



Modulo scelte – In-stabile Laboratorio di condivisione

Obiettivo

Aiutare a vivere la condizione di difficoltà nel dire i propri “s” con decisione, come un'occasione di ricerca di senso del loro abitare questa particolare stagione della vita.

Durata

20min

Materiali

15 Buste da lettera

Preparazione

Per prima cosa scegli 15 luoghi nei locali parrocchiali. Segna poi il retro di ciascuna busta con una lettera. Le appenderai ai luoghi scelti con il retro scritto rivolto verso l'esterno: ogni lettera segnala una scelta narrativa. Come in una caccia al tesoro, i giovani dovranno scegliere come continuare la storia e cercare la busta che conterrà il proseguimento.

Mi raccomando fai attenzione: le scelte sono il cuore di questa attività!

Svolgimento

L'attività simula un gioco di ruolo a scelta multipla: i ragazzi, seguiranno una narrazione il cui svolgimento cambierà a seconda delle scelte fatte. Qui noi ti presentiamo il gioco in una forma base, con le indicazioni di massima per costruire la tua storia: ogni educatore, anche in base agli spazi ed al numero dei giovani nel gruppo, può decidere di ampliare a piacere la traccia che qui costruiamo.

Per prima cosa dividi i giovani in più squadre con un massimo di 5 giovani in ciascuna squadra. Consegna loro la prima traccia narrativa, aspetta che l'abbiano letta e poi spiega loro che dovranno imboccare una delle due scelte narrative e proseguire l'avventura seguendo le indicazioni che di volta in volta troveranno.

Una variante, magari per chi avesse pochi spazi o pochi giovani, può consistere nel lasciare all'educatore il compito di narrare la storia ed ai giovani solo il compito di sceglierne le varie piste.

Tracce narrative

Traccia 1 (più lunga a titolo di esempio)

Il cielo inglese non splende mai troppo a lungo, dicono che altrimenti gli inglesi potrebbero farci l'abitudine, diventare sereni e così smetterla di massacrarsi a vicenda. Sarebbe davvero una vita noiosa. Altri, alcuni vecchi druidi del nord (Li ricordi bene: barbe lunghe e sudice, pochi denti e quasi tutti marci, sempre a cantare in mezzo al sottobosco...), raccontano invece che sia naturale tutta quella pioggia. Sono gli spruzzi delle onde che sbattono sulle scogliere di Dover, e poi ricadono sulla nostra testa maledetta. Difficile crederci. A te la pioggia ha sempre dato fastidio: non da tregua e non c'è corazza in grado di resisterle. Si infiltra sotto la cotta, la rende fredda e scivolosa; ancora di più quando ci si trovi in mezzo alle foreste, con le felci umide a rendere incerto ogni passo e l'umidità a farti marcire le ossa. Inoltre il cavallo iniziava a puzzare.

La fortuna erano le taverne ai crocicchi delle strade, riposo dei viandanti e punto di riferimento in mezzo a quei labirinti di alberi verdi: l'ultima, prima del castello, non doveva trovarsi a più di qualche miglio.



Un movimento improvviso, un'ombra dove subito prima c'era luce, ti porta a rizzarti sulla sella e spalancare le orecchie: troppa vita spesa sui campi di battaglia per non diffidare. Il cavallo non mostra segni di agitazione, proseguendo nel suo trotto veloce in mezzo agli alberi, ma tu non riesci a sottovalutare i tuoi sensi: nessun animale si muove a quella velocità così vicino alla strada e, qualunque cosa fosse, si era addentrata verso nord. Per istinto, con una leggera pressione sulle briglie, freni il cavallo.

Se vuoi proseguire verso la taverna, prosegui con la scelta A
Se invece preferisci indagare verso la foresta, scelta B

A

Il cavaliere, dopo un poco, prosegue verso la taverna, non vedendo l'ora di riscaldarsi. Entrando, osserva il litigio tra l'oste e tre viandanti bene armati. Interviene e li disarmo: si scopre che il protagonista è Parsifal, cavaliere della Tavola Rotonda di ritorno a Camelot. Frugando nelle tasche di uno degli assalitori, capisce essere gente dell'armata di Mordred, figlio e nemico giurato di Artù: si prepara la guerra su al Nord ed a breve arriverà un messaggero per incontrare il gruppo con informazioni utili.

Se decidi di aspettare il messaggero scelta C.

Se invece corri ad avvisare Camelot scelta D.

B

Dai retta al tuo istinto e dirigi lo stallone verso il fitto della foresta e, dopo qualche miglio, capisci di non aver sbagliato: in mezzo ad una piccola radura si sta scaldando, intorno ad un fuoco che stenta ad accendersi, un viandante incappucciato. Scorgi delle ombre intorno a lui, probabilmente briganti in attesa di sopraffare la facile preda.

Se decidi di intervenire scelta E.

Se decidi di rimanere nascosto scelta F.

C

Parsifal decide di volerne sapere di più: nascosti i cadaveri degli avversari, ne indossa il mantello e si siede in un angolo della taverna, abbastanza buio da passare inosservato ma con una buona visuale sulla porta d'ingresso. Dopo qualche ora, vedi una figura esile dirigersi verso il banco, parlare con l'oste che, impassibile, indica nella tua direzione. Il messaggero viene verso il tuo tavolo e vi fa cadere sopra un anello con il sigillo del traditore, esclamando "morte ad Artù!". Poi, improvvisamente, si volta e si dirige verso la porta: alzandoti, la tua mano scorre verso l'elsa della spada.

Se decidi di attaccare scelta G.

Se decidi di seguire all'esterno il messaggero scelta H.

D

Il messaggio reca notizie tragiche: Mordred, il figlio e traditore di Artù, sta marciando dalla Scozia con un'ingente armata al suo seguito. Qualsiasi cosa abbia da dire il messaggero, sarebbe troppo tardi per avvisare Camelot: ti precipiti fuori, monti in sella e parti al galoppo. Camelot dista ancora un giorno buono al galoppo e tenterai di fare il possibile. A poche miglia dal primo avamposto,



all'inizio della grande foresta, sei costretto a rallentare il passo: il ponte sul fiume Uwen è sorvegliato dalla milizia mercantile. Le insegne rosse ed oro recanti la corona e la Tavola Rotonda ti allietano il cuore. Alla milizia che ti blocca, dichiarati rango e nome e chiedi di velocizzare le operazioni con il traghetto perché porti notizie urgenti per il Re. Ti consigliano di aspettare le prime luci dell'alba, perché la traversata non è mai sicura con il buio: a poche miglia, sorge il primo avamposto del castello di Camelot, la Torre della Fenice. Di lì è sempre possibile inviare un piccione di quelli addestrati da Merlino e far riposare il cavallo.

Se decidi di continuare comunque, scelta I.

Se decidi di aspettare, scelta L.

E

Il tuo dovere, quale cavaliere della Tavola Rotonda, è quello di non esitare di fronte ad una qualsiasi ingiustizia che capiti davanti ai tuoi occhi: lanci il mantello, così che la tua armatura d'orata risplenda sotto la pioggia, alzi lo scudo con l'insegna della corona dentata sopra la Tavola Rotonda e ti lanci al galoppo, suonando il tuo corno da guerra. Lo stupore scende sulla radura e perfino il fuoco si spegne, facendo calare un'improvvisa oscurità. Ferisci mortalmente gran parte di coloro che ai precipitano verso di te dal limitare degli alberi e molti altri fuggono. Non sei però abbastanza veloce per schivare la mazza ferrata del cavaliere, enorme nella sua armatura. Cadi a terra ferito, ma non certo sconfitto: osservi il tuo avversario precipitarsi al galoppo verso la strada e decidi di inseguirlo. Dopo poche miglia, con la ferita che brucia, sbuchi su una pista secondaria in mezzo al bosco e capisci che il cavaliere ha raggiunto altri complici. La situazione si è capovolta: ora sei tu a fuggire. Valuti che la ferita non reggerà a lungo: puoi fermarti e combattere, oppure tentare di tornare alla radura, sperando che il misterioso uomo del focolare ricambi il favore.

Se decidi di combattere, scelta M.

Se invece torni alla radura, scelta N.

E

Non sai quanti uomini ci siano intorno alla radura e nemmeno come siano armati: anni di battaglie ti hanno reso prudente. Attendi, continuando ad accarezzare il cavallo affinché non emetta suoni. In un attimo, una pioggia di frecce cala sul focolare e dieci ombre scure escono da bosco dirette verso la figura incappucciata. Poi tutto viene avvolto da un bagliore blu e rimani sbalordito: dove prima c'era il fuocherello, ora sta solo un enorme masso. Non hai tempo di interrogarti, imbizzarrito dal lampo di luce, il tuo cavallo si è impennato disarcionandoti ed attirando l'attenzione degli assalitori. Ti precipiti nella foresta sentendo dietro di te i passi veloci degli inseguitori: non sei troppo lontano dai primi avamposti e la notte ci sono almeno cinque pattuglie di ronda al limitare della foresta. Recupera il tuo corno da battaglia, ogni Cavaliere della Tavola ne possiede uno: ma prima di suonarlo, il tuo sguardo incrocia quello di uno splendido esemplare di cervo adulto, completamente bianco. Con un balzo, si addentra nel bosco.

Se segui il cervo scelta O.

Se invece suoni il corno, scelta M.

G

Deve essere stato quando hai alzato gli occhi, subito dopo aver visto rimbalzare il sigillo di Mordred sul tavolo. Deve averti riconosciuto, oppure semplicemente deve aver letto l'esitazione nei tuoi occhi. Sta scappando e tu non puoi permetterlo: il tuo cavallo è stanco, non reggerebbe un inseguimento. Sguaini la spada e ti lanci addosso al messaggero, approfittando dell'aiuto dell'oste, un francese fedele a Camelot come tutti gli abitanti dei dintorni, che sta davanti all'uscita armato di balestra. Anche se non credi sia capace ad usarla, rallenterà la tua preda il tempo necessario. Lo scontro è breve: il cranio dell'avversario si spezza sotto i colpi della tua mazza e la taverna rimane inorridita. La faccia che spunta dal cappuccio, seppur lurida di sangue, è quella di una fanciulla. Tu



non sei solo inorridito, in petto ti sta attanagliando il terrore: quello è un viso a te conosciuto, nonostante i mesi lontano da Camelot ed è il viso di una delle ancelle della Regina. C'è un intrigo a corte ed il Re deve esserne informato subito. Cavalchi al galoppo, indeciso sulla strada da percorrere: quella più veloce, il traghetto sul fiume Uwen, o la torre Fenice, il primo avamposto dei confini di Camelot, la torre che sempre si rialza dopo le invasioni. La rete dei piccioni di Merlino parte da lì.

Se scegli di proseguire verso il fiume scelta I.
Se invece opti per arrivare alla torre, scelta L.

H

Il messaggero non avrà molte vie di scampo: potrà dirigersi a Nord, verso la foresta, oppure a Sud, verso il traghetto sul fiume Uwen e poi Camelot. L'inseguimento a cavallo dura poco: a qualche miglio, l'incappucciato raggiunge un manipolo di armati che evidentemente lo stava aspettando. Il primo colpo di balestra raggiunge il tuo cavallo e ti ritrovi appiedato a correre per il sottobosco. Non ti rimane che suonare il corno da guerra, nella speranza che una delle pattuglie sui confini del castello accorra... quando i tuoi occhi vengono attratti da uno splendido esemplare di cervo albino, gli occhi di un blu intenso, che posa il suo sguardo mite dentro la tua disperazione e poi, con un balzo, si addentra nella foresta.

Se decidi di suonare il corno, scelta M.
Se segui il cervo, scelta O.

I

In poco tempo sei caricato sulla zattera assieme al tuo destriero e ti dirigi verso l'altra sponda. Proprio a metà del percorso, la sponda di partenza viene invasa da fiaccole, rumore di zoccoli e di nitriti: Evidentemente sei stato seguito e raggiunto. Con tuo enorme sollievo, anche la sponda opposta si popola: Lancillotto, Kay e Galvano guidano le tre pattuglie di ronda: l'oste ha fatto il suo dovere, usando i piccioni viaggiatori per inviare la richiesta d'aiuto. Un dolore lancinante alla gamba sinistra ti annebbia la vista: il quadrello di una balestra, dritto della coscia; uno strappo improvviso ti annuncia, inoltre, che gli avversari hanno deciso di mandare il traghetto alla deriva. Hai due possibilità e lo capisci volgendoti verso i tuoi compagni: tuffarti in acqua e sperare nel loro aiuto per raggiungere la riva, benché ferito. Oppure affidarti alle onde del fiume, al sicuro sul solido legno del traghetto.

Se ti tuffi, scelta P.
Se prosegui, scelta Q.

L

La salvezza di Camelot potrebbe dipendere dalla riuscita della tua comunicazione, che un imprevisto sul fiume potrebbe impedire definitivamente. Decidi di chiedere alla tua cavalcatura un ultimo sforzo per dirigerti verso la torre. A metà percorso, però, ti accorgi di essere seguito: evidentemente non c'era solo un messaggio da consegnare, stavano aspettando qualcuno. Sproni il cavallo fino al vederlo stramazzone a terra. Sfoderi la spada, issi lo scudo e suoni il tuo corno di guerra: un cavaliere della Tavola Rotonda non indietreggia mai davanti al pericolo. Gli inseguitori sono una ventina, ma il buio li costringe a scendere dai cavalli per stanarti nel bosco. Questo fa perdere loro il tempo necessario: due corni rispondono al tuo ed il tuo cuore sobbalza: Lancillotto e Galvano! In pochi istanti il bosco si anima di cavalli al galoppo, cozzare d'armi e grida concitate. Nessuno combatte come Lancillotto e la Lama di Cristo miete vittime come spighe di grano. Il combattimento dura qualche minuto, poi il tempo è quello degli abbracci. Camelot è salva!



M

Ti rendi conto che non riuscirai a fuggire a lungo. Ti appoggi contro un tronco, affannato, ed ascolti le urla degli inseguitori. Chiudi gli occhi e cerchi la concentrazione utile prima della battaglia: se devono urlare, che urlino di dolore!

Sfoderi la spada, issi lo scudo: un cavaliere della Tavola Rotonda non indietreggia mai davanti al pericolo. Gli inseguitori sono una ventina, ma il buio li costringe a procedere cauti, per stanarti nel bosco. Questo fa perdere loro il tempo necessario: due corni rispondono al tuo ed il tuo cuore sobbalza: Lancillotto e Galvano! In pochi istanti il bosco si anima di cavalli al galoppo, cozzare d'armi e grida concitate. Nessuno combatte come Lancillotto e la Lama di Cristo miete vittime come spighe di grano. Il combattimento dura qualche minuto, poi il tempo è quello degli abbracci. Camelot è salva!

N

Perfino ad un cavaliere del tuo calibro certe ferite costano. La freccia ha trovato un pertugio nella corazza, infilandosi fra le costole. La tua intenzione sarebbe quella di combattere, ma da solo le sperane si dimezzerebbero: decidi di tornare alla radura, scommettendo sul misterioso uomo da te salvato. La tua scommessa è vincente: sotto il cappuccio, due occhi blu intenso ti rivelano il volto di Merlino, il potente mago di ritorno a Camelot. Con pochi sussurri comanda agli alberi di prendere vita sterminando gli inseguitori. Poi guarisce le tue ferite con il tocco della mano e, insieme, vi dirigete verso il castello.

O

Non hai mai visto nulla di più bello: gli occhi del cervo ti sono entrati dentro, inondandoti di una calma incredibile. Sei un guerriero, ma alla corte di Artù hai imparato a riconoscere i prodigi ed a capire che il mondo va ben oltre ciò che appare, che si riesce a scorgere. Quello è sicuramente un segnale, una possibile via di fuga: ti lanci a capofitto dietro alla bestia, che sembra danzare nel suo ambiente ideale. La strada si fa in salita, le urla dietro sempre più vicine: il buio sta diventando un tuo alleato, perché più volte hai sentito fischiare a pochi passi i quadrelli delle balestre. Così com'era apparso, il cervo scompare all'interno di una grotta, al culmine della collinetta erbosa. Spada sguainata ti affacci all'ingresso e di nuovo, questa volta più decisi e profondi, ecco gli occhi blu intenso ormezzati nel buio. Ma, pian piano che si avvicinano affacciandosi al chiarore del mondo, si contornano di una faccia grave ma familiare, circondata da una lunga barba argentea. I maghi sono davvero pochi, ed è rarissimo incontrarli: ma nessuno, nessuno è del livello di Merlino. Tutto ciò che fa è sorridentarti; poi ti supera e si erge sull'uscio. Tendendo il bastone in avanti, sospira parole sconosciute e tu vedi gli alberi iniziare a muoversi, inghiottendo ciò che rimaneva degli inseguitori. Insieme al Mago torni a Camelot!

P

Da piccolo sei sempre stato un buon nuotatore e provi il tutto per tutto: sganci la corazza e ti lanci tra i flutti. Dopo qualche bracciata, complice anche la ferita, le tue forze vengono meno e la corrente sembra avere il sopravvento. Solo il coraggio di Lancillotto, che sfida i dardi per soccorrerti ed issarti a riva, ti permette di raggiungerla sano e salvo. Il messaggio sarà consegnato e Camelot è salva!

Q

Non riusciresti mai a raggiungere la riva ed i tuoi compagni d'armi sono già abbastanza impegnati a schivare i dardi avversari. Decidi di affidarti alla corrente, la zattera rappresenta comunque un appiglio galleggiante. Dopo un bel po' di miglia, come per incanto, i flutti si alzano a formare una specie di diga d'acqua, che permette alla zattera di frenare la sua corsa ed a te di tuffarti verso riva. Dal bosco, a soddisfare alla tua incredulità, compare Merlino, sempre puntuale nell'ora del bisogno. Ti guarisce ed insieme tornate al castello, che sarà avvisato tempestivamente!



Schema dei percorsi narrativi

A-C-G-I-P

A-C-G-I-Q

A-C-G-L

A-C-H-M

A-C-H-O

A-D-I-P

A-D-I-Q

A-D-L

B-E-M

B-E-N

B-F-O

B-F-M