

**AVE, Guida d'arco/3, Mi basti tu, 2008-2009.**

### **LUOGO DELLO SPIRITO: SAPIENZA**

Benvenuti nel Luogo della Sapienza:

avete appena iniziato il vostro viaggio e davanti a voi si aprono tre strade, sceglietene una per andare avanti:

A – un sentiero cosparso di sassolini che scende a zigzag

B – una via larga e spaziosa che procede sempre in linea retta

C - un piccolo sentiero, poco battuto, che sale verso la collina

#### **Soluzioni:**

A – è un sentiero piacevole da percorrere, andate in discesa senza fatica, ma dopo pochi minuti che siete partiti trovate il percorso sbarrato da una frana, cercate di tornare indietro, ma anche alle vostre spalle la strada è franata...siete bloccati e dovete aspettare i soccorsi. Mentre aspettate, per passare il tempo giocate a carte e provate a fare un castello. Andate dall'educatore e costruite almeno 4 castelli di carte (di almeno due piani l'uno). Poi potrete andare a cercare L'INTELLETO

B – una strada larga e spaziosa: una vera comodità! Dopo pochi minuti di cammino trovate un'auto disposta a darvi un passaggio. Siete sereni e comodi in viaggio, ma purtroppo l'auto inizia a rallentare: è finita il carburante! Per poter ripartire dovete trovare la benzina, andate dall'educatore e con una staffetta riempire una bottiglia, posta a qualche metro di distanza, utilizzando solo un bicchiere bucato. Poi tornate nel Luogo della Sapienza e scegliete un'altra strada, purtroppo infatti la vostra scelta vi ha condotto in un vicolo cieco.

C- avete scelto una strada in salita: di certo la fatica non vi spaventa e questo è sicuramente un buon inizio. Ma per poter camminare vi serve un bastone ciascuno, andate dall'educatore e costruiteveli con nastro adesivo e cartoncino.

Poi potrete cercare La FORTEZZA.

### **LUOGO DELLO SPIRITO: INTELLETO**

In questo luogo trovate una festa magnifica, perciò:

A – decidete di fermarvi a festeggiare, la musica è bellissima e i dolci favolosi!

B – vi dividete e vi date appuntamento per il giorno dopo: ognuno è libero di fare ciò che vuole quando si festeggia!

C – decidete di fermarvi solo per un po', è giusto divertirsi, ma preferite prima raggiungere il vostro obiettivo.

#### **Soluzioni:**

A – A causa del troppo cibo vi è venuto un gran sonno! Per rimediare andate dall'educatore e componete una canzone di almeno 15 righe che faccia da sveglia, solo dopo averla cantata in coro potrete andare al Luogo della PIETA'.

B – siccome vi siete divisi alcuni di voi hanno un po' esagerato con i festeggiamenti e ora non si sentono troppo bene! Per andare avanti è necessario bere una medicina che l'educatore vi darà e indovinare almeno 5 degli ingredienti che la compongono. Poi siccome siete ancora un po' storditi dai festeggiamenti tornate nel Luogo della SAPIENZA

C –avete deciso di vivere la festa ma senza venire meno alle vostre responsabilità, Bravi! Per rimanere in allegria andate dall'educatore e rappresentate in scenetta 1 barzelletta. E poi... Alla FORTEZZA

### **LUOGO DELLO SPIRITO: CONSIGLIO**

E' già qualche giorno che viaggiate, ma ancora non siete arrivati al termine del vostro cammino, decidete:

A – che in fondo nessuno può indicarvi la via giusta e che è meglio che ve la caviate da soli con i vostri indizi.

B – di chiedere indicazioni ad una persona del luogo, di certo saprà indicarvi la via giusta per proseguire.

C – di chiedere consiglio a un noto cartomante che predice il futuro e che vi confessa di conoscere una scorciatoia per raggiungere il tesoro.

#### **Soluzioni:**

A – Non si può fare sempre tutto da soli, è importante saper anche chiedere aiuto. Recatevi dall'educatore e convincete poi due persone trovate in strada a fare una ban con voi. Andate nel Luogo dell'INTELLETTTO

B – siete proprio una brava Spedizione, avete capito l'importanza di chiedere aiuto. Andate dall'educatore e recitategli una poesia di ringraziamento (che scriverete ora) per l'aiuto che sempre è disposto a darvi. Poi andate nel Luogo del TIMOR DI DIO.

C – pessima scelta, ma che Spedizione siete? Affidate un viaggio così importante nelle mani di un ciarlatano! Forse dovete meditare un po' sulle persone che veramente vi possono aiutare. Andate dall'educatore e fate un elenco di 10 persone alle quali potete rivolgervi per chiedere aiuto nella vostra vita e scrivete poi brevemente vicino che consiglio chiedereste loro. Poi prendete la scelta B.

### **LUOGO DELLO SPIRITO: FORTEZZA**

Arrivati in questo Luogo siete costretti a superare una prova, quale scegliete?

A – Camminare su una lunga strada piena di pietre appuntite e di rovi. Perderete parecchio tempo, ma grazie a questo vostro sacrificio potrete liberare dalla prigionia una ragazza innocente

B – fare un bagno nelle acque di un vicino laghetto, una prova veloce e senza rischi.

#### **Soluzioni:**

A – Avete fatto la scelta più altruista: complimenti avete superato la prova! Andate dall'educatore e fategli vedere la vostra scelta poi andate nel Luogo della SCIENZA

B – avete scelto la via più comoda, non dimostrando assolutamente di essere degni del Luogo della Fortezza. E' meglio quindi che andiate in palestra ad allenarvi: recatevi dall'educatore e leggete la vita di un Santo che lui vi darà, poi raccontategliela con vostre parole. Ma dopo questo, dovrete scegliere anche la lettera A.

### **LUOGO DELLO SPIRITO: SCIENZA**

Dopo tanto camminare avete la sacca dei rifiuti veramente piena, pesa talmente tanto che quasi non riuscite più a trasportarla e questo vi rallenta molto, che fate?

A – scavate una fossa e li buttate dentro

B – ve li tenete cercando in fretta un posto in cui buttarli, anche se non sapete quando questo avverrà

C – fate un bel falò

**Soluzioni:**

A – ma bravi inquinatori. Scrivete dei cartelloni con scritto “non si inquina l’ambiente” appendeteveli al collo e continuate il resto del gioco così. Poi siccome ne avete bisogno ritornate nel Luogo della SAPIENZA

B – siete dei bravi ecologisti, però adesso dovete anche convincere gli altri, andate dall’educatore, inventate uno slogan sulla difesa dell’ambiente e poi proclamatelo a gran voce almeno 10 volte. Quindi recatevi nel Luogo del CONSIGLIO.

C – certo certo, così scoppia anche un bell’incendio!!! Sarà meglio fare un po’ di esercizio sul riciclo, andate dall’educatore e portategli: 3 oggetti il cui nome inizia con la lettera A, 2 con la lettera P, 4 con la lettera S e 3 con la lettera M. Poi fate anche la prova scritta sulla possibilità B.

**LUOGO DELLO SPIRITO: PIETA’**

Incontrate qui un piccolo uomo che vi dice di non proseguire per questa via perché è pericolosa:

A – non vi fidate dello sconosciuto e decidete di proseguire, anche se con cautela.

B – tornate indietro e cercate un’altra strada, in fondo è meglio non rischiare.

**Soluzioni:**

A – OK, rischiare quando la posta in gioco è alta può essere ragionevole...dopo pochi passi vi ritrovate in uno stretto sentiero a strapiombo su un altissimo burrone e improvvisamente scende una nebbia spessissima, recatevi dall’educatore e fate passare uno spago tra i vostri indumenti al fine di restare legati tra di voi, solo così potrete continuare il vostro cammino. Andate nel Luogo della SCIENZA.

B – OK, essere prudenti può essere una scelta ragionevole...tornate indietro e dopo un lungo camminare trovate un’altra via. Questa strada però è sprangata da un cancello e potete oltrepassarlo solo con una parola d’ordine. Andate dall’educatore e risolvete il rebus, poi recatevi nel Luogo della FORTEZZA

**LUOGO DELLO SPIRITO: TIMOR DI DIO**

Eccoci arrivati nell’ultimo Luogo della Spirito! Qui trovate tre figure, una vestita di blu, una di bianco e una di nero. Scegliete chi sarà la vostra guida:

A – quella vestita di blu

B – quella vestita di bianco

C – quella vestita di nero

**Soluzioni:**

A – la figura che avete scelto, vestita di blu, è un vigile, egli dà le indicazioni stradali, ma non è di quel tipo di indicazioni che voi necessitate adesso andate dall’educatore e fate un elenco di almeno 20 cartelli stradali diversi, poi provate con la soluzione C.

B – le apparenze a volte ingannano, la figura in bianco è una semplice infermiera e non vi può aiutare nel vostro cammino, recatevi dall’educatore e dopo aver detto 33 volte: 33. Poi provate con la soluzione A.

C – scegliendo la figura in nero vi siete affidati al nostro “Don”, bravissimi, non vi siete fermati alla apparenze, era proprio di lui che avevate bisogno per arrivare alla Bussola della Vita, cercatelo sarà lui che vi dirà dove trovarla!