

Come una miniera inesauribile...

“Per dare unità e un’anima alla vita”

STORY GAME

L'OCCHIO DI ALDEBARAN

Indicazioni

Alla partenza, ogni squadra:

- › ha un *foglio di viaggio*;
- › una penna e una matita;
- › una moneta;
- › ha 8 *punti resistenza*, i quali possono essere tolti o aggiunti nel corso del gioco.

Tutte le squadre giocano in luoghi diversi, cosicché non si influenzino a vicenda sulle scelte da fare. Ogni squadra sarà gestita da un *educatore-moderatore*, il quale indirizza i ragazzi ai livelli successivi. Per farlo più movimentato, si propone di attaccare nella stanza del gioco tutti i bigliettini numerati con le indicazioni da seguire (nei bigliettini NON riportare ciò che è contenuto tra parentesi).

Si viene eliminati se:

- › si finiscono i punti resistenza;
- › si arriva al livello 28.

Curare l’ambientazione! È un modo per far divertire i ragazzi e iniziare quest’incontro in maniera giocosa. Per esempio, ad ogni squadra si può far scegliere il nome e il carattere del proprio personaggio; oppure, “drammatizzare” i fatti.

Ambientazione

Si sa, ci sono scuole e scuole: tecnico, liceo, alberghiero... e ogni volta è una lotta per stabilire quale sia la più valida. Ma se esistessero altri tipi di scuole? Scuole in cui ci sono in gioco cose molto più importanti dei voti? Scuole in cui se riesci a superare l’anno sei ricompensato con doni ben più grandi di una semplice media? Se la cosa ti stuzzica, non ti resta che cimentarti in questa avventura, ma attento il pericolo è dietro l’angolo! Siete pronti? Ora, non potete più tornare indietro per cui... in bocca al lupo! Vai al n° 1, l'avventura comincia!

1

Sei nell’atrio della tua scuola, ma non è come ogni giorno, c’è un’atmosfera molto più tetra. Un punto rosso luminoso avanza verso di te, poi si immobilizza, un altro punto luminoso si avvicina, poi un altro ancora finché si materializza davanti a te un volto formato da tutti quei punti luminosi. Il volto si anima e risuona una voce profonda amplificata dall'eco:

"Io sono Aldebaran,
il Preside che parla piano,
per riuscire a superare l’anno indenne,
dovrai superare la terribile prova di Aldebaran,

dovrai passare con successo tutte le difficoltà che ti proporrò.
Devi dimostrarti degno della mia scuola,
ma guai a te se sbagli,
ogni errore ti potrà essere fatale,
per dimostrare la tua valenza
ti chiedo di cercare e riportarmi il mio occhio,
che mi è stato sottratto in gran segreto".

Parti timoroso, ma investendo tutte le tue forze per questa impresa, ora decidi:

- › prendi il corridoio di destra (vai al n° **13**);
- › prendi il corridoio di sinistra (vai al n° **8**).

2

Il bidello estrae un teaser e preme il grilletto, avendo letto la tua indecisione pensava gli stessi nascondendo lo occhio. Ricevi una scarica che ti fa perdere la conoscenza. Quando ti risvegli hai **-2 punti**. Ritorni al n° **1**.

3

L'acqua è fresca e limpida, bevi con vivo piacere. Ma appena inghiottita quest'acqua devasta il tuo spirito: i dubbi ti assalgono la mente: perché il preside ha scelto proprio me per cercare l'occhio? Cosa può esserci di così prezioso dentro da averglielo rubato? La testa diventa pesante, le gambe vacillano, e crolli al suolo. È la fine ti resta un'unica possibilità:

- › possiedi le AirPods di Steve... le indossi immediatamente! Dalle cuffie esce una musica delicata che un po' alla volta riesce a calmarti e rendere più lucida la tua mente. A causa di alcuni vuoti di memoria **-2 punti**, ma sei salvo (vai al n° **27**);
- › non possiedi le AirPods di Steve... buona fortuna! (vai al n° **28**).

4

Nella sfera di cristallo, ti vedi mentre, guardando nel tuo zaino, scopri di avere tutte le risposte alla verifica da qui alla fine della scuola e inizi a pensare come la scuola potrebbe diventare tutt'un tratto divertente. Il professore di astronomia si arrabbia con te perché la visione delle stelle non ti interessa per niente e ti porta al n° **5**.

5

Sei in una viuzza, a sinistra e a destra vedi due dormitori. Devi scegliere:

- › prosegui nel vicolo (vai al n° **24**);
- › entri nel dormitorio di destra (vai al n° **21**);
- › entri nel dormitorio di sinistra (vai al n° **26**).

6

Mentre annodi la fune per immobilizzare definitivamente i delinquenti, scorgi per terra un caschetto rivestito d'acciaio probabilmente caduto di mano a un bandito. Lo prendi e **+2 punti** e vai al n° **24**.

7

Questo bidello è un mago. Fa schiacciare le dita e senza che tu possa fare niente ti ritrovi pelato come una patata. Non si sa come... Sei calvo per sempre, il bidello fa schiacciare nuovamente le dita e ti

manda al n° 28.

8

La porta si richiude alle tue spalle togliendoti ogni possibilità di fuga. L'unica uscita è all'estremità opposta della stanza, purtroppo tra te ed essa un robot impazzito gira vorticosamente su se stesso sparando a raggiera numerose bordate di laser.

- › Tenti di raggiungere l'uscita infilandoti tra i raggi (vai al n° 37);
- › Ti senti particolarmente coraggioso e l'attacchi a mani nude (vai al n° 10).

9

La viuzza è un vicolo cieco spaventoso e viscido, scivoli e vai al n° 5.

10

Non devi confondere coraggio e temerarietà. L'attacco a mani nude è una tattica suicida e riesce solo nei film. I laser dei robot ti ustionano gravemente e ti tolgono **-4 punti** prima di tornare al n° 1.

11

Il bidello ti raso il cranio e mantenendo la parola ti consegna la fune marcia, prima di accompagnarti alla porta, intanto segni sul foglio di viaggio il nuovo acquisto. Esci dalla bottega e ti trovi in una viuzza che davanti a te è sbarrata da una squadraccia di loschi figuri armati fino ai denti e che si muovono verso di te sogghignando pericolosamente. La viuzza è fiancheggiata da un liscio muro turrato e altissimo.

- › Lanci la fune per scolarlo (vai al n° 20);
- › Tenti di immobilizzare tutti i banditi con un solo colpo di lazo (vai al n° 12).

12

Lancia la moneta.

- › Testa: la tua abilità ti permette di imprigionare nella fune tutti i banditi (vai al n° 6).
- › Croce: il tuo colpo di lazo fallisce miseramente, uno dei banditi con un calcio ti scaglia contro il muro, svieni e quando ti risvegli ti trovi in un altro posto (vai al n° 28).

13

Ti ritrovi in una biblioteca di lucida pietra nera, circondata da altissime librerie di cristallo purissimo. Il bibliotecario, un uomo robusto e scuro in volto, ti chiede di consegnargli lo occhio del Preside.

- › se possiedi il prezioso occhio, lo dai al bibliotecario (vai al n° 25).
- › non hai la pietra (vai al n° 2).

14

Il sangue cola dal tuo polso, accade lo stesso al polso del tuo doppio negativo. Lui allunga il braccio, lo afferra e fai in modo che le due ferite ai polsi coincidano. Il tuo sangue e il suo si mescolano e vai al n° 35.

15

Ti viene incontro e tu tenti di abbracciarlo ma è inconsistente, lo trapassi e lui svanisce nel nulla. Hai sbagliato metodo di approccio e hai perso del tempo ed energia preziose, **-1 punto** ma hai la possibilità di ritentare, ritornando al n° 27.

16

Decidi:

- › lanci il taglierino che ti ritrovi in tasca in direzione del suo cuore (vai al n° 30).
- › miri alla mano che impugna il coltellino (vai al n° 22).

17

Il bidello ti raso i capelli a zero e li raccoglie con cura. Ora hai il cranio liscio come una palla da biliardo. Per ringraziarti il bidello ti regala il caschetto che ti aveva promesso e, mentre segni sul foglio di viaggio il nuovo acquisto, ti accompagna al n° 24.

18

Il tuo girare ti porta davanti ad una infermeria dove una androide ti propone di visitare i luoghi dove si trovano le prove di Aldebaran.

- › La segui volentieri (vai al n° 32).
- › Decidi di proseguire (vai al n° 36).
- › Le chiedi alcune spiegazioni (vai al n° 31).

19

Quando la leva si abbassa, tutta la tua energia è pompata via dagli elettrodi mentre l'androide scoppia in una risata metallica (vai al n° 28).

20

Terrorizzato dalla banda che ti insegue, fallisci il primo lancio e **-1 punto**. Il secondo ti riesce, scali il muro e salti dall'altra parte, finisci ai piedi di un'androide che ti preleva e ti porta al n° 32.

21

È l'aula di astronomia, il professor Oreste, maggiordomo celeste, sta osservando qualche cosa nel telescopio. Ti avvicini con precauzione perché la stanza è piena di materiali ingombranti.

- › Chiedi al professore di lasciarti guardare nel telescopio (vai al n° 33).
- › Preferisci guardare ciò che succede nella sfera di cristallo posata sul tavolo (vai al n° 4).

22

Il tuo attacco fallisce, Steve ti squarta senza pietà, poi come se nulla fosse si allaccia la scarpa e se ne va. Muori e ricominci l'avventura dal n° 1.

23

Se fai testa uccidi il tuo doppio negativo, se fai croce è lui che uccide te. In ogni caso nessuno è del tutto buono o cattivo, uccidendo un essere uccidi comunque un po' di bene e un po' di male. Perciò fallisci e vai al n° 28.

24

Dall'ombra del corridoio dove stai avanzando esce Steve, il bullo della scuola che ad educazione fisica hai chiamato "femminuccia", ti vede, si toglie le cuffie e aumenta il passo verso di te con aria minacciosa. In mano ha un coltellino serramanico, mentre si avvicina però ti accorgi che ha una

scarpa slacciata.

- › Terrorizzato fuggi (vai al n° 9).
- › Attacchi senza avere il caschetto (vai al n° 22).
- › Possiedi il caschetto rivestito di acciaio e ti prepari a combattere (vai al n° 16).

25

Improvvisamente una fontanella si materializza davanti ai tuoi occhi, metà è fatta di pietra bianca, metà di pietra nera. L'acqua della vasca è ugualmente metà chiara e metà scura. Una statua metà angelo e metà demonio domina la fontana. Cosa fai?

- › Bevi l'acqua (vai al n° 3).
- › Entri nella vasca (vai al n° 27).

26

Quello che sembrava un dormitorio in realtà è la stanza del bidello Franco, che non pulisce manco pagando. Costui è totalmente calmo e guarda con invidia i tuoi capelli. "I tuoi capelli mi interessano, fai un cambio con me?" propone il bidello.

- › Accetti di cambiare i capelli con un caschetto rivestito d'acciaio (vai al n° 17).
- › Preferisci cambiarli con una fune un po' marcia, ma neanche troppo (vai al n° 11).
- › Rifiuti decisamente di farti radere a zero come una pecora (vai al 7).

27

Sei ora dentro la fontanella, l'acqua fino a quel momento calma si mette a bollire. Dal lato scuro della vasca sorge il tuo doppio negativo: ti assomiglia come una goccia d'acqua ma la sua anima è perfida e malevola.

- › Apri malgrado tutto le braccia in segno di amicizia (vai al n° 15).
- › Pensi sia un sogno, alzi la musica delle cuffiette sperando di svegliarti (vai al n° 34).
- › Ti fai un'incisione al polso (vai al n° 14).

28 – MORTE DEFINITIVA

Ti trovi in un luogo strano, simile al nulla. Non sei più padrone né del tuo corpo né del tuo spirito. Tutti i tuoi sensi sono svaniti, il tempo passa e non te ne accorgi. Sei stato proiettato nella dimensione Aldebaranica, l'inferno di Aldebaran, là dove si è senza essere. La tua avventura purtroppo finisce qui.

29

Sei in possesso di un oggetto straordinario, lo prendi sul palmo della mano e lo osservi a lungo. Scopri nel centro un puntino luminoso, poi un altro, un altro ancora. Ti si materializza davanti il viso di Aldebaran che ti dice: "Sei sulla buona strada, ora riparti dal n° 13.

30

Bravo! Il cutter si pianta colpisce il pulsante di spegnimento, Steve è un robot! Il bullo scompare insieme al tuo taglierino, ma lascia sfuggire le cuffiette che diventano tue. **+3 punti** e continui la tua avventura al n° 18.

31

L'androide ti spiega che devi essere svuotato di tutta la tua energia negativa per poter accedere al

pianeta Aldebaran:

- › credi ciecamente a ciò che dice l'androide (vai al n° **32**).
- › se invece vuoi andare al pianeta Aldebaran con tutto te stesso vieni proiettato in un altro luogo (vai al n° **36**).

32

L'androide ti porta in una sala in cui troneggia una poltrona di acciaio luccicante. Appena ti siedi una morsa ti blocca impedendoti ogni movimento. L'androide ti attacca degli elettrodi al corpo e poi abbassa una leva, la situazione sembra precipitare. Cosa fai?

- › Rimani seduto in attesa di vedere cosa accade (vai al n° **19**).
- › Concentri tutte le tue energie e pur perdendo due punti di resistenza vieni teletrasportato (vai al n° **36**).

33

Il professor Oreste ti afferra per un braccio e ti piazza davanti al telescopio dicendoti con voce misteriosa: "L'interpretazione, tutto è sempre questione d'interpretazione". Saprai interpretare correttamente ciò che hai osservato? Appuntamento al n° **5**.

34

Per combattere lancia la moneta (vai al n° **23**). A meno che tu ci abbia ripensato e voglia tornare indietro al n° **27**...

35 – VITTORIA!

Aldebaran ti appare e dice: "Superando la prova con il tuo doppio negativo, hai conciliato in te il bene e il male, formando così in te una personalità completa con le sue buone qualità e i suoi difetti. Sii il benvenuto sulla mia scuola e continua ad essere un giusto."

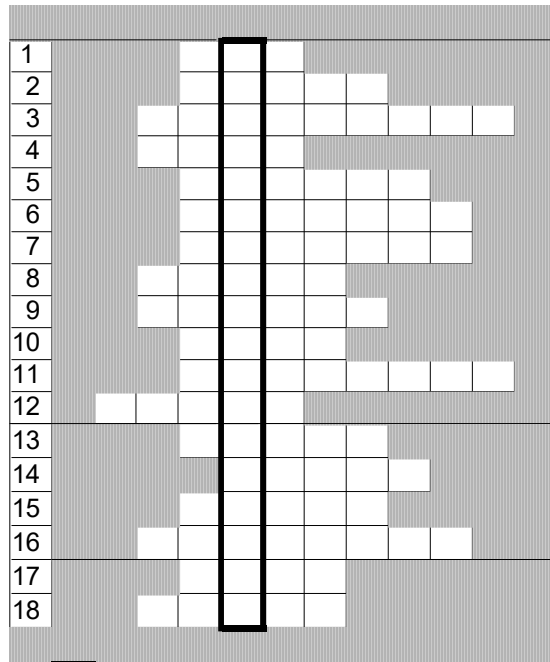
Congratulazioni!

Hai vinto!

36

Ti trovi in una stanza sferica in cui galleggi e nuoti tranquillamente, un'androide estrae dalla tasca un oggetto che assomiglia a una penna stilografica. La dirige verso il suolo ed ecco apparire una griglia contenente delle lettere. Essa dice: "Decifra questa griglia, l'oggetto che essa contiene si materializzerà quando pronuncerai il suo nome ad alta voce."

consegna: completa la seguente tabella, rispondendo alle domande sotto).



1. Fermati!
2. Le ha il toro.
3. Scontro tra una o più auto.
4. Assenza di guerra.
5. Si piantano nel legno.
6. La possiedono i poliziotti.
7. Sta sempre insieme al nome.
8. Ultimo saluto.
9. La regione più ad Est nel Nord Italia.
10. Litiga spesso con i gatti.
11. Fondamentale per diventare Santi.
12. Si usa in campeggio.
13. Soffia ...forte.
14. Ce l'ha in faccia Silente
15. È rotonda e riempita di aria.
16. Inizio di una gara.
17. Fondamentale nell'alimentazione.
18. Insieme di note e parole.

Sai interpretare correttamente ciò che hai trovato? Poi vai nel n° 29.

37

Ti lanci verso la porta e la raggiungi ma il laser ti colpisce e per questo sei quasi tramortito. **-3 punti.**
In ogni caso sei uscito vincitore e arrivi al n° 5.

