

Storia dello Schemotauro

C'era una volta un Regno dove sfortunatamente un giorno nacque un mostro.

Si proprio un mostro, e come in ogni storia di mostri che si rispetti anche questo aveva le sue cose strane che lo facevano essere un mostro.

Anche questo era super terribile, feroce, spietato e spargeva distruzione e spavento ovunque passasse.

La particolarità di questo mostro era che aveva una gran pancia e le altre parti di un normale corpo umano, però che gli mancava completamente il cervello. Una pancia enorme e niente cervello.

Ora, a differenza delle altre storie di mostri, in questa non vi possiamo dire nè chi erano i genitori nè altri particolari, perchè il mostro vuole il rispetto della privacy.

Vi basti però sapere che questo mostro abitava proprio nel Regno dove state per entrare voi stamattina.

Veramente ancora ci abita.

E questo è il motivo per cui siete qua: per liberare il Regno dal terrore del vampiro di cervelli.

Ma per farlo vi do qualche altra notizia.

Allora: dovete sapere che questo mostro non avendo il cervello, per fare qualsiasi cosa ha bisogno di nutrirsi dei cervelli degli altri. Ma non tanto del cervello in sè, di quella roba grigio biancastra che potreste vedere anche dal macellaio e che comunque ognuno ha nella sua testa. Il mostro di questa nostra storia si nutre più che altro delle "funzioni" dei cervelli, cioè delle cose che tutti i cervelli (o più o meno tutti) sanno fare. Cose come pensare, decifrare le emozioni e le sensazioni, avere idee, progettare, ricevere e mandare messaggi a ogni parte del corpo etc.

Per intenderci: il nostro mostro nemmeno avrebbe potuto saziare la sua gran pancia se non grazie al cervello di un altro malcapitato: non saprebbe di avere fame se a dirglielo non fosse il cervello di un altro.

Per cui il terribile mostro, da quando nacque, cominciò a fare stragi di cervelli nel Regno, costringendo i relativi proprietari a buttare anche il resto del corpo che, senza cervello, non poteva fare granchè.

Il Re fece allora costruire un labirinto e ci rinchiuso dentro il mostro che, a proposito, aveva come nome: Schermotauro, sì proprio così si chiamava, Schermotauro.

Lo Schermotauro venne così placato dalla sua bramosia di cervelli, ma ogni 2 mesi il Re doveva portargli almeno 2 sudditi come vittime sacrificali.

Il Regno non era più lo stesso, anche perchè prima o poi sarebbe toccato a tutti finire in quel labirinto.

Ed è per questo che hanno chiamato noi del Mammut, per una missione veramente speciale.

Sconfiggere lo Schermosauro e liberare una volta per tutte quel popolo da questa terribile minaccia.

Siete pronti? Siete ancora in tempo per fuggire.

Va bene, visto che siete rimasti, vi do un ultimo suggerimento.

Il mostro Schermotauro, per riuscire a catturare le sue prede, ha un'arma speciale. Lancia un gas micidiale dal sedere e dall'ultimo capello a sinistra del lobo frontale destro. Questo gas ha il potere di annullare completamente i sensi di chi gli sta intorno, chi avrà inalato il terribile odore non potrà più vedere, sentire (con le orecchie o con le dita) o odorare alcunchè. O, nel migliore dei casi, non tutto.

Per cui in questa vostra impresa ardita potrete contare più sulle cose "invisibili" che su quelle che i vostri sensi normalmente sono stati abituati a percepire.

Per fortuna mi sembra che su questo vi siate esercitati un anno intero.

Dunque, bando alle ciance e ... buona caccia al mostro!!!

E ricorda bene: l'unico modo che avrai per trovare il mostro in questo immenso bosco sarà..... perdersi nel bosco.

Achort

Elemento della Ruota	luogo	Attività 1	Attività 2	Attività 3	Chi consegna tracce	Chi è presente	materiali
Acqua	Porta Miano	Accoglienza + Enigma 0 : decifra la traccia lasciata da chi ti ha preceduto + Trucco + danza/inn ispirati a indiani america	Traccia 1 Cosa ti aspetti - emozione/disegno	Enigma 1 Pozza irrigua	Consegna narratore e operatori Mammut	Narratore + Operatori mammut con arbitro supremo + arbitro di squadra + 1 operatore mammutbus	
terra	Labirinto	Enigma 2 Cercare animali in forme alberi, pietre etc + cercare tane e farle vedere a arbitro di squadra	Traccia 2 Catturare animali ovvero Disegnarli su un foglio a partire dalla forma originaria che c'era su albero o altro	Enigma 3 Cercare materiali che serviranno nella prova finale	Traccia 3 Cercare tracce del mostro e del Re che gli dava la caccia con i suoi prodi e mostrarli a arbitro di gara. Per finire il gruppo di bambini, in totale autonomia, dovrà trovare la via di uscita dal labirinto e tornare alla postazione di ripartenza	Narratore + Operatori mammut + arbitro di squadra + Possibili attori e aiutanti	
aria	Tragitto verso campo base	Enigma 4 Dalle tracce che trovi cerca di capire chi e come viveva in questo Reame.	Traccia 4 Disegna e racconta una giornata di come il popolo di questo reame viveva prima dell'arrivo del mostro a partire dalle tracce che hai trovato	Enigma 5 Cercare l'albero anziano e almeno 2 alberi non vicinissimi a lui con cui secondo te le sue radici sono in collegamento	Traccia 5 Sotto all'albero anziano ci sono le istruzioni con cui un'altro popolo, gli indiani, costruivano i propri villaggi e come li animavano		

fuoco	C a m p o base	<p>Enigma 6 Progetta il villaggio seguendo a n c h e l'esempio ricevuto dagli indiani, sapendo che ognuno degli elementi della natura deve avere un suo posto d'onore e che ci deve essere uno s p a z i o destinato al racconto del villaggio. Nel villaggio ci dovrà essere almeno una m a c c h i n a dell'invisibilità .</p>	<p>Traccia 6 Da tutto quello che hai raccolto e incontrato lungo questo viaggio, immagina come riuscirari a liberare il regno dal terribile Schermotauro. Scrivi e disegna questa storia con almeno 3 quadri esponibili.</p>	<p>Enigma 7 Costruisci il villaggio E lascia un e n i g m a relativo a questo luogo per chi verrà dopo di te.</p>	<p>Traccia 8 Fai narrazione di tutta la tribù e danza magica come rituale finale. Chi finisce prima ha vinto. N e l l a narrazione ci dovrà essere almeno un trucco di magia legato all'apparizion e sparizione.</p>		
-------	-------------------	--	--	--	--	--	--

Ogni 4 prove superate: 2 punti

Per chi finisce prima la caccia 3 punti extra.

3 punti extra chi avrà messo la maggior accuratezza in tutto il percorso

Bonus 2 punti per ogni avvistamento di cose invisibili (olletti, fantasimi, gnomi, ninfe...) rilevate, ma solo se accertate dall'arbitro supremo. Come? Non lo so, all'ingegno di ognuno il modo di dimostrarlo.

Per tutta la durata del gioco, alla casa base è allestita la postazione riposo, con piccolo ristoro e giochi mammutbus.