



Brandì Biochi

IL MISTERO DELLA GIOSTRA REALE

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Questo gioco richiama il funzionamento di una cena con delitto, con la differenza che in questo caso non muore nessuno, ma avviene un fatto e sarà compito dei ragazzi scoprire chi è stato. Prima del gioco vero e proprio verrà fatta una scenetta in cui gli animatori, che interpreteranno i personaggi della storia, dovranno recitare l'accaduto. È molto importante che la scenetta venga svolta bene e che i ragazzi la guardino, perché è parte integrante del gioco e fornisce l'ambientazione e la parte iniziale della storia. Una volta conclusa la scenetta, i ragazzi, divisi per squadre, dovranno interrogare tutti i personaggi per capire come si è svolta effettivamente la storia. Dopo aver interrogato tutti i personaggi, ogni squadra dovrà fornire la sua versione dei fatti: chi, come e perché il fatto è avvenuto. Vince il gioco chi indovina la soluzione, o chi ci si avvicina di più.

LA SCENA INIZIALE

Prima che il gioco abbia inizio, voi, nobili animatori, dovrete indossare i panni dei personaggi della storia e mettere in scena una breve recita teatrale. Questa scenetta è il cuore dell'avventura, poiché introduce l'ambientazione medievale con giostre, cavalieri e dame festanti, presenta i protagonisti affinché i ragazzi conoscano chi abita il regno, mostra l'evento misterioso che turba la festa e infine lascia cadere i primi indizi, come briciole di pane lungo il sentiero dell'indagine. Badate bene, ogni gesto, ogni parola e ogni dettaglio sono preziosi, perché i ragazzi dovranno osservare con attenzione e da questa scenetta dipenderà la loro capacità di scoprire l'inganno. Solo quando la recita sarà compiuta e il mistero avrà preso forma, allora, e soltanto allora, potrà iniziare la vera indagine. Che la vostra voce risuoni chiara, che i vostri costumi siano vivaci e che la gioia accompagni la vostra messa in scena: così Frate Giocondo vi benedice e vi affida il compito!

L'INDAGINE (il gioco vero e proprio)

Ora che la scenetta è compiuta e il mistero ha preso forma, si apre la vera avventura! Dopo la rappresentazione, i ragazzi verranno divisi in squadre di investigatori del regno e ciascuna di esse avrà la possibilità di avvicinarsi ai personaggi della storia, uno alla volta, per interrogarli con domande sagge e curiose. Ogni personaggio racconterà la propria versione dei fatti e lancerà la sua accusa, trasformando la scena in un vero torneo di parole e sospetti. Quando tutte le squadre avranno raccolto gli indizi e ascoltato le voci del regno, dovranno radunarsi e decidere chi ha imbrogliato, come è avvenuto il sabotaggio e perché è stato fatto. La vittoria spetterà alla squadra che saprà ricostruire con più acume la verità, o che almeno riuscirà ad avvicinarsi maggiormente ad essa. Ricordate, o animatori, che il vostro compito è guidare i ragazzi con entusiasmo, spronarli a osservare con attenzione, a ragionare con ingegno e a discutere con vivacità. Così l'indagine diventerà un gioco giocondo e il mistero si scioglierà tra risate e saggezza!

LA SOLUZIONE

E ora, o valorosi animatori, giungiamo al momento della verità! Finite le indagini, le squadre dovranno mettere per iscritto la loro soluzione, ossia ciò che secondo loro è realmente accaduto, e consegnarla nelle vostre mani. Voi confronterete le ipotesi dei ragazzi con la verità nascosta, e sarà così che emergerà chi ha saputo indagare con più acume. La squadra che indovinerà la soluzione, o che vi si avvicinerà maggiormente, sarà proclamata vincitrice. Ma attenzione: la rivelazione finale non verrà da voi, bensì dal sovrano stesso! L'animatore che interpreta il re dovrà rimanere nel personaggio e, con voce solenne e regale, raccontare a tutti i bambini la verità del mistero. Così il gioco troverà compimento, la giostra si chiuderà in gloria e i ragazzi, tra risate e stupore, avranno vissuto un'avventura gioconda che resterà impressa nella memoria del regno!



*O nobili animatori e giovani investigatori, aprite bene le orecchie,
ché ora vi presenterò i protagonisti di questa giostra misteriosa!
Ecco innanzitutto Re Guglielmo, sovrano saggio e severo,
che regge il regno con mano ferma e cuore regale.
Al suo fianco siede Regina Margherita, dolce e astuta,
che osserva ogni cosa con occhio attento e sorriso gentile.
Tra i cavalieri, vi è Agilulfo, giovane e impetuoso,
che sogna di conquistare gloria e onore,
e vi è Orlando, il campione imbattuto, temuto da tutti per la sua forza e rispettato per le sue vittorie.
Accanto alla corte si muove Clara, dama della principessa, discreta e fedele,
custode di segreti che forse potrebbero svelare l'inganno.
E non dimentichiamo la stessa Principessa Violante, fanciulla nobile e curiosa,
che con grazia partecipa alla festa e osserva con occhi vigili ciò che accade.
Nelle scuderie troviamo Inigo, lo stalliere, uomo semplice ma attento,
che conosce i cavalli meglio di chiunque altro.
E tra la folla spunta Ludo, l'allibratore, che raccoglie scommesse e promesse,
sempre pronto a trarre profitto dalle sfide della giostra.
Infine, non possiamo trascurare il più insolito dei testimoni:
il Cavallo, creatura fiera e silenziosa,
che con il suo sguardo e i suoi movimenti potrebbe rivelare più di quanto gli uomini immaginino.
Ecco dunque la compagnia al completo!
Ognuno di loro cela verità e sospetti, e sarà compito vostro scoprire chi ha imbrogliato,
come e perché.
Che il mistero abbia inizio!*

COPIONE DELLA SCENETTA INIZIALE

Ambientazione: Cortile della corte del Re, e palchetto con tre sedute per il Re, la Regina e la principessa.

Il cavaliere Orlando e il cavaliere Agilulfo si trovano nel cortile vicino ai loro rispettivi cavalli. Il Re, la Regina, e la principessa sono seduti sui loro troni sul palchetto predisposto per la famiglia reale che ha una vista perfetta sul cortile in cui si terrà la sfida finale. Vicino alla principessa si trova la sua dama di corte. Lo stalliere si trova a lato del cortile, mentre fa gli ultimi controlli, una volta finito si andrà a sedere in mezzo al pubblico (i bambini). L'allibratore si trova già in mezzo al pubblico e non vede l'ora che inizi la sfida finale.

Re (alzandosi in piedi): Buongiorno a tutti e vi dò il benvenuto all'ultimo scontro di questa meravigliosa giostra! Questo è lo scontro decisivo, quello che sancirà, non solo il vincitore della giostra, ma anche il miglior cavaliere di tutto il regno! Non vedo l'ora di scoprire chi servirà me e la mia famiglia per il prossimo anno.

(Applausi al re)

Ma non indugiamo oltre... I cavalieri che sono arrivati in finale li conoscete già, ma permettetemi di presentarveli un'ultima volta: alla mia destra si trova un cavaliere che arriva in finale per la prima volta, è un volto nuovo, ma che vuole farsi valere, chissà se ne uscirà vincitore... Sto parlando del cavaliere Agilulfo! *(il re indica Agilulfo)* Un applauso!

(Applausi)

Alla mia sinistra si trova un volto noto ormai a tutto il regno, il cavaliere che ha vinto questa giostra per gli ultimi 5 anni, il paladino preferito della nostra corte: il cavaliere Orlando! *(il re indica Orlando)* Un applauso!





(Applausi)

Ma bando alle ciance, sono un re magnanimo dopotutto, e non voglio farvi attendere oltre! So che tutti non vediamo l'ora di scoprire chi vincerà la giostra quest'anno! Che abbia inizio lo scontro! *(Tutti applaudono e il re si siede)*

Orlando e Agilulfo si preparano, salgono a cavallo, e appena sono pronti iniziano a caricare l'uno verso l'altro. Dopo poco tempo Agilulfo riesce a disarcionare Orlando dal suo cavallo facendolo cadere a terra. Agilulfo, sempre a cavallo, va verso il palchetto dei reali e fa un inchino per poi ritornare in mezzo al cortile e scende da cavallo. Orlando è ancora a terra, incredulo. Il re scende dal suo palchetto e si dirige verso Agilulfo.

Re: Signore e signori è con profondo stupore, ma altrettanta felicità che presento a voi il vincitore della giostra di quest'anno, il cavaliere più valoroso di tutto il regno. (prende il braccio di Agilulfo e fa per alzarli in alto) Agilul-.....

(Prima di completare in nome di Agilulfo viene interrotto da Orlando che urla)

Orlando *(si alza da terra e parla urlando):* FERMI! NON È POSSIBILE! IO NON POSSO ESSERE SCONFITTO! L'UNICA SPIEGAZIONE POSSIBILE È CHE QUALCUNO MI ABBLA SABOTATO.

(Tutto il pubblico è sconcertato)

Orlando *(andando verso il re, non più urlando):* Mio re voi dovete credermi, sapete che io sono il cavaliere più forte del regno, qualcuno ha barato, qualcuno mi ha sabotato, è impossibile che io perda, mi dovete credere.

(Il re rimane in silenzio e pensieroso per qualche secondo)

Re: Non sto ammettendo che questo imbroglio sia successo, come re devo rimanere neutrale ed imparziale. Ma acconsentirò al procedere di indagini che porteranno alla verità.

(Il re si gira verso il pubblico, parlando ai bambini)

Re: Miei cari, voi siete gli investigatori migliori del regno, i più sagaci e i più capaci, gli unici a cui affiderei un caso così importante. Chiedo quindi a voi di aiutare il vostro re, interrogate tutti coloro che ritenete sospetti e scoprite veramente cos'è successo.

(Tutti i personaggi escono di scena).

SVOLGIMENTO

Udite udite! Da questo punto il gioco può prendere due VERSIONI, come due sentieri che portano alla stessa gioia.

PRIMA VERSIONE

I personaggi della nostra storia si sparpagliano, ognuno prende posto in un angolo diverso dell'oratorio, come stelle che brillano in punti diversi del cielo. Le squadre, curiose e vivaci, andranno a far visita a ciascun personaggio, uno dopo l'altro, raccogliendo indizi come piccoli tesori nascosti.

Ogni volta che una squadra giunge davanti a un personaggio, ecco che lui o lei prende la parola con un breve monologo: racconta la sua versione dei fatti, la sua verità, il suo pezzetto di mistero. E se la squadra, con occhi attenti e orecchie spalancate, desidera scavare più a fondo, potrà porre domande, cercare chiarimenti, indagare ancora. Così, passo dopo passo, indizio dopo indizio, la verità verrà a galla come un pesciolino che salta fuori dall'acqua.





I monologhi, miei cari animatori, sono già stati pensati e preparati: pronti a far vivere ai ragazzi un'avventura che profuma di gioco e di scoperta!

Re Guglielmo: «Non riesco a credere che Orlando sia stato sconfitto così. La sua caduta mi brucia, perché non era un cavaliere qualunque. Eppure, se penso a chi avrebbe potuto manomettere i cavalli, il sospetto cade inevitabilmente sullo stalliere. È lui che li tocca ogni giorno, che li prepara per la giostra. Se c'è stato un sabotaggio, la sua mano non può essere estranea. Non posso ignorare questa possibilità.»

Regina Margherita: «Io so che anche il sovrano aveva motivo di liberarsi di Orlando. La sua arroganza cresceva di anno in anno, e si comportava come fosse padrone del castello. Non era forse più insopportabile per lui di quanto lo fosse per me? Orlando era una minaccia, un'ombra che oscurava il trono. Non posso fingere che non lo vedessi.»

Orlando: «Tutto ciò che avete udito finora o che udirete sono tutte sciocchezze! Non è stato il re, non è stata la regina. È stato Agilulfo! Nessuno può battermi con onore, non dopo cinque anni di vittorie. La sua mano è sporca, la sua vittoria non è pulita. Io sono il più forte del regno, e chi osa metterlo in dubbio mente. Non accetterò che il mio nome venga infangato.»

Agilulfo: «Io ho vinto con abilità, non con inganni. Ho visto lo stalliere controllare i cavalli con attenzione, e tutto era in ordine. Non cercare colpevoli dove non ci sono. La mia vittoria è frutto di forza e disciplina, non di complotti. Non permetterò che venga sporcata dalle tue accuse.»

Clara, la dama: «A dirla tutta io so che la regina non sopportava più Orlando. Lo vedeva comportarsi come un re al posto del re, e questo non poteva durare. Se qualcuno ha tramato, non guardate allo stalliere: guardate a chi siede sul trono accanto al sovrano. Io ho visto il rancore crescere, e non posso tacere.»

Stalliere Inigo: «Io ho controllato i cavalli, li ho preparati come sempre. Ho solo sistemato il ferro di Agilulfo, nulla di più. Non ho manomesso nulla. Ma Clara... lei non sopportava Orlando. Aveva motivo di vendicarsi, e non lo nascondeva. Io non posso essere accusato di ciò che non ho fatto.»

Principessa Violante: «Non guardate a Clara, né al re, né allo stalliere. L'allibratore aveva tutto l'interesse a far vincere Agilulfo: più denaro dalle scommesse, più guadagno per lui. E vi dirò di più: Orlando mi sembra un cavaliere incapace. È strano che abbia vinto per anni. Forse lui stesso ha imbrogliato in passato, e ora grida al complotto perché teme che la verità venga a galla.»

Ludo, l'allibratore: «Io vi dico che è proprio la principessa ad avere il cuore coinvolto. Agilulfo è suo amico d'infanzia, e lei voleva che fosse lui il nuovo cavaliere di corte. Non accusate me di interessi, quando sono loro ad avere un motivo ben più personale. Io gioco con il denaro, ma loro giocano con i sentimenti.»

Cavallo testimone: Il cavallo può muovere la testa per rispondere "sì" o "no" alle domande. Dopo tre risposte si agita e non può più essere interrogato. Sta alle squadre investigatrici scegliere le domande giuste da porgli.

SECONDA VERSIONE

Se volete rendere il gioco più teatrale e scenico, allora scegliete questa seconda via! Dopo la scenetta iniziale che introduce la storia, ecco che si apre il grande teatro dell'oratorio: tutti i personaggi entrano in scena insieme, uno di fronte all'altro, e cominciano ad accusarsi a vicenda. È un vero e proprio coro di voci discordanti, un intreccio di sospetti e segreti che rende la scena viva e vibrante!

Quando questa scenetta corale giunge al termine, i personaggi si disperdono nei vari angoli dell'oratorio. A quel punto le squadre potranno avvicinarsi ai singoli personaggi e porre domande, cercando di scavare più a fondo. Ma attenzione: ciascun personaggio resterà fedele a ciò che ha affermato nella scenetta corale, difendendo la propria versione dei fatti e mantenendo il mistero acceso. Così il gioco diventa un vero spettacolo, dove la verità si nasconde tra le parole e gli sguardi, e solo i più attenti riusciranno a scoprire il segreto!





COPIONE DELLA SCENA CORALE IN CUI I PERSONAGGI SI ACCUSANO

(Tutti i personaggi sono radunati nel cortile, il clima è teso. Il Re prende la parola)

Re Guglielmo *(con tono severo)*: «Non riesco a credere che Orlando sia stato sconfitto così. Eppure, chi meglio dello stalliere avrebbe avuto la possibilità di manomettere i cavalli? È lui che li tocca ogni giorno, che li prepara per la giostra... se c'è stato un sabotaggio, la sua mano non può essere estranea.»

Regina Margherita *(alzandosi con calma ma pungente)*: «Mio sovrano, non dimenticate che anche voi avevate motivo di liberarvi di Orlando. La sua arroganza cresceva di anno in anno, si comportava come fosse padrone del castello. Non vi era forse più sopportabile di quanto lo sia per me?»

Orlando *(scattando in piedi, furioso)*: «Sciocchezze! Non è stato il re, non è stata la regina. È stato Agilulfo! Nessuno può battermi con onore, non dopo cinque anni di vittorie. La sua mano è sporca, la sua vittoria non è pulita!»

Agilulfo *(con tono fiero ma pacato)*: «Orlando, la tua rabbia ti acceca. Ho vinto con abilità, non con inganni. Ho visto lo stalliere controllare i cavalli con attenzione, e tutto era in ordine. Non cercare colpevoli dove non ci sono.»

Clara, la dama *(intervenendo con voce tagliente)*: «Agilulfo parla di ordine, ma io so che la regina non sopportava più Orlando. Lo vedeva comportarsi come un re al posto del re, e questo non poteva durare. Se qualcuno ha tramato, non guardate allo stalliere, ma a chi siede sul trono accanto al sovrano.»

Regina Margherita *(voltandosi indignata verso Clara)*: «Tu osi insinuare che io abbia tramato? Sei tu che odiavi Orlando, perché ti trattava come una serva. Non fingere innocenza, Clara, il tuo rancore era visibile a tutti.»

Stalliere Inigo *(alzandosi e indicando Clara)*: «È vero, Clara non sopportava Orlando. Io ho controllato i cavalli, ho solo sistemato il ferro di Agilulfo, nulla di più. Ma lei aveva motivo di vendicarsi, e non lo nascondeva.»

Principessa Violante *(alzandosi con fermezza)*: «Non guardate a Clara, né al re, né allo stalliere. L'allibratore aveva tutto l'interesse a far vincere Agilulfo: più denaro dalle scommesse, più guadagno per lui. E vi dirò di più: Orlando mi sembra un cavaliere incapace, è strano che abbia vinto per anni. Forse lui stesso ha imbrogliato in passato, e ora grida al complotto perché teme che la verità venga a galla.»

Orlando *(gridando verso la principessa)*: «Come osi! Io sono il più forte del regno, nessuno può mettere in dubbio le mie vittorie!»

Ludo, l'allibratore *(ridendo ironico)*: «Principessa, siete voi che avete il cuore coinvolto. Agilulfo è vostro amico d'infanzia, e volevate che fosse lui il nuovo cavaliere di corte. Non accusate me di avidità, quando siete voi ad avere un motivo ben più personale.»

(In quel momento, il Cavallo testimone viene condotto al centro. Tutti si voltano verso di lui. Il cavallo muove la testa per rispondere "sì" o "no" alle domande, ma dopo tre risposte si agita e non può più essere interrogato. La tensione cresce, il pubblico dei bambini è chiamato a raccogliere gli indizi.)

FINALE DEL GIOCO

(comune, indipendentemente dalla versione scelta)

Ed eccoci, fratelli e sorelle, al gran finale! Dopo le scenette e le domande fatte ai personaggi, concedete alle squadre un po' di tempo prezioso per raccogliere le idee e formulare la loro soluzione. Che scrivano il loro verdetto su un bigliettino, come piccoli giudici chiamati a svelare la verità nascosta. Una volta che ogni squadra ha consegnato il proprio biglietto, invitateli tutti nel cortile centrale: è lì che si compirà la scena conclusiva. Davanti agli occhi di tutti, i personaggi tornano in scena e recitano la scenetta finale, quella che porta alla rivelazione dell'enigma.





È il momento più atteso: la verità viene svelata, il mistero si scioglie, e le squadre scoprono se hanno indovinato o se sono state ingannate dalle parole e dalle accuse dei personaggi. Così il gioco si chiude in festa, con applausi, risate e la soddisfazione di aver vissuto insieme un'avventura teatrale che ha fatto giocare tutto il mondo!

COPIONE DELLA SCENETTA FINALE E SOLUZIONE

Re (*Si pone al centro, con tutti i personaggi intorno a lui. Parla solennemente ai bambini.*): «Miei giovani investigatori, vi ringrazio di cuore! Siete stati davvero i più abili cercatori di verità di tutto il regno, e mi rendete fiero di essere il vostro Re. Grazie alle vostre indagini, oggi abbiamo smascherato anni e anni di imbrogli che hanno macchiato la mia giostra. Sono addolorato di non essermene accorto prima... ma ora lasciate che vi racconti ciò che è accaduto. Quest'anno, infatti, non c'è stato alcun imbroglio. Anzi! Senza neppure rendersene conto, il nostro fedele stalliere Inigo ha sventato un sabotaggio. Egli ha notato che uno dei ferri di cavallo di Agilulfo non era ben fissato e, prima dell'ultima sfida, lo ha sistemato. Così ha evitato che Agilulfo perdesse ingiustamente o, peggio ancora, si facesse del male. Ma la verità più amara è un'altra: negli ultimi cinque anni Orlando ha sabotato sistematicamente tutti i suoi avversari, per conquistare la vittoria con l'inganno. Non ha vinto perché era il cavaliere più valoroso, ma solo grazie ai suoi imbrogli.

(*Il Re si gira lentamente verso Orlando, con tono severo.*)

Orlando... sono profondamente deluso da te. Ti consideravo non solo un cavaliere coraggioso, ma anche un uomo giusto e retto. Ora scopro che mi sbagliavo. Sarà mio dovere personale assicurarmi che la giustizia faccia il suo corso, perché nel nostro regno non c'è posto per l'inganno!»





CACCIA AL TESORO DI SAN FRANCESCO

DESTINATARI: consigliato per bambini delle classi elementari

INTRODUZIONE

*“Cari amici, son Frate Giocondo, vi porto con gioia a spasso nel mondo.
Con cuore leggero e passo festoso, giocare con voi è un dono prezioso.
O giovani cavalieri e nobili dame, animatori e animatrici, udite le mie brame!
Il povero Frate Leone, compagno d’Assisi, vi chiama all’impresa... e non son certo sorrisi!
Mentre Francesco cantava al Creatore beato, un vento dispettoso s’è alzato infuriato:
la mappa, gli strumenti e le parole del Cantico intero... son volati nel cielo, più veloci d’un sparviero!
Ora tocca a voi, prodi pellegrini del cuore: ritrovate ciò che manca con ingegno e valore.
Servon coraggio, astuzia e squadra affiatata: l’avventura comincia... e sarà assai animata!
Su, preparatevi tutti, fidatevi di Fra Giocondo,
vi guiderò all’impresa più grande del mondo!”*



O figli del villaggio, il gioco è pronto! Non temete se pare complicato, ché in verità è solo ben ordinato. Se lo dividiamo in tre parti, ve lo dico con candore: lo capirete in un lampo, chiaro come il sole!

*Nella **prima fase** vi attende la mappa del pellegrino, che il vento dispettoso ha smarrito lungo il cammino. Frammento dopo frammento la ricomporrete, e il mistero nascosto finalmente svelerete. L’unione fa la forza, si apre il sentiero, e la via conduce ai tre strumenti del pellegrino vero.*

*Nella **seconda fase** dovrete cercare gli strumenti preziosi, ma solo se avrete le menti attente e gli occhi curiosi. Se saprete seguire gli indizi e trovar la via, vedrete... la prova si compirà con armonia.*

*E infine la **terza fase** vi chiama al Cantico santo, che San Francesco recitava con gioia e incanto. Ricordate le parole, ricomponete la poesia, e tornerà a risplendere la lode all’Altissimo, con cuore e fantasia.*

DINAMICA DEL GIOCO

Prima Fase – “La Mappa del Pellegrino”

*“Udite, fratelli, con cuore sincero, comincia il cammino del pellegrino vero.
La prima tappa vi chiama a giocare, tra prove e sfide da superare.
Con forza, ingegno e lieto ardore, scoprirete frammenti di grande valore.
Unendo i pezzi, la mappa apparirà, e il vostro viaggio più chiaro sarà.”*

Fratelli e sorelle, ascoltate la mia voce: la prima fase del nostro cammino è la Mappa del Pellegrino.

Ogni squadra di valorosi cavalieri si metterà alla prova con giochi di destrezza e d’ingegno, come ad esempio:

- corse con i sacchi che fanno ridere e sudare,
- sfide di memoria che allenano la mente,
- carte e birilli che chiedono precisione,
- tiro alla corda per mostrare forza e unità,
- freccette che richiedono occhio fermo,
- staffetta con le spugne che porta allegria e velocità.

Ad ogni vittoria, riceverete un frammento della mappa dono prezioso che vi guiderà. E quando il sole sarà alto e la mattinata compiuta, i pezzi si uniranno come un grande puzzle. La mappa completa sarà consegnata al buon Frate Leone, che vi inviterà a rifocillarvi con cibo e bevanda, poiché la missione non è ancora finita e nuove avventure vi attendono.





“LA LEGGENDA DELLA MAPPA DEL PELLEGRINO”

*In un tempo lontano, tra nebbia e mistero,
si narra di un foglio magico e vero.
Non serve cercarlo tra polvere e antichi scritti,
né tra tesori rubati o segreti sconfitti.*

*La Mappa del Pellegrino non ha un confine,
non nasce da inchiostro o da mani divine.
Dal nulla compare, sbocciando pian piano,
se metti la mente nel palmo della mano.*

*Basta un pizzico d'estro e molta fantasia,
per tracciare sul foglio la tua degna via.
Conosci l'oratorio, ogni angolo e il prato?
Allora il segreto ti è già stato svelato!*

*Osserva il paese, il campo e le mura,
disegna il sentiero senza alcuna paura.
Colloca i punti, segna bene ogni zona,
dove la sfida più ardua già risuona.
Qui sorgerà il duello, là il grande gioco,
accendi l'ingegno come fosse un fuoco.
Ogni avventuriero sia un abile autore,
della propria mappa sia il solo creatore.
Metti un simbolo rosso dove l'impresa è dura,
scrivi nomi bizzarri per l'alta avventura.*

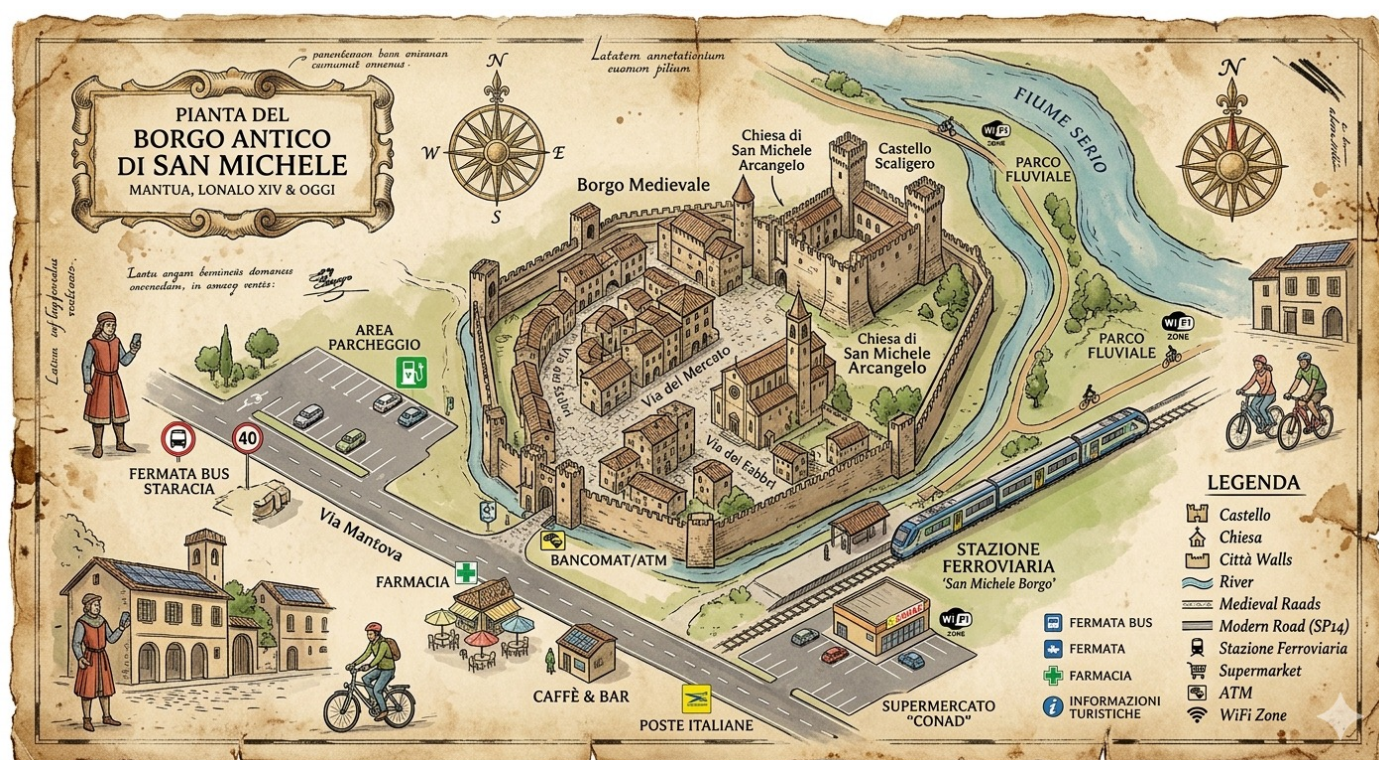
*Perché il vero viaggio, mio caro compagno,
non è nel tesoro o nel vile guadagno.
È creare il cammino con mano sapiente,
guidando i tuoi passi e la tua folle mente.*

*Ora impugna la penna, non stare più a guardare:
la tua mappa leggendaria è tutta da inventare!*

***LA MAPPA DEL PELLEGRINO LA DOVRAI CREARE PROPRIO TU!**

Conoscete bene ogni angolo del vostro oratorio, o anche più in grande ogni via del vostro paese! Ti consigliamo di realizzare su un foglio A3 una grande mappa che tenga in considerazione luoghi di riferimento scritti o disegnati (le stanze, la chiesa, il campo, la via principale del paese, il bar, la scuola, ecc), le coordinate geografiche (nord, sud, est, ovest)... Ma usa anche tanta fantasia! Una volta realizzata la mappa ritagliala in diverse parti, perché poi a ricomporla dovranno essere i ragazzi durante il grande gioco. La mappa non deve portarli a... ma sarà la missione dei bambini e ragazzi ricostruirla per poi consegnarla a Frate Leone! A quel punto... MISSIONE COMPIUTA e buon proseguimento del gioco!





Esempio di mappa

Seconda Fase – “I Tre Strumenti dello Scrivano”

*“Dopo il banchetto, tra gioia e ristoro, vi attende un compito di grande decoro.
San Francesco attende con cuore sincero, gli strumenti del canto, dono leggero.
Pergamena, piuma e inchiostro nascosto, nell’oratorio son celati con posto.
Con enigmi e indizi vi saranno svelati, e con riverenza a Francesco andranno portati.”*

Dopo il banchetto, quando la gioia del cibo avrà ristorato i vostri corpi e i vostri animi, il buon Frate Leone vi affiderà una nuova missione. Dovrete ritrovare i tre strumenti che servono al nostro amato San Francesco per comporre il suo canto: la pergamena, la piuma e l’inchiostro. Essi sono celati nell’oratorio come reliquie preziose, e non vi saranno consegnati facilmente: riceverete indizi sotto forma di enigma. (Ascoltate, ad esempio: “O giovani pellegrini, la piuma che serve a San Francesco non giace tra i boschi né tra i campi. Cercate vicino al luogo dove molti siedono insieme...” Così scoprirete che la piuma riposa nel salone). Quando avrete raccolto con riverenza i tre strumenti dello scrivano, portateli a San Francesco, affinché il suo canto possa risuonare ancora una volta, scritto con mano devota e cuore ardente.

TERZA FASE – “IL CANTICO DISPERSO”

*“Ed ecco fratelli, la prova finale, il vento ha sparso parole lontane.
Il Cantico santo si è smarrito, tra segni e colori va ricostruito.
Dieci simboli dovete trovare, con pazienza e ingegno farli tornare.
Portateli a Francesco con passo giocondo, che torni a cantare la lode del mondo.”*

Ed ecco, fratelli e sorelle, giungiamo all’ultima prova del nostro pellegrinaggio! Il vento dispettoso ha sparpagliato le parole del Cantico delle Creature, e ora esse giacciono sparse come foglie d’autunno. A voi, nobili cavalieri, spetta il compito di ritrovare i dieci simboli del Cantico, ciascuno del colore della vostra squadra e contrassegnato da numero e segno. Con pazienza e ingegno, raccoglierete questi indizi preziosi. Quando li avrete radunati, li porterete a San Francesco, affinché egli possa ricomporre la sua poesia. Così tornerà a cantare la bellezza del Sole e della Luna, la freschezza dell’Acqua e l’armonia di tutte le creature, lodando il Signore con voce chiara e cuore ardente.





(Scelta Ecologica – Parola di Frate Giocondo)

“O nobili pellegrini, ascoltate il mio consiglio saggio: se volete risparmiare carte e custodire la natura, potete seguire una via più semplice e virtuosa. Create soltanto dieci cartellini con i simboli del Cantico e appendeteli qua e là per l’oratorio. Così ogni squadra dovrà tenere a mente l’associazione tra simbolo e numero, e ricomporre il Cantico non con le mani, ma con la memoria e l’ingegno. In tal modo il gioco diventa più leggero e la Terra ringrazia.

MATERIALI

Gente del villaggio, per rendere il nostro pellegrinaggio un gioco lieto e ben riuscito, occorre preparare con cura i materiali. Ascoltate dunque:

- Per le **prove di destrezza e d’ingegno**, procurate sacchi per le corse, carte da gioco o personalizzate per la memoria, birilli o bottiglie di plastica, una palla per abatterli, corda lunga e resistente per il tiro alla corda, freccette con bersaglio sicuro per i bambini, spugne grandi, secchi o bacinelle per la staffetta, e coni o nastri per segnare i percorsi.
- Per la **Mappa del Pellegrino**, vi servirà un grande cartellone con la mappa completa, tagliata in frammenti come puzzle. Non dimenticate pennarelli, forbici e nastro adesivo, e una scatola o busta per custodire i pezzi conquistati.
- Per i **Tre Strumenti dello Scrivano**, preparate una pergamena arrotolata dall’aspetto antico, una piuma vera o finta, e un calamaio scenico con inchiostro. Per gli enigmi, vi occorreranno cartoncini, pennarelli o penne, nastri o spago per fissarli nei luoghi, e scatoline o sacchetti per celare gli oggetti.
- Per il **Cantico Disperso**, predisponete quaranta simboli in totale (dieci per ciascuna squadra, se sono quattro), ognuno con numero da 1 a 10 e il colore della squadra. Procurate anche fogli grandi per ricomporre il testo del Cantico delle Creature, pennarelli colorati, e nastro adesivo o calamite per fissare i simboli.

Così, con ogni strumento pronto e ben disposto, il gioco potrà svolgersi con ordine e gioia, e ciascun pellegrino troverà la sua parte nel grande cammino.

PREMI DELLA CACCIA AL TESORO

Popolo radunato, ogni pellegrinaggio merita una ricompensa, e così anche la nostra caccia al tesoro. Al termine delle prove, quando avrete mostrato destrezza, ingegno e cuore, vi attenderanno doni semplici ma preziosi, segni di memoria e gratitudine. Potrete scegliere tra:

- Medaglie, simbolo di valore e coraggio.
- Pergamene-ricordo, per custodire la memoria di questa giornata.
- Adesivi a tema, piccoli segni di gioia da portare con sé.
- Timbri simbolici, che suggellano il cammino compiuto.
- Piccole croci o simboli francescani, per ricordare lo spirito di San Francesco che vi ha accompagnato.

Così, con premi umili ma significativi, la vostra avventura troverà compimento, e il ricordo resterà vivo nel cuore di ciascun pellegrino.

CONSIGLI PER L’AMBIENTAZIONE MEDIEVALE

Nobili pellegrini, se volete che il pellegrinaggio sia davvero immerso nel tempo antico, preparate un’ambientazione medievale che renda ogni prova più viva e suggestiva. Occorrono dunque:

- Tuniche o mantelli per gli animatori, così che paiano veri monaci o cavalieri.
- Cinture di spago, semplici ma fedeli allo stile del tempo.
- Pergamene decorative, per dare il sapore delle scritture antiche.
- Sigilli finti, che richiamino i documenti solenni dei monasteri.
- Campanella o trombetta, per annunciare le sfide e radunare i pellegrini.
- Scudo o stendardo per ogni squadra, segno di appartenenza e di valore.
- Candele finte o lanterne scenografiche, per illuminare con atmosfera senza pericolo.

Così, con questi ornamenti e strumenti, il gioco si vestirà di medioevo, e ciascun pellegrino sentirà di camminare davvero tra le mura di un antico convento o di un castello.





Consigli per gli animatori

O prodi cavalieri che guidate il gioco, ascoltate il mio consiglio: per rendere l'esperienza viva e memorabile, narrate ogni fase come fosse una cronaca medievale, con tono solenne e avventuroso.

- Usate formule nobili e antiche, come: “O prodi cavalieri, siete chiamati a una nobile impresa”.
- Consegnate i premi non come semplici doni, ma come sigilli o reliquie, segni di valore e memoria.
- Rivolgetevi ai bambini chiamandoli “fratelli e sorelle del villaggio”, così che si sentano parte di una comunità.
- Scegliete due animatori che impersonino Frate Leone e San Francesco, guide spirituali e compagni di viaggio, affinché accompagnino i pellegrini con saggezza e gioia.

Così, con parole solenni e gesti simbolici, il gioco diventerà un vero pellegrinaggio medievale, e ogni partecipante sentirà di vivere un'avventura sacra e festosa.

RIFLESSIONE FINALE

Compagni di viaggio, il nostro pellegrinaggio di gioco volge al termine, e desidero lasciarvi una riflessione.

In queste prove avete alternato momenti di movimento e sfida a momenti di silenzio, riflessione e collaborazione.

- **Collaborazione tra squadre:** quando avete ricomposto la grande mappa, ogni frammento ha trovato il suo posto grazie all'unione dei vostri sforzi.
- **Ricerca e avventura:** nella caccia agli strumenti dello scrivano, avete mostrato curiosità e spirito di esplorazione.
- **Attenzione e ingegno:** nel riordinare il Cantico delle Creature, avete dato prova di mente vigile e cuore attento.

Così ciascun bambino ha trovato il proprio spazio: chi ama correre e mettersi alla prova con forza e agilità, e chi preferisce contribuire con memoria, attenzione e intelligenza. Insieme avete dimostrato che ogni dono, ogni talento, ha valore nel cammino comune.





INDIZI CANTICO DELLE CREATURE

"Altissimo, onnipotente, buon Signore,
tue sono le lodi, la gloria e l'onore e ogni benedizione.
A te solo, Altissimo, si confanno
e nessun uomo è degno di ricordarti.
Laudato sii, mio Signore, con tutte le tue creature,
specialmente messèr fratello sole,
il quale diffonde la luce del sole, e tu ci illumini per mezzo suo,
e lui è bello, raggianti con gran splendore;
di te, Altissimo, reca il significato."



"Lodato sii, mio Signore, per sorella nostra madre terra,
la quale ci sostiene e governa,
e produce diversi frutti, con fiori colorati e erba."



"Lodato sii, mio Signore, per sorella luna e le stelle;
le hai formate in cielo chiare e preziose e belle."



"Lodato sii, mio Signore, per fratello vento,
e per ogni movimento del vento, per il nuvolo, il sereno e ogni
tempo
per il quale alle tue creature dà i sostegno."



"Lodato sii, mio Signore, per nostra sorella morte corporale,
dalla quale nessun uomo che viva può scappare.
Guai a quelli che morranno in peccato mortale;
beati quelli che troverà nelle tue santissime volontà;
che la seconda morte non gli farà male.
Lodate e bedicete il mio Signore e ringraziate,
e servitelo con grande umiltà. Amen"



"Lodato sii, mio Signore, per quelli che perdonano grazie al
tuo amore,
e sostengono malattie e guai.
Beati quelli che sopporteranno in pace,
che da te, Altissimo, saranno ricompensati."

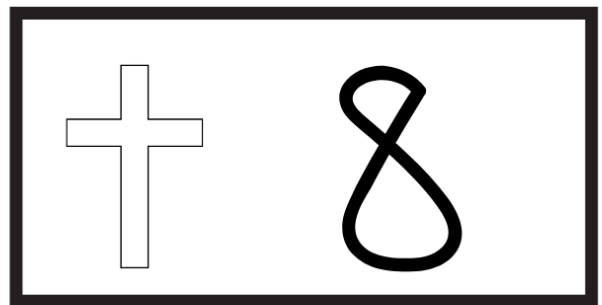
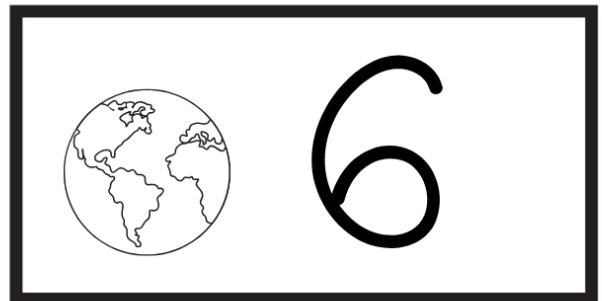
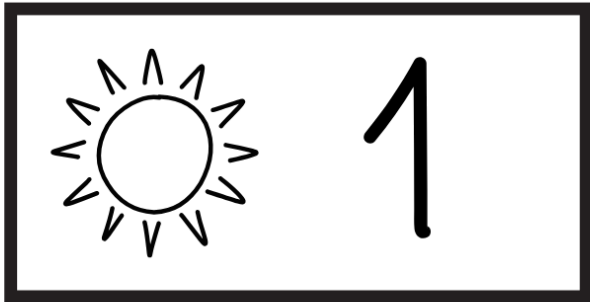


"Lodato sii, mio Signore, per sorella acqua,
che è molto utile, umile, preziosa e casta."



"Lodato sii, mio Signore, per fratello fuoco,
per il quale illumini la notte,
ed egli è bello, giocoso, robusto e forte."







LA GRANDE VIA DEI MERCANTI

Destinatari: ragazzi delle medie

*Ciao ragazzi, anche qui mi faccio vivo!
Ecco a voi Fra Giocondo,
il frate rotondo che fa giocare tutto il mondo.*



Mandato: Un grande gioco per i ragazzi delle medie a tema medioevo.

Spazio: L'ambiente di gioco è variabile in base agli spazi a disposizione, possiamo preferire degli spazi irregolari con molti punti dove nascondere i cartoncini rispetto ad un campo da calcio regolare.

Scaletta di preparazione:

- 1- leggere in maniera completa le istruzioni di gioco e saperle spiegare
- 2- revisionare i materiali necessari, stampandoli se necessario, ricordati di preparare alcuni cartoncini in più nel caso finissero,
- 3- individua gli spazi che potrai utilizzare e immagina dove disporre le squadre e il grande mercato
- 4- dopo aver spiegato il gioco a tutti gli animatori assegna ai tuoi collaboratori degli spazi da controllare o il mercato di una determinata squadra (fai attenzione a questo passaggio, è importante avere un numero bilanciato di animatori e partecipanti al gioco)
- 5- spiega il gioco a tutti i giocatori, ricordati di spiegare dove possono andare e dove trovare le indicazioni per gli scambi
- 6- lascia un piccolo momento per ogni squadra per dividersi i ruoli.

Obiettivo del gioco: ottenere il numero di pezzi con maggior valore per vestire il proprio cavaliere.

DINAMICA DEL GIOCO:

*“Eccoci, compagni di giochi giocondi,
Con passo leggero e sorriso sincero,
Vi spiego le regole, chiaro e davvero.
E ora ascoltate, ché senza alcun trucco o inganno
vi racconto il gran gioco che faremo quest'anno!”*

Innanzitutto per giocare come si deve bisogna dividersi in squadre che noi chiameremo le **gilde dei mercanti**. Ogni gilda potrà scegliersi un nome e un colore (che sarà quello dei pezzi da cercare); mi raccomando io Fra Giocondo voglio nomi creativi, buffi e altisonanti come...: L'Ordine dei Carrettai Confusi, la Compagnia del Borsello Dorato, la Fratellanza del Carretto Rosso, la Gilda dei Tessitori di Vento, i Mercanti dell'Inchiostro Stellato, I Mercanti del Baratto Improbabile, I Guardiani del Baule Che Non Si Chiude Mai, La Fratellanza delle Tasche Bucate...insomma sbizzarritevi!

Avete fatto? Molto bene e ora:

*“Badate, miei cari, a un punto **importante**:
il **materiale** sia giusto, **preciso** e **abbondante**.
Che siate in tre, in cinque o in ventitré,
gli oggetti bastino a tutti... anche a chi arriva per ultimo, ahimè.”*

Ricordate questo punto è assai importante! le squadre possono essere 4, 6 o di più... ma il materiale deve essere giusto e abbondante. Perché ogni squadra dovrà raccogliere delle forme, dei pezzi di stoffa che andranno usate





per comporre e decorare la vostra sagoma del cavaliere. Si potrebbe anche dire così:

*“Nel gioco, miei cari, lo scopo è assai chiaro:
raccogliere pezzi di pregio, il bottino più raro.
Così il vostro cavaliere, fiero e ben vestito,
sfilerà nella corte come un eroe riuscito.
Chi avrà più tesori, più stoffe e splendori,
adornerà il suo campione con mille colori.
Questo è l'**obiettivo**, semplice e sincero:
vestire il vostro cavaliere col valore più vero”*

Le stoffe saranno nascoste da voi animatori nei confini scelti per il gioco. Possono essere aule, palestra, campo da calcio, o l'intero paese.... Una cosa importante: non tutta la squadra potrà cercare questi pezzi, ma solo coloro che di ruolo hanno **il cercatore**. In altre parole:

*«Le stoffe, miei cari, voi animatori spargete,
nei luoghi del gioco che meglio vorrete:
aule, palestra, il campo o il paese intero,
sarà un cercare gioioso, ma mai troppo severo.
Ricordate però — e ve lo dico cantando —
che **non tutta la squadra va in giro cercando:**
solo chi porta il ruolo del **Cercatore**
può scovare le stoffe... ed è lui il vincitore!”*

Ebbene, che cosa farà il resto della squadra? Non starà mica lì a guardare! Ci sono altri ruoli che ora provvedo a spiegare. Ci saranno dei **commercianti** dai 3 ai 6 ragazzi che dovranno stare in un banchetto per commerciare con le altre squadre. Gli addetti al commercio saranno con qualche animatore per evitare litigi e il barare. Ogni squadra ha il suo banchetto della propria gilda. I commercianti non si possono spostare dai propri banchetti. Sapete che mi piace cantare in rima ora lo vado a rispiegare:

*“Ebbene, miei cari, che farà la brigata?
Non resterà certo lì ferma e impalata!
Ci sono **altri ruoli** che ora vado a narrare,
ché ognuno ha un compito da ben interpretare.
Ci saranno **Commercianti**, tre, quattro o anche sei,
che al loro banchetto nessuno mai spinga o perderai i trofei.
Staranno lì fermi a trattare e scambiare,
con le altre squadre pronti a contrattare.
E per evitare litigi, confusioni o il barare,
un animatore sarà con loro... a vigilare e a guidare”*

Un ruolo singolare, d'ingegno è quello del **Tesoriere**, che ha il compito di custodire i pezzi portati dai cercatori, e di bilanciarli con quelli che serviranno ai commercianti per vendere. Al tesoriere è affidata la sagoma del cavaliere e i pezzi di partenza che vengono forniti ad ogni squadra. o si potrebbe dire così:

*“Ogni squadra avrà una persona assai fine, **il Tesoriere**,
che tiene i pezzi raccolti... dentro il forziere della gilda che li contiene.
Conta, conserva e mai si trattiene,
ché senza di lui la squadra... non combina bene! “*





In conclusione, l'ultimo ruolo saranno quelli che potranno scambiare: Gli **Itineranti**, ossia viaggiatori che da un banchetto all'altro potranno spostarsi e acquistare le stoffe delle altre gilde.

*“E in conclusione, udite la sorte
di chi va girovago di corte in corte:
l'ultimo ruolo è quello degli **Itineranti**,
viaggiatori astuti, veloci e scattanti.
Da un banchetto all'altro potranno andare,
scambiare, trattare, comprare e barattare.”*

Or dunque, miei cari, perché commerciare con le altre squadre? Perché ci saranno dei pezzi speciali che potrete ottenere solamente con combinazioni di pezzi e colori diversi. Questi pezzi avranno un punteggio speciale per il drappo finale del vostro cavaliere. Questo banchetto speciale sarà gestito solo dagli animatori, ora vado meglio a spiegare:

*In un banchetto speciale, dagli animatori sorvegliato,
si completan i pezzi... ma solo se il colore è ben mescolato!
Unisci le stoffe senza fare il pasticcione,
e il punteggio finale salirà... come un panettone!*

Oramai ho quasi finito, due o tre trucchi ora vi invito:

- Sarà importante usare una **LEGENDA** per i **VALORI**, che ogni squadra potrà avere nel proprio banchetto dei commercianti.

*Per gli scambi tra gilde serve una **legenda chiara e sincera**,
ché ogni pezzo ha valore... e la forma mai si dispera.
Il colore dà punti — veste il cavaliere con gran piacere —
e ogni squadra deve mostrarlo, dal cappello fin giù al sedere!*

- Ogni squadra deve avere ben evidente il colore della propria gilda che sia un cappello, una bandana o una maglietta, del nastro o pittura. Questo perché i cercatori potranno prendere solo i propri colori, e se vorranno barare non si dovranno far beccare... perchè gli animatori saranno severi e daranno un malus al punteggio finale

*Ogni squadra mostri il suo colore,
che sia cappello, bandana o maglietta del cuore;
un nastro, un segno, un tocco di pittura,
basta che sia evidente... e visto senza paura.
I Cercatori possono prendere solo il loro colore,
se voglion barare... che lo faccian con ardore!
Ma attenti, miei cari, a non farvi pizzicare,
ché il malus degli animatori... vi farà penare*

- Potete aggiungere sempre una dinamica di imprevisti, estraendo biglietti per movimentare il gioco... nei documenti trovate **20 imprevisti** pensati da me, il vostro Fra Giocondo! Gli imprevisti vi potranno fare aiutare o ostacolare, a voi la fortuna e la sorte!
- Se vi state divertendo e più competitivi volete diventare una sfida tra ASSISI e PERUGIA dovete provare, in questo caso non ci saranno sei squadre con sei colori diversi ma due squadre rosse, due blu, due gialle che si dovranno contendere i pezzi da cercare.
- Se proprio non volete barare, le dita dei cercatori dovete con la tempera colorare, così le impronte saranno evidenti se vogliono prendere pezzi non loro rubandoli alle altre squadre.
- Se volete renderlo più narrativo potete sempre parlare in rima, trovare dei semplici costumi come grembiuli, cappelli, sciarpe....





*Per far più storico il gioco, e assai più giocondo,
costruiam banchetti medievali... che fan invidia al mondo!
Con casse, stoffe e cianfrusaglie messe un po' a caso,
la piazza par davvero un mercato... ma fatto col naso!
Tra un "Vieni, vieni a comprare!" e un "Affare speciale!", i mercanti fan scena...
ma in modo un po' brutale.
Sventolano stoffe, urlano prezzi e richiami costanti...
A voi tutti, buon divertimento
nella via dei Mercanti!*

TABELLA VALORI

- 10 stelle → punteggio basso
- 8 cerchi → medio-basso
- 5 quadrati → medio
- 3 triangoli → alto
- 2 lune → rarità preziosa
- 1 Esagono bianco → ottenibile solo con combinazioni di colori diversi, valore speciale.

20 IMPREVISTI

(BONUS, MALUS, JOLLY)

IMPREVISTI MALUS

1. Banditi Furtivi – perdi 2 pezzi

Passano i banditi con passo leggero, ti portano via due pezzi.

2. Tasse del Borgomastro – perdi 1 pezzo

Il Borgomastro arriva con aria severa, perdi un pezzo

3. Borsello Bucato – perdi 1 pezzo

Il tuo borsello aveva un buco nascosto!

Un pezzo cade via...

4. Giullare Confusionario – scambi 1 pezzo di valore con uno scarso

Il Giullare ride e fa un gran casino, ti confonde e ti fa scambiare i pezzi

5. Pioggia di Sfortuna – salti un turno aspetta 4 minuti

Scroscia la pioggia sul tuo mantello! aspetta che finisca il temporale

6. Cavallo Impennato – perdi 1 pezzo

Il cavallo si impenna con gran furore, per calmarlo perdi un pezzo... e pure un po' di onore!

7. Mago Distratto – perdi 1 pezzo

Il mago sbaglia formula e fa un gran botto, sparisce un tuo pezzo... puff! in un sol fiotto.

8. Guardia Sospettosa – perdi un turno e aspetta 3 minuti

La guardia ti ferma con aria impettita, aspetta 3 minuti prima di ripartire o racconta una barzelletta per poter fuggire

9. Mercante Truffaldino – perdi 1 pezzo

Un mercante furbetto ti fa un affare strano, ti ha ingannato: perdi un pezzo

10. Gallo Molesto – non puoi commerciare per 2 minuti

Un gallo ti rincorre con fare arrogante, niente scambi per te, per 2 minuti soltanto!»

IMPREVISTI JOLLY

11. Scambio Forzato – scambi 1 pezzo con un'altra gilda

il destino ti chiama con voce decisa: scambia un pezzo con altri mercanti che non appartengono alla tua gilda (squadra)

12. Ispezione Reale – se hai più di 5 pezzi, ne consegni 1

Arriva l'ispettore mandato dal Re, se hai troppi pezzi... uno lo lasci a lui, ahimè!

13. Fiera Affollata – gli Itineranti aspettano saltellano un 1 minuto

La fiera è piena, non si passa davvero, gli Itineranti si fermano e saltellano tra la folla per un minuto intero.

14. Cambio di Rotta – l'Itinerante deve cambiare banchetto

Il vento del borgo cambia direzione, vai a un altro banchetto... senza discussione!





15. Confusione al Mercato – i Commercianti scambiano 1 pezzo tra loro

Il mercato è un caos, un gran baccano, i Commercianti si scambiano a caso un pezzo tra loro

IMPREVISTI BONUS

16. Dono del Monaco Buono – ricevi 1 pezzo

Un monaco buono ti guarda e sospira: “Tien questo pezzo, figliolo... che il bene ti ispira!”

17. Affare d'Oro – prendi un pezzo dal banchetto animatori

Hai fiuto d'affari, sei proprio un tesoro, scegli un pezzo dal banchetto... è il tuo affare d'oro!

18. Tesoro Dimenticato – trovi 1 pezzo del tuo colore

Per terra luccica un dono inatteso, un pezzo del tuo colore, la fortuna ti sorride!

19. Benedizione del Cavaliere – il prossimo scambio vale doppio

Il cavaliere ti benedice con gesto sincero, il prossimo scambio... vale doppio davvero!

20. Mercato Fortunato – ricevi un pezzo gratis al banchetto degli animatori

La fortuna ti bacia con gran gentilezza, fai uno scambio gratis... che dolcezza!

