**Mito del Mammut XV edizione**

***Dall’amore di mamma… all’agape***

**Istruzioni preliminari**

**Questi i principali meccanismi del gioco:**

* **aree di gioco sono:**

1. **Accoglienza**. E’ il luogo dove tutti possono rivolgersi, in qualsiasi momento, per qualsiasi tipo di supporto.
2. **case madri : sotto al colonnato.** E’ da dove ogni gruppo e dove sempre deve tornare per svolgere ogni traccia. Per l’ascolto della consegna contenuta nella traccia, il gruppo dovrà creare una situazione di protezione massima, mettendosi al riparo sotto un telo e alla sola lucina. Compito del narratore/guida è creare il clima perché la narrazione sia sempre viva e portante.
3. **Quadrante di gioco:** sono quattro: blu, rosso, giallo, verde. Per ogni quadrante ci sono 5 o 6 case madri, ovvero 5 o 6 gruppi di gioco. Ciascun quadrante ha un suo giudice, a cui le squadre di quel quadrante potranno far riferimento.
4. **Quadranti degli elementi/punti cardinali:** si trovano nella piazza e costituiscono uno dei principali terreni di gioco.
5. **Lunapark :** contiene alcuni giochi della tradizione popolare a cui i giocatori potranno giocare durante la mattinata per guadagnare altre possibilità di avanzamento sulla plancia.

* **figure di riferimento per il gioco sono**:

narratore/guida: un adulto per ogni squadra

giudice di quadrante – si trovano in ciascun quadrante

redattori/guida – si trovano al tavolo accoglienza e sono itineranti, con la funzione di supportare tutti

attori – interpretano i personaggi della narrazione e sono in giro per lo spazio.

**Meccanismi e regole principali**

1. E’ un gioco a gruppi che viene vinto da chi arriva per primo al numero 50 del gioco dell’oca disegnato sulla plancia al centro della piazza
2. Si avanza tirando il dado
3. Per tirare il dado e avanzare sulla plancia il gruppo ha 2 possibilità:
4. Finito di risolvere ciascuna delle tracce, il gruppo dovrà recarsi dal giudice di quadrante il quale, valutando il lavoro svolto dalla squadra, darà alla squadra da 1 a 3 ceci per ciascuno di questi criteri: cura, amorevolezza, completezza (quanti membri del gruppo hanno completato quel lavoro), bellezza.

Se la squadra avrà cumulato meno di 9 ceci, dovrà ripetere la traccia fino a che non avrà raggiunto il punteggio necessario. Quando avrà almeno 9 ceci e la traccia risolta, potrà andare a tirare il dado.

1. Con i ceci guadagnati il gruppo avrà un’ulteriore possibilità di tirare il dado. Ciascun giocatore potrà infatti recarsi ai giochi del lunapark e tentare la fortuna. Giocando un cecio (massimo della puntata ammessa) se vincerà quel gioco, ne guadagnerà 2. Quando la squadra avrà cumulato in questo modo altri 9 ceci, potrà di nuovo tirare il dado per avanzare sulla plancia.
2. Sempre, prima di tirare il dado, tutti i ceci vanno consegnati al narratore/guida del proprio gruppo
3. Il punteggio va segnato tanto con un segnaposto sulla plancia grande al centro della piazza, quando dal narratore/guida sull’apposito foglio in dotazione, dove provvederà ad aggiornare la posizione di quel gruppo ad ogni lancio.
4. Il terreno di gara va dal colonnato al limite della piazza. Chi ne esci avrà una penalità per il proprio gruppo di 10 ceci in meno.

Per qualsiasi dubbio e difficoltà ci sono giudici di quadrante e operatori dell’accoglienza.

**BLOCCO 1 – la porta: protezione/trappola**

***Demetra ha perso le forze perché Ade ha rapito sua figlia. Così la forza invisibile con cui Demetra nutriva la natura non c’è più e tutto sulla Terra va morendo.***

**Andiamo a caccia di quella forza? Quella dell’abbraccio con la figlia che nutriva Demetra? La stessa con cui la natura veniva nutrita dalla Dea.**

**Ma come facciamo? E qua comincia l’avventura.**

**TRACCIA 1** -

*Tanto per iniziare: qual è quella volta in cui tu ti sei sentito più protetto, felice, gioioso tra le braccia della tua mamma? Disegna e scrivi di questo giorno sulla prima pagina del tuo libro.*

**Per prima cosa perciò è un libro che ti devi procurare**

**col foglio che hai nel sacco che dovrai piegare,**

**come un vaporello**

**che non ce ne sarà uno più bello.**

**Una volta fatto, con sottil cordicello,**

**appendilo ben bene al tuo collo.**

Fatto? Ora puoi passare alla prima prova:

Per allenare l’occhio a vedere l’invisibile (perché invisibile è la forza che cerchiamo)

eccoti la prima consegna per vedere quel che non vediamo.

Nella piazza un uomo assai lucente

aggira con qualcosa che è molto tagliente,

lo dovrai trovare,

affinché il serpente arcobaleno ti permetta di scovare.

**TRACCIA 2**

Bene, ora certo è che mamma è assai preziosa,

ma può capitare a volte di averne una molto ansiosa…

e ogni volta che il figlio esce di casa, mai lei riposa.

La mamma di Parsival, per esempio, che pel terrore che il figlio diventasse cavaliero,

giammai lo lasciav andar lontan, nemmeno poteva avvicinarsi a un destriero!

Pure la mamma di Colapesce si pentì di averlo fatto andar fuori per sempre,

tanto che ne morì.

Ti è capitato di vedere che anche la scuola tua, come quelle mamme,

ha tanta paura che tu possa uscire dal portone suo? Tanto che se no andrebbe in panne?

E allora noi ora ti diamo questa occasione: vuoi scappar da quella porta?

Vuoi fuggire verso la libertà? E allora vai, che te ne importa!?!

Ma per farlolegarvi dovrete a due a due per ogni squadra,

laddove c’è la soglia che il sud dall’ ovest separa, proprio là ti condurrà la strada

e …BOOM !!! libero sarai senza più contrada.

Ma prima sul tuo libro vaporello dovrai raccontare (disegnando e scrivendo)

la porta della scuola, o qualsiasi altra porta, da cui vorresti scappare

(e proprio nel momento in cui lo stai facendo).

**BLOCCO 2 – Il bosco: libertà/smarrimento**

**TRACCIA 3 -**

***Demetra cerca ovunque sua figlia ma non la trova. A destra e a manca, a sud a ovest, la figlia è persa e pure lei lo è. La natura senza la forza della Dea sta per soccombere, piante e animali sono tutti sul punto di svenire, tutto gira loro intorno.***

La porta hai saltato e ora sei un liberato. Che bellezza, che felicità!

E’ vero, un po’ ti mancano mamma e papà,

ma guardando tanto bosco e la natura chè è sì bella,

quasi quasi decidi che la tua madre potrebbe esser proprio quella.

Una statua di Dea madre dovrai realizzare, usando terra e acqua che qualcuno chiama argilla.

Cerca la Dea Madre nella piazza, e se la vedi… strilla!

A lei con gran rispetto chieder dovrai, quel panetto prezioso

da impastare e modellare, così da diventar festoso.

**TRACCIA 4**

Ma a un certo punto, quando la notte arriva,

ti comincia a prender la paura.

E non bastano statue e immagini, a casa vuoi tornare!

Ma dove ti trovi ora? Aiuto!

Sembri proprio Pollicino a cui fa cilecca il fiuto.

Senti a me, chiedi all’orchessa,

forse lei ti aiuterà, che del marito è più buona e non è fessa.

Una volta che da lei la traccia avrai avuta,

capirai che (forse) la via non è perduta.

**BLOCCO 3 – SELVATICHEZZA: DISTRUZIONE/CREAZIONE**

**TRACCIA 5**

*Demetra scopre dov’è sua figlia, scende sotto terra e guarda in faccia il suo nemico: Ade, che gli ha rubato l’amata figlia. Riuscirà a sconfiggerlo e a riabbracciarla?*

Gli stivali li hai con te e dal labirinto sei fuggito…

però ora l’orco ti segue a menadito.

Non puoi più scappare, l’unica è che lo devi affrontare?

Ma come? L’unico modo che hai per sconfiggerlo è sapere il suo nome

Poi per abbatterlo, noi ti diremo come.

Ma una cosa alla volta: per capire il nome dell’Orco come devi fare? Ricordi la porta da cui non ti volevano far uscire? Ebbene, qual è la cosa di cui la tua scuola ha più paura che possa succederti se te ne vai da solo? . (es: ha paura dei motorini che potrebbero investirti).

Scegliete quella che più di tutte accomuna i membri della squadra, ditela al giudice, scrivetelo su un biglietto, andatelo a attaccare all’Orco e così potrai affrontarlo.

**TRACCIA 6**

Ora che del tuo orco la paura conosci, cerca un’animale

il cui potere principale potrà permetterti l’orco di scoffiggiare (lo so, non si dice, ma è una licenza poetica!)

Tutta la squadra quell’animale dovrà diventare

e un giro di piazza a suon del suo verso dovrà fare.

E poi, di quell’animale, 3 cose dovrà fare:

* Tutti i membri del gruppo dovranno andare al nord e con un gesso in terra la sua immagine disegnare;
* Poi su una tavoletta preziosa la sua immagine calcare

e nell’albero “Che fu” sistemare.

* Un piccolo pezzetto di carta dovrà tagliare

in modo che l’animale si veda tale e quale.

Solo a quel punto, l’orco potrà fronteggiare.

Come? Con carta e scotch palle di cannone costruir dovrai,

con le quali il malfamato orco abbatterai.

Ma prima…. racconta sulla pagina del tuo vaporello l’orco, con la faccia o il corpo della paura (esempio con la faccia del motorino) e dell’animale che può sconfiggerlo.

**TRACCIA 7**

**ADE E’ COSTRETTO A PATTEGGIARE: PERSEFONE POTRA’ RISALIRE O RESTARE LA’ PER SEMPRE LONTANO DALL’AMATA MADRE?**

L’orco hai sconfitto

e a un passo sei arrivato dal tuo convitto.

Però chi ti incontri? Il Re di Messina. Visto che sei diventato potente come un animale…

proprio a Colapesce uguale,

ora vuole che tu arrivi all’estremo punto del tuo elemento,

fino a rischiar la vita. Lui lo sa ne rimarrai spento.

E’ convinto il re codardo, che a te possa capitar come ad Atteone

Infingardo che trasformato in cervo, dai cani suoi sbranato finì in un sol boccone.

Eppure dopo questa prova v’è la meta,

sarai arrivato al tesoro, alla tua casa cometa.

Come Colpaesce dovè tuffarsi nel mare senza fondo,

tu lo fai un salto nel vuoto profondo?

Trova una porta che non sai se arriva mai,

la coltre di nebbia che avvolse Aretusa ricorderai,

e da là spicca il volo senza saper se mai più ti riavrai.

Morrai? O a vita nuova nascerai?

Ma prima… sul tuo vaporello raccontar dovrai, l’animale che si precipita nell’elemento infinito

col re di Messina che gli ordina l’impossibile a tutto fiato.

**Blocco 4 – Il mare: uno nel tutto**

**TRACCIA 8**

**Demetra e Persefone possono tornare insieme, in un modo nuovo. Anche la natura può così ritrovare il suo nutrimento. In un modo nuovo, la vita rinasce sulla Terra con estate, primavera/autunno e inverno.**

Proprio come Colapesce, che dopo aver scansato maledizione di madre e richieste impossibili di un re codardo, nel mare se ne restò felice, con pesci e tartarughe amici, abbracciato per sempre dal mare infinito.

Così, anche se tu non lo sai, in un qualsiasi creatura della natura (anche il filo d’erba che cresce sul marciapiede) ci puoi trovare la forza che a Demetra dava l’abbraccio con l’amata figlia.

Sta a te trovare ora in una qualsiasi creatura che vive (che uomo non sia)

qualcosa dell’abbraccio che con la tua mamma che hai raccontato nella prima pagina del tuo vaporello.

E così anche questa prova avrai superato.

**TRACCIA 0**

Sono 3 le domande dell’ultima traccia che potrà consegnarti un re capatosta.

il tesoro sarà tuo alla risposta.

**Apendice traccia 6 dell’orchessa**

Vai a ovest e un labirinto troverai. 3 di voi una benda dovranno indossare e la loro squadra,

a suon di est, ovest, sud e nord fino a fuori li dovranno portare.

Solo così troverai gli stivali dalle 7 leghe d’oro,

quelli che Pollicino rubò all’orco stecchito come un pomodoro,

e che essendo magici ti possono portare

in un battibaleno fino al mare.

Attento però! Che il labirinto è popolato di creature strane assai!

Oltre al Minotauro, proprio l’Orco ci potrebbe stare. E se t’acchiappa...vedrai!

Ma prima, sul vaporello tuo raccontar dovrai…. Quella volta che ti sei perso.

**Traccia 9 appendice – consegna RE di Messina**

Biglietto 1

Se la forza è invisibile, invisibile è pure la scrittura. E’ cosa paurosa?

Anche se non sembra, qua dentro c’è scritto qualcosa.

Come lo leggerai? Ti voglio aiutare:

solo l’elemento in cui ti trovi la soluzione ti può dare.

Biglietto 2

Qual è una persona, un animale o qualsiasi altra cosa che ti ama in modo assoluto?

Senza volere niente da te in cambio. Solo ti ama e basta tanto che sembra da te rapito.

E ci sta qualcuno che invece ami tu in questo modo?

Disegnalo sul tuo libro, raccontandoci magari di un giorno in cui quasi quasi… sì lo vedo!

Biglietto 3

E questa, è davvero l’ultima prova da superare.

Vai sotto un albero, o comunque in un posto tranquillo

Occhi chiusi e mani sul tuo pancillo,

e cerca di trovare il posto preciso del tuo corpo dove più forte arriva

la stessa forza che fa nascere i fiori in primavera.

Fotografala con la mente, raccontala sul vaporello e l’ultima pagina del tuo libro ti sarà assai cara.

Così avrai trovato la casa tua per sempre, quello che nel creato si nasconde e che il tuo occhio non vede,

se il tesoro che hai nel cuore non gli dà le lenti come Archimede.

**Prova premio**

Ecco a te l’ultimissima prova: è qualcosa che dovrai fare a casa.

Ti diamo un mese o forse più prima che si palesa:

prendi il sacchetto e allo scader del tempo,

comunica al Barrito l’esito del tuo esperimento.

**L’esperimento dell’amore**

*Premio caccia al tesoro il Mito del Mammut XV edizione, anno 2021/22*

Ispirandoci agli esperimenti sui cristalli dello studioso giapponese Masaru Emoto, ecco l’esperimento che ti proponiamo:

procurati due barattoli, riempili d’acqua e mettici del riso.

Dopo averli chiusi lasciali così per alcune settimane (3/5). Tienili vicini, in un posto riparato da possibili urti o altre sollecitazioni. Sul primo barattolo scrivici la parola “AMORE”, sul secondo niente.

Al primo barattolo rivolgi ogni giorno un pensieri e parole di vero amore. Mentre il secondo barattolo ignoralo completamente.

Cosa succederà?

Potrai anche sostituire (o fare questo come secondo esperimento) il riso con qualche fagiolo, e i barattoli con 2 bicchieri di plastica vuoti. Nel primo bicchiere di plastica metti ovatta bagnata e fagioli, e rivolgigli pensieri e parole di vero amore quotidianamente. Nel secondo bicchiere metti altri fagioli e ovatta bagnata, ma lasciandoli completamente indifferenti.

Cosa succederà?

Beh è proprio questo che devi documentare (magari scrivendo e fotografando quel che accade nei 2 barattoli ogni settimana alla stessa ora) e inviando l’esito e le prove dell’esperimento a: [mammut.napoli@gmail.com](mailto:mammut.napoli@gmail.com).