostro speciale è certamente presente in questa casa
10. Perlustrazione - 11. Olio, aceto, limone, detersivo per piatti,...
12. Era il succo di limone l'inchiostro magico! - 13. Ancora solo un tentativo
14. Carta personaggio



4

Viaggio al centro DELLA VERITÀ



NARRATORE 1: Chi sarà il personaggio descritto nella seconda carta? E riusciranno i nostri amici a decifrare la pergamena? Ricordate che hanno ancora solo un tentativo! Scopriamolo subito.

NARRATORE 2: Il secondo personaggio che i nostri amici conoscono è Axel, nipote del professore. Nel libro di Verne lo ritroviamo un po' timoroso per le reazioni di uno zio così stravagante; non comprende tutto questo accanimento nei confronti di un foglio unto con segni indecifrabili. Convinto che lo sciopero della fame di suo zio sia un'offesa per chi prepara i pasti e che buttare il cibo sia davvero un peccato grave, divora anche le porzioni dello zio, per poi sentirsi richiamato nel famigerato studio. Non c'è verso. Occorre decifrare la pergamena o saranno guai per tutti. Axel ci riuscirà... senza troppe complicazioni matematiche come quelle proposte dal professore, ma semplicemente ed ingenuamente cambiando punto di vista. Ed è questa la chiave che porterà anche i nostri ragazzi a conoscere la verità!

NARRATORE 1: Esattamente. Cambieranno il punto di vista. Ossia... Emma si accorge, per pura coincidenza, che guardando il foglio dal retro, vengono fuori parole in latino che sembrano interessantissime.

NARRATORE 2: "In Sneffels Yoculis craterem kem delibat umbra Scartaris Julii intra calendas descende, Audas viator, et terrestre centrum attinges. Kod feci. Arne Saksussemn" ossia "Discendi nel cratere dello Jokull di Sneffels che l'ombra dello Scartaris viene a lambire prima delle calende di luglio, viaggiatore audace, e perverrai al centro della Terra. La qual cosa io feci. Arne Saksussemn".

NARRATORE 1: Anna è un mito con il latino! Ed è un mito anche Robby che, premendo sulla scatola misteriosa, nella giusta sequenza, le parole "cratere, Jokull, Sneffels, Scartaris, centro, terra", riesce ad aprirla.

PERSONAGGIO ROBBY: Wow che emozione! Guardate! Ancora scatoline! Su questo foglio c'è scritto che ognuno di noi ne deve prendere una. Io rosso! (La prende, la apre, fa un'espressione stupefatta.)

PERSONAGGIO ANNA: Io verde! (La prende, la apre, fa un'espressione stupefatta.)

PERSONAGGIO EMMA: Io blu! (La prende, la apre, fa un'espressione stupefatta.) Ma tutto questo è assurdo!

NARRATORE 1: Ebbene ragazzi... la questione si fa davvero misteriosa. Il contenuto di ogni scatola è incredibile.

NARRATORE 2: Anzi, è inquietante. E ora vi dirò perché. Ogni scatola riporta il nome di ciascun ragazzo. Si dice proprio... Robby, Emma, Anna! Ne descrive gli aspetti caratteriali, chiedendogli di essere pronto ad una missione speciale ed invitando tutti e tre a girare la prima carta missione.

NARRATORE 1: Carta missione che dice "Emma, Robby, Anna... siete pronti a partire? Quel messaggio è rivolto a voi! Partite per l'Islanda e rifate il viaggio che Axel e suo zio fecero, ripercorrendo a loro volta quello dell'esploratore Saksussemn".

NARRATORE 2: Immaginate lo stupore dei ragazzi. Cosa sceglieranno di fare? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Il nipote del professore: Axel - 2. Cambiare prospettiva...
3. Significa qualcosa... craterem? - 4. Al contrario... vedo alcune parole
5. Jokull, Sneffels, Scartaris, centro, terra - 6. Wow! - 7. Quattro scatole stavolta!
8. Rosso! Verde! Blu! - 9. È uno scherzo molto elaborato - 10. Assurdo
11. Cioè... voi non mi state prendendo in giro? - 12. Carta missione
13. Sono terrorizzato - 14. Emma, Robby, Anna... siete pronti a partire?



5

Viaggio al centro DELLA SCELTA



NARRATORE 1: Stanotte non sono riuscito a dormire pensando a quei poveri ragazzi! Leggere il proprio nome in un gioco antico! Ma ci pensate se fosse successo a voi? Andiamo avanti con la storia perché davvero, se quelle scatoline hanno rivelato misteriosamente i loro nomi, la faccenda si fa seria.

NARRATORE 2: Partire o non partire? Non è semplice decidere. Sembra tutto una follia.

NARRATORE 1: Aprono insieme la quarta scatola rimasta che contiene, a sua volta, 6 scatoline numerate. La prima di esse propone un QRcode e tre foto utili per comprendere ancor meglio il significato della pergamena e avere indicazioni sul viaggio da intraprendere.

NARRATORE 2: Cosa significano Scartaris, Sneffels e Jokull? Come riconoscere il giusto percorso per il centro della terra? Ragionando su queste domande e soprattutto grazie all'aiuto della espertissima Anna, i ragazzi comprendono si stia parlando di Islanda e di un vulcano spento lì presente.

NARRATORE 1: Chiarito questo aspetto, sono quindi pronti per inquadrare il QRcode contenuto nella scatola che li porterà su una pagina web. Ed ecco il colpo di scena (questa parte della storia mi piace molto!)

PERSONAGGIO ROBBY: Guardate... Fatto. Si è aperta questa pagina con la piantina dell'Islanda. E dice di rispondere a tre domande. L'Islanda si trova poco a sud del...? Qual è la sua capitale? Come si chiamano i famosi getti bollenti d'acqua e vapore di origine vulcanica usati in Islanda per riscaldare case e serre?

PERSONAGGIO ANNA: Facili queste domande! Le risposte sono Circolo Polare Artico, Reykjavik e Geysir! Wow... si è aperto un video!

PERSONAGGIO EMMA: Ehi, ma questo è...

NARRATORE 1: Esatto. L'uomo nel video è il misterioso sconosciuto dal quale hanno ricevuto il gioco durante la fiera del baratto in Oratorio; è un erede di Axel Lidenbrock e ha scelto di offrire a dei giovani in gamba la possibilità di ripercorrere lo stesso cammino raccontato in "Viaggio al centro della terra".

NARRATORE 2: Offrirà metà delle spese a condizione che riescano a finanziarsi l'altra metà e che dimostrino di saper viaggiare da turisti consapevoli.

NARRATORE 1: Anna sa tutto di cosa voglia dire fare un viaggio da turista consapevole! Scegliere bene il tragitto e le modalità del viaggio, contribuire all'economia del posto, rispettare il sistema di raccolta differenziata del luogo e ridurre al minimo i rifiuti durante il viaggio, muoversi preferibilmente a piedi o con mezzi ecosostenibili,... Emma aggiunge di spegnere tutte le apparecchiature elettroniche che lasceranno a casa. Anche questa è fatta.

NARRATORE 2: La questione ora è un'altra. Troveranno il modo per finanziarsi l'altra metà del viaggio? E anche, riusciranno a convincere i genitori a lasciarli partire, ma soprattutto... vogliono davvero partire tutti e tre? L'uomo è stato chiaro: o tutti o nessuno. Beh, non ci è dato sapere oggi quali siano le risposte a tali domande, ma domani le scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Inquietante - 2. Queste carte parlano proprio a noi! - 3. In Islanda... ma a fare che?
4. Quarta scatola - 5. Ancora scatolini! - 6. O si parte tutti e tre, o non parte nessuno
7. Ci sono tre fotografie, un QRcode e anche un bigliettino! - 8. Si è aperta questa pagina
9. Tre domande - 10. Ma questo lo conosco... - 11. Rappresento gli eredi
12. Finanziarsi - 13. L'altra metà - 14. Turisti consapevoli

6

Viaggio al centro DELLA FIDUCIA



NARRATORE 1: Quando ho letto per la prima volta la storia, la mia curiosità, a questo punto, era alle stelle. Che faranno i nostri eroi? E ce la faranno i nostri eroi? Andiamo avanti e lo scopriremo presto.

NARRATORE 2: Non è scontato, per dei sedicenni quali sono Emma, Robby ed Anna, avere i soldi per affrontare un viaggio simile, ma soprattutto non è scontato ricevere il consenso e la fiducia dei propri genitori a partire per il mondo, spinti da un gioco da tavolo e da un libro.

NARRATORE 1: Come prima cosa, decidono di proporre il loro progetto su una piattaforma crowdfunding. Non fate finta di sapere cosa sia, dai. Ve lo spiego! In altre parole è un sito dove chiunque può lanciare una campagna a favore di un'idea, di un progetto e chiunque può scegliere di finanziarla, anche con una piccola, piccolissima donazione. Sperano così di raccogliere il maggior numero di fondi possibili. Emma lo annuncia nel suo blog e promette ai donatori, in cambio, l'accesso a contenuti esclusivi che creerà durante il viaggio!

NARRATORE 2: Sistemato questo aspetto, convocano i genitori in Oratorio con la scusa che l'animatore abbia qualcosa da dirgli.

NARRATORE 1: Ovviamente quando l'animatore si accorge di questa "bugia", fa comprendere ai ragazzi l'importanza di parlare ai genitori in modo aperto, direttamente e senza la sua mediazione. Ah! Che saggi gli animatori!

PERSONAGGIO ANNA: Mamma ti prego! Lui dice che puoi informarti e incontrare i membri della fondazione. Perché sei così determinata!

PERSONAGGIO EMMA: Questa volta è diverso, papà. Credimi è una cosa importante!

PERSONAGGIO ROBBY: Cosa? Non volete impedirmelo?

NARRATORE 1: Accade che i genitori di Robby sono entusiasti (finalmente qualcosa di eccitante nella vita di loro figlio!); il papà di Emma è scettico, ma sa che non sarà né la prima né l'ultima volta che sua figlia si cacerà nei guai, per cui - con un silenzio assenso - acconsente.

NARRATORE 2: La mamma di Anna, invece, è assolutamente contraria e ci vorrà un po' per convincerla.

NARRATORE 1: Poi, però, per il bene che vuole a sua figlia, diviene in prima persona la sostenitrice della raccolta fondi che inizia a diventare un successo.

NARRATORE 2: Vi sembra stia filando tutto liscio? Si può già partire? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Nuovo video di "Vita Pazzesca" - 2. Piattaforma di crowdfunding
3. Convocati qui - 4. Ma siete matti! - 5. Puoi assicurarti che ci ascoltino?
6. Arrivano - 7. Mi meraviglio di te - 8. Puoi informarti
9. Una delle tue migliori costruzioni mentali - 10. Fidati
11. Lo so che non è una proposta seria da fare - 12. Verrei con te
13. Perché no - 14. La prima donazione



7

Viaggio al centro DELLA CONDIVISIONE



NARRATORE 1: E rieccoci! La nostra storia comincia ad entrare nel vivo! Non perderei altro tempo e andrei avanti.

NARRATORE 2: Mentre prosegue ancora per un po' la raccolta fondi, i ragazzi si incontrano per preparare la partenza. Ce ne vorrà un po' prima di far comprendere a Robby che non può portarsi dietro mezza casa!

NARRATORE 1: I tre si confrontano animatamente, condividono idee e attrezzature in modo da partire ben equipaggiati, ma non troppo carichi.

NARRATORE 2: Zaino capiente, sciarpa, cappello, guanti, stivali di gomma, un poncho, una bussola (in caso lo smartphone non dovesse avere campo), una torcia, qualche liquirizia e miele per i cali di zucchero, un kit del pronto soccorso, una macchina fotografica, una coperta, fischietti per richiamarsi, alcuni viveri...

NARRATORE 1: Anna ha pensato ad alcuni strumenti particolari: un cronometro, l'inclinometro, il declinometro, un cannocchiale notturno che le ha regalato sua madre.

PERSONAGGIO ANNA: Allora, ricapitoliamo. Tasca laterale di Robby, cassetta pronto soccorso. Mia tasca laterale, attrezzatura scientifica e materiali utili per esplorazione. Tasca di Emma, viveri per tutti e macchina fotografica. E poi io tengo il registratore, Emma le sue cuffie e Robby il suo dado di Rubick. Su questo ormai siamo d'accordo.

PERSONAGGIO EMMA: Il gioco non possiamo dimenticarlo ... è nella tasca più esterna del tuo zaino, Anna. Che dite? Apriamo la seconda scatola?

PERSONAGGIO ROBBY: Stavo per dirvelo. Leggo: "Cari ragazzi, siete stati molto determinati e avete organizzato la partenza in breve tempo e nel migliore dei modi. Questa carta di credito contiene i soldi che avete raccolto e che vi serviranno certamente durante il viaggio. Potrete prelevare e pagare dappertutto con questa carta, solo se sarete insieme, tutti e tre. Ed ora procedete con P.32... vi svelerà alcuni acquisti che dovrete fare prima di partire. Quando sarete in Islanda, sarà il momento di farne altri e aprire la terza scatola"

NARRATORE 1: Seguendo i consigli del gioco, i ragazzi leggono uno stralcio del libro di Verne che gli fornisce altri suggerimenti per l'equipaggiamento.

NARRATORE 2: Alcune cose sono introvabili, però tutto è sostituibile ... la scienza è andata avanti in questi secoli, per fortuna. Al posto dei due apparecchi di Ruknkorff che trovano scritti, si portano dietro una bella scorta di fiammiferi. Le cose più ingombranti le compreranno sul posto, mentre qualcosina la recuperano già nel negozio di ferramenta ed elettrotecnica sotto casa di Emma.

NARRATORE 1: In men che non si dica, sono pronti. Si parteeeee!

NARRATORE 2: Secondo voi qualcuno, tipo un Robby tifone a caso, avrà dei ripensamenti? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI!")

TRACCE DI STORIA

1. Ma Robby? - 2. Tanto successo - 3. Perché ridete?
4. È un viaggio complesso quello che stiamo per affrontare - 5. L'essenziale
6. Effetti personali: Robby, dado Rubik, Emma cuffie, Anna registratore
7. Allora, ricapitolando. - 8. Non dimentichiamo il gioco! - 9. Seconda scatola
10. Leggere una pagina del libro! - 11. Una bella scorta di fiammiferi
12. Quelle più ingombranti le compreremo sul posto
13. Cari followers, noi siamo pronti - 14. Sjúumst hjótlega

8

Viaggio al centro DELLA VITA



NARRATORE 1: So che morite dalla voglia di sapere se sono partiti e arrivati in Islanda. Anche se non lo ammetterete mai, sono sicuro che vi state appassionando!

NARRATORE 2: Ebbene sì! La prima missione, i nostri ragazzi l'hanno compiuta. Di partire son partiti e sono anche arrivati in Islanda. Vi raccontiamo meglio.

NARRATORE 1: Un tratto in treno, qualche centinaio di chilometri con un vaporetto, un pezzo con bla bla car. Il viaggio è stato lungo ma piacevole. Sono tutti eccitati e allegri. A spingerli, è la curiosità di scoprire cosa gli riserva quell'avventura.

NARRATORE 2: Visto che sono arrivati, possono riprendere il gioco. La terza scatola li invita a girare la carta "Hans Bjelke" che si rivela essere "la guida che accompagna il professore e il nipote nell'avventura di Verne. Islandese, cacciatore di eider abilissimo".

NARRATORE 1: Cosa devono fare? Cercare anche loro una guida cacciatore di eider simile a quello in foto sulla carta che li accompagnerà al vulcano dal quale raggiungeranno il Centro della Terra".

PERSONAGGIO ROBBY: Gli eider sono come anatre dalla piuma molto preziosa che costruiscono i propri nidi lungo le rocce della costa, per cui è in quella zona del paese che andrei!

PERSONAGGIO ANNA: Giusto! Incamminiamoci. Per essere un cacciatore di eider, poi, non occorre essere di grossa corporatura!

PERSONAGGIO EMMA: Ottima osservazione. Secondo me è quello lì! Sembra uguale alla foto della nostra carta!

NARRATORE 1: La ricerca della guida, quindi, si rivela più semplice del previsto, un pò meno quella di arrivare a piedi allo Sneffels, nel posto dal quale si caleranno. I sentieri sono angusti e la strada è tanta.

NARRATORE 2: Giunti lì, scoprono qualcosa di molto interessante; su un lato della roccia, proprio al principio della voragine che li porterà al centro della terra, sono incisi dei nomi: Arne Saknussemm; Professor Otto Lindenbrock - Axel - Hans.

NARRATORE 1: Sono proprio i nomi di tutti gli esploratori che hanno compiuto quel viaggio! E così, decidono di incidere anche i propri nomi, ad imperitura memoria.

NARRATORE 2: Inutile dire che la fufa è tanta. Scenderanno davvero i nostri amici nel vulcano? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Prima missione - 2. Questa sì che è vita! - 3. Senza prendere un volo aereo!
4. Carta Hans Bjelke - 5. Com'è in foto? - 6. Nei paesini della costa
7. Deve prendere solo delle piume da un nido - 8. Secondo me...
9. Abbiamo trovato la guida - 10. Lo Sneffels è alto cinquemila piedi
11. Ma quanto si cammina? - 12. Questo essere ingresso
13. Incisi dei nomi familiari! - 14. Mi sembra giusto!



9

Viaggio al centro DEL CORAGGIO



NARRATORE 1: Beh... la nostra storia è ad un punto cruciale, non perderei neppure un momento di tempo e andrei avanti.

NARRATORE 2: Per i nostri ragazzi è il momento di decidere davvero. Finché si trattava di fare un viaggio di gruppo in Islanda, l'avventura sembrava un'eccezionale occasione per divertirsi, ma ora è diverso, ora devono scendere in un vulcano e ambire ad arrivare al Centro della Terra.

NARRATORE 1: Comincia a vacillare ogni certezza, ancor più quando la guida che li ha accompagnati fino all'imboccatura del vulcano, gli comunica che non scenderà con loro.

NARRATORE 2: Sarà sempre la guida, però, a tranquillizzarli, ricordando loro che possiedono già una guida che li accompagnerà nella discesa!

NARRATORE 1: Vediamo se siete ancora svegli. Chi è secondo voi questa guida?

PERSONAGGIO EMMA: Ma certo! Come ho fatto a non pensarci prima! Il gioco è la nostra guida! Ci ha portato fin qui e ci ha orientato nelle scelte. Portandolo dentro con noi sarà come avere una guida.

PERSONAGGIO ANNA: Ora spetta a noi decidere. Tanti hanno scommesso su di noi.

PERSONAGGIO ROBBY: Siamo seri. Ok il viaggio di gruppo in Islanda. Ci sta. È stato anche divertente, ma adesso le cose cambiano. Scendere in un vulcano, ma dico ... che ci è passato per la mente!

NARRATORE 1: Robby è terrorizzato e sarebbe disposto ad offrire tutto l'oro del mondo pur di poter tornare indietro.

NARRATORE 2: Anna ed Emma provano ad incoraggiarlo, decantando il valore del coraggio che anche loro stanno tirando fuori a fatica. In ogni caso, ormai sono lì. Nell'incertezza, consultano il gioco aprendo la quarta delle sei scatoline.

NARRATORE 1: Il messaggio che trovano al suo interno è lo stesso che li ha spinti a partire "Discendi nel cratere dello Jokull di Sneffels che l'ombra dello Scartaris viene a lambire prima delle calende di luglio, viaggiatore audace, e perverrai al centro della Terra. La qual cosa io feci. Arne Sakiussenni" e poi prosegue "Anna, Emma, Robby, ripercorrete insieme il viaggio dei personaggi di Jules Verne, vivete questa esperienza fino in fondo. Io sarò la vostra guida".

NARRATORE 2: A quel punto le due ragazze non hanno dubbi, Robby tentenna ancora un pochino, ma poi non può che assecondarle. E così gettano la corda dalla quale si caleranno. Avranno fatto bene? Non sarà troppo pericoloso? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Da seicento anni lo Sneffels è muto, ma può parlare - 2. Io non venire
3. Accordi non si cambiano - 4. Pensare... pensare... pensare... voi avere già vostra guida
5. Ma certo! - 6. Adesso le cose cambiano - 7. Ma che oro e oro
8. Coraggio - 9. Cervello - 10. Tante persone hanno creduto in noi
11. Apriamo ancora una scatolina, lasciamoci guidare
12. Io sarò la vostra guida - 13. Io non ho dubbi. - 14. So che me ne pentirei



10

Viaggio al centro DELLA BELLEZZA



NARRATORE 1: Ebbene i nostri ragazzi sono dentro. Non riesco ad immaginare se io avrei avuto il coraggio di calarmi da una corda per entrare in un vulcano, ma per fortuna non sono io il protagonista di questa storia, per cui credo sia meglio andare avanti con il racconto.

NARRATORE 2: Il vero viaggio è cominciato già da alcune ore, forse sei o sette: si cammina in corridoi bui e angusti, lungo un pendio inclinato di circa quarantacinque gradi; per fortuna alcune erosioni e alcune gobbe di lava fungono da gradini.

NARRATORE 1: Qua e là, i nostri ragazzi restano ammirati da stalattiti e minerali stupendi.

NARRATORE 2: La prima sosta, li mette dinanzi ad una seria riflessione: gli zaini sono troppo pesanti, occorre tenere solo l'essenziale e poi... non ci sono sorgenti e, molto presto, l'acqua scarseggerà.

NARRATORE 1: Inoltre, hanno viveri solo per pochi giorni!

PERSONAGGIO ROBBY: Presto moriremo di sete. Nessuno ci ha pensato? Le nostre scorte sono limitate.

PERSONAGGIO EMMA: Io ci ho pensato... ma speravo fosse un sospetto inutile e che voi aveste la soluzione...

PERSONAGGIO ANNA: Sì... anche io ci ho pensato... ma siamo fiduciosi. Dell'acqua deve esserci. Dell'acqua c'è sempre e per tutti.

NARRATORE 1: Come al solito, c'è chi è più catastrofico come Robby e chi invece cerca di mantenere la calma, ma il problema "scorte" è oggettivo.

NARRATORE 2: Conviene affrettarsi e andare avanti.

NARRATORE 1: In men che non si dica, il pendio si addolcisce, giungono alla fine della galleria e si trovano davanti ad un incrocio tra due strade entrambe cupe e strette.

NARRATORE 2: Quale conviene prendere? Dopo un po' di esitazione, scelgono di andare ad est. Sarà la scelta giusta? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Come è buio! - 2. Più andiamo avanti e più sembra tutto folle
3. Siamo ora giunti alla fine del pozzo perpendicolare
4. Le nostre scorte sono limitate - 5. Dell'acqua deve esserci
6. Nessun rumore - 7. Presto moriremo di sete
8. Che bellezza! - 9. Tira fuori la macchina fotografica
10. Più in orizzontale che in verticale - 11. E questo birio?
12. Il 50% - 13. Solo tre giorni - 14. Ad est





Viaggio al centro DELLE EMOZIONI



NARRATORE 1: La puntata di oggi della nostra storia è piena di emozioni. La mancanza di acqua rischia di mandare a monte l'intero viaggio e i ragazzi vivono stati d'animo contrastanti.

NARRATORE 2: Da una parte sono pieni di adrenalina, ma dall'altra sono molto spaventati e assaliti da mille dubbi. Il gioco è l'unico riferimento che hanno.

NARRATORE 1: Aprono allora la quinta scatola che gli suggerisce di prendere la prima "carta indizio".

NARRATORE 2: Purtroppo il messaggio è chiaro ma spiacevole: al bivio hanno scelto la strada sbagliata. Il consiglio è quello di tornare indietro e scegliere, questa volta, il sentiero ad ovest. Poi, quando saranno sul nuovo sentiero, prenderanno la prima "carta quiz", mentre una seconda "carta quiz" sarà utile successivamente. Com'è enigmatico questo gioco!

NARRATORE 1: Dopo poco, l'acqua finisce del tutto, per cui devono sbrigarsi. Per fortuna Emma ha conservato qualche goccia utile nel momento in cui Robby ha un mancamento. La prima "carta quiz" che ora sono autorizzati a scoprire, li interroga sulle ere geologiche. Anna è preparatissima. Ma a cosa serve mettere a fuoco queste nozioni?

PERSONAGGIO EMMA: Aspettate, è solo una mia impressione o le pareti della galleria si stanno modificando?

PERSONAGGIO ROBBY: Hai ragione Emma, dove prima c'erano pareti di lava, ora c'è roccia viva composta da strati inclinati.

PERSONAGGIO ANNA: Già, osservate! Siamo giunti al periodo in cui sono apparse le primissime piante e i primi animali. E guardate... adesso... qualcosa cambia ancora. Ci sono! Continuiamo a camminare lungo la via ad ovest! Stiamo attraversando strati che ci riportano alle diverse ere geologiche; secondo me, presto troveremo dell'acqua! Il gioco diceva bene... occorre essere speranzosi!

NARRATORE 1: E così è. Ben presto trovano un bel ruscello d'acqua, certo non molto fresca, ma a questo punto non possono permettersi di fare gli schizzinosi. Incredibile quanto sia importante conoscere e saper osservare il creato!

NARRATORE 2: Non allontanandosi mai dal ruscello sotterraneo trovato, vanno avanti per gallerie verticali che sembrano quasi pozzi e incrociano piccole caverne granitiche perfette per riposarsi.

NARRATORE 1: Durante il tragitto, però, Robby si perde. La disperazione li assale, ma sarà la seconda "carta quiz" a dare loro la chiave per potersi ritrovare, invitandoli a calcolare le distanze a partire dalla velocità del suono delle loro voci che si propaga per quelle rocce.

NARRATORE 2: Quando Robby finalmente riesce a raggiungere Emma ed Anna, le ritrova in una grotta vicino al mare che nessuno si aspettava di trovare. Eppure c'è e lì, dietro un'insenatura, si imbattono in una foresta di funghi giganteschi che si stagliano su un terreno con ossi di animali antediluviani. Animali antediluviani? Ma di che cosa parliamo? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Abbiamo ancora pochissima acqua - 2. Emozioni contrastanti - 3. È il nostro riferimento!
4. La prima "carta indizio" - 5. Abbiamo finito l'acqua del tutto
6. Quante sono le ere geologiche della Terra e da cosa sono caratterizzate?
7. Il gioco diceva bene - 8. Ci avviciniamo al mesozoico...
9. È saggio seguire sempre il ruscello - 10. Aiuto! Aiuto! - 11. Robby, prendi il cronometro
12. Sboccano moltissime gallerie - 13. Funghi giganti? - 14. Ossa enormi! Che emozione!



12

Viaggio al centro DELL'IMPEGNO



NARRATORE 1: Immaginare Robby sperduto nel Centro della Terra mi mette ancora i brividi ma, come sapete, ormai è salvo, possiamo tranquillizzarci. La puntata di oggi, per fortuna, è meno pericolosa per i nostri amici.

NARRATORE 2: Su quell'inaspettata spiaggia, Robby, Emma ed Anna si lasciano prendere dalla voglia di giocare e divertirsi.

NARRATORE 1: Si scopre ben presto che Robby ha portato di nascosto un pallone gonfiabile, Emma delle casse bluetooth, mentre Anna ha infilato in valigia un iPad, sul quale scaricare la scheda del registratore vocale nel caso in cui si fosse riempita...come ora.

NARRATORE 2: Si concedono, allora, un momento di vero divertimento, ma...

NARRATORE 1: Presto cominciano ad interrogarsi.

PERSONAGGIO ANNA: Ma secondo voi dove finisce questo mare?

PERSONAGGIO EMMA: Sono curiosa di sapere cosa ci sia sulla riva opposta.

PERSONAGGIO ROBBY: Forse sarebbe prima il caso di chiedersi se c'è una riva dall'altra parte o no. State pensando quello che penso anch'io? L'ultima scatola? La apriamo?

NARRATORE 1: La sesta e ultima scatola del gioco gli svela come procederanno da questo momento in poi. Da questo momento, sarà tutto un susseguirsi di sfide e altre missioni da compiere. Dovranno fare appello al gioco quando lo riterranno opportuno, girando le carte nell'ordine esatto che qui trovano riportato. La prima è una "carta sfida" che li invita a costruire una zattera per attraversare il mare.

NARRATORE 2: Ecco che si cominciano a sfoderare le diverse abilità di ciascuno: Emma è abilissima a recuperare i pezzi di legno, Robby è fenomenale nello sceglierli e tagliarli in modo giusto, Anna li assembla saldamente.

NARRATORE 1: In men che non si dica, la sfida è superata perché la zattera è pronta ed è anche molto ben fatta!

NARRATORE 2: Basterà giusto un po' di meritato riposo e poi si affronteranno le onde. Dove li porterà quel mare sconfinato? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Una spiaggia così bella - 2. Robby...sputa il rospo...
3. Una piccola cassa bluetooth - 4. Il vecchio iPad
5. Proviamo a divertirci - 6. Scherzetto! - 7. Ma secondo voi...
8. Sesta scatola - 9. D'ora in poi - 10. Una zattera?
11. Saremo una perfetta squadra di artigiani!
12. A che punto siete? - 13. Abbiamo superato la sfida! - 14. Domani



13

Viaggio al centro DELLA MEMORIA



NARRATORE 1: Ormai lo sapete; oggi i nostri amici devono mettersi in mare, ma prima, lasciate che vi raccontiamo cosa è accaduto!

NARRATORE 2: Il riposo prima della traversata in mare è causa di un incidente di percorso inaspettato.

NARRATORE 1: Mentre stanno dormendo, le onde bagnano lo zainetto di Anna e soprattutto il suo registratore audio con il quale stava appuntando ogni aspetto del viaggio.

NARRATORE 2: La sua disperazione è enorme, ma Emma e Robby le propongono un'alternativa: cominciare a scrivere un giornale di bordo che possa tenere memoria delle più piccole osservazioni, dei particolari interessanti, dei fenomeni atmosferici incontrati, della velocità di tragitto sviluppata, della rotta percorsa, degli incidenti capitati...

NARRATORE 1: In altre parole... di tutti i dettagli precisi di quello strano viaggio.

PERSONAGGIO ANNA: Nooooooooooooo... il registratore!!!! (Disperata, prendendolo in mano e scoppiando a piangere) C'era tutta la memoria di questo viaggio qui dentro! Capite? Come ho potuto lasciarlo incustodito! Non ci resterà alcuna traccia della nostra avventura!

PERSONAGGIO EMMA: Anna, stai tranquilla. Hai ragione, questa è una complicazione che non ci voleva e sarebbe stato bello tornare a casa e riascoltare le nostre voci e tutti gli appunti che hai preso sin dall'inizio di quest'avventura. Pensavo ... perché non cominciamo a scrivere un diario di bordo?

PERSONAGGIO ROBBY: Sìiii! Terremo il quaderno nella bustina in cui lo avevo portato, così lo preservemo dall'acqua durante il nostro viaggio.

NARRATORE 1: Quaderno? Robby ha tenuto nascosto anche un quaderno oltre al pallone? Che tipo! Comunque... L'idea di dover raccontare agli amici e alle famiglie tutto ciò che hanno visto e vissuto è davvero entusiasmante per cui si mettono subito a lavoro.

NARRATORE 2: Fermarsi a scrivere, trovare il tempo per mettere nero su bianco ogni cosa è anche un modo per valorizzare e veicolare in modo positivo il tempo che stanno trascorrendo nelle viscere della Terra.

NARRATORE 1: Immagino quanto sarà bello, poi, poter rileggere ogni particolare.

NARRATORE 2: Il tempo del riposo, però, finisce in fretta, anche perché si addormentano con il diario aperto mentre sono intenti a scrivere. Ora tocca imbarcarsi... o meglio "inzatterarsi". Non sarà pericoloso? Beh ... Non ci dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Abbiamo un'emergenza! - 2. Lasciami dormire ancora un pochino
3. Abbiamo perso ogni appunto - 4. Dobbiamo dirglielo
5. Si asciugherà! - 6. Nooooooooooooo... il registratore!!!!
7. Un diario di bordo? - 8. Impossibile
9. Possiamo tenere memoria - 10. È l'ultima cosa di cui non vi ho parlato...giuro!
11. Non è tempo perso - 12. Dai, scrivi tu
13. Quello che avete tra le mani... - 14. Zzzzzzzzz



14

Viaggio al centro DELLA PAURA



NARRATORE 1: Eccoci! Mettetevi comodi perché la parte della storia che vi raccontiamo oggi è molto avvincente.

NARRATORE 2: La traversata in mare si rivela incredibile: è piena di animali marini antichissimi che sulla Terra ormai sono estinti o si ritrovano in forma esclusiva di fossili.

NARRATORE 1: La riflessione nasce spontanea; perché qui sono ancora esistenti? Perché la terra non è riuscita a preservarli?

NARRATORE 2: Forse per una cattiva gestione delle risorse che ha modificato le condizioni a tal punto da non permetterne la sopravvivenza?

NARRATORE 1: Purtroppo, però, non c'è tempo per pensare alle risposte.

PERSONAGGIO EMMA: Ehi! Ma cos'è stata questa scossa spaventosa? Guardate lì, ci sono degli animali che lottano! Aiuto! Ma che razza di animali sono! Quello sembra un maiale...

PERSONAGGIO ANNA: A me sembra ci sia anche una lucertola! E poi c'è uno che sembra un cocodrillo!

PERSONAGGIO ROBBY: Ommioddio! Ma non sono tanti mostri! Sono solo due! Giganteschi!

NARRATORE 1: Quella a cui stanno assistendo è una lotta tra un *ichthyosaurus* (animale con il muso d'un porco marino, la testa di una lucertola e i denti d'un cocodrillo) e un *plesiosaurus* (serpente gigante nascosto dentro il guscio d'una tartaruga).

NARRATORE 2: I due animali si assalgono per molte ore e con una furia indescrivibile a pochi metri dalla loro zattera.

NARRATORE 1: Per fortuna il vento forte che soffia riesce a sospingerli lontani dal teatro della lotta.

NARRATORE 2: Se pensate però che i pericoli siano finiti, beh ... vi sbagliate di grosso. Quello che accadrà, non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI").

TRACCE DI STORIA

1. Galleggia bene! - 2. Non tarderemo
3. Ehi guardate che meraviglia! - 4. Sembra l'antenato di uno storione
5. Abitante vivo dei mari primordiali?
6. Guardate lì - 7. Quello sembra un maiale - 8. Sembra un cocodrillo
9. Sono solo due! - 10. Corriamo il pericolo di essere capovolti
11. Che furia - 12. Siamo troppo vicini a loro
13. Dobbiamo ringraziare il vento - 14. Salvi per un pelo



15

Viaggio al centro DELLE DIFFICOLTÀ



NARRATORE 1: Che impresa quella dei nostri Emma, Robby ed Anna! Qualcuno mi ha telefonato ieri sera per sapere come va avanti la storia... insomma... cercate di resistere, un po' di suspense vi fa bene! È questo momento di andare avanti. La ciurma naviga in mare aperto ormai da giorni.

NARRATORE 2: Dopo aver incrociato un'isola vulcanica e il getto meraviglioso di un geysir, i ragazzi si accorgono che il cielo sta cambiando e che sono sovrastati da enormi nuvoloni.

NARRATORE 1: Ancora non immaginano, però, il pericolo in cui stanno per imbattersi e così decidono di prendere in mano il gioco.

NARRATORE 2: L'ultima scatola, la sesta, gli aveva rivelato che, da quel momento, avrebbero dovuto girare le carte, ogni qualvolta lo avessero ritenuto opportuno, purché nell'esatto ordine suggerito.

NARRATORE 1: E ora sembra proprio il momento giusto, perché sono disorientati. La prima carta del mazzo, andando in ordine, è una "carta quiz" che li interroga sul riscaldamento globale e i cambiamenti climatici.

PERSONAGGIO ROBBY: Di solito le domande che il gioco ci fa non sono mai casuali.

PERSONAGGIO ANNA: Purtroppo, credo di aver capito cosa il gioco ci stia presagendo. Avremo un uragano, ne sono certo.

PERSONAGGIO EMMA: Come direbbe mio padre ... Piove sul bagnato!

NARRATORE 1: L'uragano è violentissimo e la zattera si solleva e rimbalza pericolosamente.

NARRATORE 2: I ragazzi si ritrovano sbattuti da una pioggia violenta, in mezzo a tuoni, lampi e strani fenomeni elettrostatici che li inchiodano alla zattera stessa.

NARRATORE 1: Tutto sembra perduto quando un fragoroso rumore gli fa comprendere, pur nello stordimento generale, che si sono imbattuti contro gli scogli della costa.

NARRATORE 2: Saranno tutti sani e salvi? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Sentite anche voi questo rumore? - 2. Ma è un'isola!
3. Un geysir! - 4. Ho voglia di girare una carta
5. Seguiamo l'ordine... - 6. Cos'è il Global Warming? E l'effetto serra?
7. Purtroppo, credo di aver capito - 8. Piove sul bagnato!
9. Il rumore è troppo forte - 10. Leghiamo i nostri zaini!
11. Che luce intensa! - 12. Siamo trasportati ad una velocità incalcolabile
13. Un nuovo rumore - 14. Siamo vicini alla terra?



16

Viaggio al centro DELLA SPERANZA



NARRATORE 1: So che siete in pensiero per Robby, Emma ed Anna, per cui andiamo subito avanti con la storia. Per fortuna i nostri tre amici sono scampati al nubifragio e sono sani e salvi.

NARRATORE 2: Non si può dire lo stesso della zattera, che è gravemente danneggiata.

NARRATORE 1: L'entusiasmo di Emma e Anna è alle stelle visto che sembra siano riusciti a superare il mare e a trovarsi a sud, sulla riva che tanto speravano di trovare. Ora si che possono procedere verso il centro della terra in modo spedito!

NARRATORE 2: Di parere diverso è Robby, il cui unico desiderio è tornare a casa il prima possibile.

NARRATORE 1: Le amiche comprendono bene la sua preoccupazione.

PERSONAGGIO ROBBY: Sentite ragazze, la verità è che io non ne posso più. Prima i mostri marini, poi l'uragano... stiamo rischiando la vita troppe volte.

PERSONAGGIO ANNA: Quello che dici è comprensibile, ma non possiamo arrenderci ora.

PERSONAGGIO EMMA: Esatto, non possiamo mollare proprio adesso che stiamo riuscendo ad andare avanti.

NARRATORE 1: E dunque, come ormai è prassi nei momenti di sconforto, i tre cercano indicazioni dal gioco.

NARRATORE 2: Scoprendo la successiva "carta indizio", leggono: "La bussola vi indicherà cosa fare. Non scoraggiatevi, non perdetevi la speranza ... siete molto vicini. Prima di rimettervi in viaggio, guardatevi intorno e quando i vostri piedi faranno cric cric, scoprite una carta quiz e una carta sfida".

NARRATORE 1: Di cosa non devono scoraggiarsi lo scoprono subito; la bussola, infatti, segna il nord verso la spiaggia e non verso il mare come si aspettavano. In altre parole, la tempesta li ha riportati indietro, sulla stessa identica riva dalla quale erano partiti.

NARRATORE 2: Poverini. Già. E poi che significa "quando i vostri piedi faranno cric cric?" Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Dove siamo? - 2. Guardate la nostra zattera
3. Non capisco il vostro entusiasmo - 4. Diamoci un'ultima possibilità
5. Carta indizio - 6. Non scoraggiatevi, non perdetevi la speranza
7. E che vuole dire con questo "Cric Cric"? - 8. La bussola ci indicherà cosa fare
9. È stato tutto inutile - 10. Un motivo deve pur esserci
11. Dobbiamo solo rimetterci in cammino
12. Quando si può riparare qualcosa è certamente sempre meglio farlo
13. Partiamo in esplorazione? - 14. Cosa si nasconde dietro questo "cric cric"!



17

Viaggio al centro DELL'ESSENZIALITÀ



NARRATORE 1: Ormai lo vedo che non aspettate altro. Su. Ammettetelo che questa storia vi sta appassionando e incuriosendo. A proposito di curiosità, qualcuno di voi ha scoperto cosa voleva dire il gioco ai ragazzi con quel "crie crie" indicato nella carta indizio? Non vi faccio aspettare troppo... andiamo avanti con il racconto.

NARRATORE 2: Come da indicazioni, prima di rimettersi in mare, i ragazzi esplorano il territorio circostante, cercando di dare un senso alle parole che hanno letto nella carta sfida.

NARRATORE 1: Si guardano intorno e presto si ritrovano in una pianura coperta di ossa, un gigantesco cimitero di antichi mostri preistorici.

NARRATORE 2: Calpestarli genera un "crie crie" non indifferente. Ecco cosa voleva dire la carta! Sono nel posto giusto.

NARRATORE 1: La "carta quiz" che ora sono legittimati a girare, li interroga sui tempi di decomposizione dei rifiuti, quella successiva che è invece una "carta sfida", li invita a fare una ricerca nell'ossario, inducendo una riflessione su ciò che è davvero essenziale nella vita. Una scoperta sensazionale li lascia senza fiato.

PERSONAGGIO ANNA: Non ci credo. Se il mio professore di storia fosse qui, piangerebbe come un bambino! Credo che siamo di fronte all'uomo preistorico più antico mai trovato!

PERSONAGGIO EMMA: Ed è perfettamente conservato! Se fossimo sulla terra finiremmo su tutti i giornali e diventeremmo famosi per questo ritrovamento! Robby, fai almeno qualche foto!

PERSONAGGIO ROBBY: Sentite, secondo voi questi esseri sono scivolati qui per movimento del terreno quando erano già ridotti in polvere o sono vissuti in questo mondo sotterraneo, sotto questo cielo fittizio, nascendo e morendo come gli abitanti della Terra?

NARRATORE 1: La risposta non tarda ad arrivare perché si accorgono presto che in lontananza c'è una foresta di alberi giganteschi e, nel mezzo, un branco di animali altrettanto enormi guidati da un gigante dalle sembianze umane. Tutti rigorosamente vivi! È una allucinazione?

NARRATORE 2: Nel dubbio, meglio tornare alla zattera benché il rientro sia meno scontato del previsto; non è semplice orientarsi in quel posto!

NARRATORE 1: Perdersi però si rivela utile, visto che nel tragitto avviene un'ulteriore ritrovamento: quello dell'arma dello scienziato Arne Saknussemm.

NARRATORE 2: Ormai sono certi: quel viaggio ha un senso e va condotto fino in fondo. Ma quando potranno davvero dire di essere arrivati in fondo? E in fondo a cosa, poi? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Sembra un gigantesco cimitero di antichi mostri preistorici!
2. Ma lo sentite anche voi? - 3. È il "crie crie" giusto - 4. Carta Quiz
5. Rispettate i tempi di decomposizione - 6. Guardatevi bene intorno
7. Non ci credo - 8. Dare priorità all'essenziale - 9. Credo di avere la risposta
10. Diamocela a gambe - 11. Non è affatto semplice orientarsi
12. Questa lama è d'acciaio - 13. Ecco! A.S.! - 14. Torniamo alla zattera



18

Viaggio al centro DELLA LIBERTÀ



NARRATORE 1: Ormai lo avrete capito. Nonostante le titubanze di Robby, i nostri amici non si arrendono facilmente e sono certo che la parte di storia che vi racconteremo oggi, vi piacerà davvero molto. Iniziamo.

NARRATORE 2: Rimessisi in mare, Anna, Robby ed Emma presto giungono sulla riva giusta, dove si imbattono in una tenebrosa galleria scavata nella roccia.

NARRATORE 1: Il loro cammino viene subito interrotto da un masso enorme. E ora? Che si fa? La "carta indizio" suggerisce di "pensare ad una fonte di energia alternativa che può trasformarsi in energia meccanica capace di spostare il masso".

NARRATORE 2: Sembra un enigma irrisolvibile, ma la giusta intuizione arriva; faranno saltare in aria il masso, sfruttando alcune tracce di zolfo che si trovano nelle pareti della grotta.

NARRATORE 1: E allora, conto alla rovescia e... bum! Il masso frantumato fa posto ad una voragine occupata dal mare con violenza. Quello che succede è incredibile!

PERSONAGGIO ROBBY: Aiuto! Ma cosa sta succedendo?

PERSONAGGIO ANNA: Credo che l'esplosione abbia provocato una specie di terremoto. L'abisso si è aperto e il mare è diventato come un torrente che ci trascina. Stiamo precipitandooooooooooooo!!!!

PERSONAGGIO EMMA: È finita.

NARRATORE 1: Sono trascinati a tutta velocità, certi che quella sia la loro fine, soprattutto quando la caduta li trascina negli abissi verticalmente.

NARRATORE 2: Poi, di colpo, avvertono un urto e l'acqua che risale: sono finiti in un pozzo stretto e l'acqua, giunta in fondo all'abisso, risale al suo livello e li riporta in alto.

NARRATORE 1: L'ultimo tratto è il più turbolento e l'ago della bussola sembra impazzito; in altre parole sono nel camino di un vulcano attivo e si trovano nel mezzo di una eruzione che li porta sulla superficie della Terra.

NARRATORE 2: Capite? Sono liberi e la loro impresa è riuscita, anche se sono un po' acciaccati. La domanda è: sono ancora in Islanda? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI").

TRACCE DI STORIA

1. Persino la tempesta è stata utile!
2. Ora scenderemo nella galleria giusta
3. Maledetto sasso! - 4. Di qui nulla
5. Abbiamo ancora alcune carte da scoprire...
6. Annusate? - 7. Qui ci dev'essere dello zolfo!
8. Accendo io la miccia - 9. Terremoto
10. L'abisso si è aperto - 11. Stiamo precipitandooooooooooooo!!!!
12. Proprio nel Centro della Terra - 13. Sì, risaliamo!
14. Siamo liberiiiiiiiiiiiiiiii!



19

Viaggio al centro DELLA DIVERSITÀ



NARRATORE 1: Siamo quasi alla fine della nostra storia, ma non pensate sia già finita. Usciti dal vulcano, i nostri ragazzi si accorgono subito che quella non è l'Islanda.

NARRATORE 2: Ma dove sono capitati? Sembra una città del futuro!

NARRATORE 1: Anche il giornale non smentisce: sono fuoriusciti dal cratere dello Stromboli in Sicilia, dieci anni avanti rispetto alla data della loro partenza.

NARRATORE 2: Tutto ha un'aria strana: ci sono pochissime auto silenziosissime, tante biciclette; ogni casa ha una pala eolica sul tetto, un orto e quasi tutti gli oggetti di arredo sono realizzati con materiali di riciclo.

NARRATORE 1: I ragazzi si muovono con cautela e, ad un certo punto, vengono circondati da uomini di tutte le razze che guardano ai loro zaini con voracità: si sentono in trappola.

PERSONAGGIO ANNA: Secondo voi che vogliono da noi questi strani tipi?

PERSONAGGIO EMMA: Dite che ci deruberanno?

PERSONAGGIO ROBBY: E se fossero cannibali e ci uccidessero per farne il loro pasto?

NARRATORE 1: Nulla di tutto questo. Il popolo siciliano, multiculturale, osserva con attenzione gli oggetti che i nostri amici possiedono, per immaginarne subito il riciclo. Sono molto avanti su questo aspetto e propongono ai ragazzi ospitalità per una settimana in cambio di quegli zaini logori, dai quali hanno intenzione di sfilare il nylon, farlo diventare una matassa di filo per la stampante 3D e costruire così i giochi per il parco pubblico.

NARRATORE 2: La proposta è entusiasmante e i ragazzi decidono di fermarsi. I giorni in Sicilia saranno molto utili ai ragazzi per rimettersi in forze e confrontarsi con le diversità di una città completamente sostenibile.

NARRATORE 1: Resterebbero pure lì se la nostalgia di casa e la seconda "carta missione" non li invitasse a tornare nel proprio Oratorio.

NARRATORE 2: Riusciranno a rientrare presto dai propri amici e dalle proprie famiglie? Non ci è dato saperlo oggi, ma domani lo scopriremo insieme (gira il cartello "APPLAUSI")

TRACCE DI STORIA

1. Non è l'Islanda - 2. Ma quindi siamo in Italia?
3. 10 luglio 2030 - 4. Capite? - 5. Ci scrutano da testa a piedi!
6. Non dovete spaventarvi di noi - 7. Filo per la stampante 3D
8. Una settimana - 9. Ho adorato le sfide di riciclo
10. Ce ne restano solo due - 11. Ancora missioni, no!
12. Lì dove tutto è cominciato- 13. Mi mancano molto- 14. Ciao picciotti!



20

Viaggio al centro DEL CAMBIAMENTO



NARRATORE 1 (esageratamente patetico): Ed eccoci qui. Siamo all'ultima puntata della nostra storia e sono commosso di quanto voi siate stati attenti e di quanto noi siamo stati bravi nonostante le titubanze iniziali. Ah! Che emozione! Ma lasciamo alla fine le commoventi parole di coniato e vediamo prima come va a finire la nostra storia.

NARRATORE 2: Il viaggio di rientro dei ragazzi non è faticoso come quello nelle viscere della Terra, per cui presto sono già al loro paesello.

NARRATORE 1: Si accorgono subito, entrando in un bar e in un supermercato, che qualcosa è cambiato anche nel loro Oratorio!

NARRATORE 2: Al suo ingresso trovano un grande cartello "Oratorio ad ecologia integrale S. Francesco d'Assisi".

NARRATORE 1: Sembra proprio che durante il loro viaggio ci sia stato qualcuno che abbia lavorato per la sostenibilità, cercando di trasformare in modo positivo la realtà.

PERSONAGGIO ROBBY: Ed ora, cari amici e cari genitori, dobbiamo girare insieme a voi l'ultima carta missione del nostro specialissimo gioco.

PERSONAGGIO ANNA: Leggiamo Emma. "Cari ragazzi, la vera avventura è appena cominciata".

PERSONAGGIO EMMA: "Ora, tornati a casa, dovete dar prova del vostro vero cambiamento; la vostra missione sarà, per sempre, quella di compiere ogni giorno un viaggio al centro della vita, della cura, del rispetto, della condivisione, dell'accoglienza, della verità. Buona vita!"

NARRATORE 1: Tutto è ormai chiaro: non è importante chiedersi quanto sia durato il loro viaggio.

NARRATORE 2: Se sono capitati nel futuro o se è stato tutto un sogno.

NARRATORE 1: La cosa importante è aver compreso che ciascuno ha bisogno di compiere il proprio viaggio personale, per giungere alla consapevolezza e avere la forza di assumere un nuovo stile di vita.

NARRATORE 2: E noi ... riusciremo a cambiarlo questo mondo? Non ci è dato saperlo oggi, ma da domani ci impegneremo insieme (gira i cartelli "APPLAUSI" e "FINE")

TRACCE DI STORIA

1. Dobbiamo attendere - 2. Colazione
3. Fino ad allora... non si racconta nulla del viaggio
4. Fazzoletti di carta? - 5. Non cominciare Emma!
6. Entriamo nel supermercato - 7. Ma che fanno? - 8. Non resisto più!
9. Ultima carta missione - 10. L'avventura è appena cominciata
11. Il proprio viaggio personale - 12. Vero cambiamento
13. Compiere ogni giorno un viaggio - 14. Buona vita



Indice

Viaggio al via! Introduzione _____	3
Viaggio al centro dell'Amicizia _____	4
Viaggio al centro della Ricerca _____	5
Viaggio al centro dei Sogni _____	6
Viaggio al centro della Verità _____	7
Viaggio al centro della Scelta _____	8
Viaggio al centro della Fiducia _____	9
Viaggio al centro della Condivisione _____	10
Viaggio al centro della Vita _____	11
Viaggio al centro del Coraggio _____	12

Viaggio al centro della Bellezza _____	13
Viaggio al centro delle Emozioni _____	14
Viaggio al centro dell'Impegno _____	15
Viaggio al centro della Memoria _____	16
Viaggio al centro della Paura _____	17
Viaggio al centro delle Difficoltà _____	18
Viaggio al centro della Speranza _____	19
Viaggio al centro dell'Essenzialità _____	20
Viaggio al centro della Libertà _____	21
Viaggio al centro della Diversità _____	22
Viaggio al centro del Cambiamento _____	23

