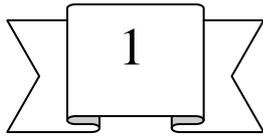


La Porta Magica

The title 'La Porta Magica' is written in a large, bold, black, italicized sans-serif font. Below the main text, there is a shadow or reflection of the same text in a golden-brown color, creating a 3D effect.



Siete un gruppo di amici riuniti per far visita ad un vostro compagno che non sta bene, sono un po' di giorni che è costretto a letto perché malato.

I genitori per tenerlo impegnato gli hanno preso dalla biblioteca un grosso libro con una spessissima copertina con un titolo strano "SHALOM".

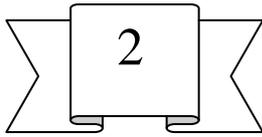
Al vostro arrivo si è appena deciso ad iniziare a leggerlo, nel momento che apre il libro voi entrate nella sua stanza e tutti e cinque siete risucchiati nel libro come per magia.

La squadra dovrà procurarsi un fazzoletto di stoffa bianco o una maglietta bianca o altro indumento, l'importante che sia chiara e possibile da disegnare (possibilmente un indumento che i genitori non utilizzano più) occorrerà procurarsi un'asta o un bastone, colori e penne varie...

Ogni squadra si dovrà procurare il materiale, una volta fatto, la giuria darà il via e avranno a disposizione tutto il tempo necessario per realizzare la loro bandiera, non si potrà proseguire prima di 15 minuti dal via.

Il nome della squadra e la bandiera che dovrete realizzare è.....

LA BANDIERA Più ORIGINALE RICEVERÀ UN PREMIO



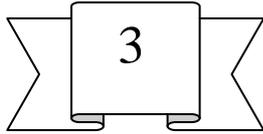
Certo che vi trovate in un bel pasticcio! Siete finiti in uno spazio temporale con indosso degli strani costumi, ricordi che il libro preso in biblioteca narra di lotte medioevali.

Siete in un boschetto ed è vostra intenzione venirne fuori grazie al vostro senso di orientamento, sicuramente ci riuscirete.

Ovatta e nastro adesivo per coprire gli occhi di quattro componenti, solo uno è lasciato sbendato, al via i bendati saranno guidati nel percorso intorno alla chiesa dal compagno che vede, durante il percorso ogni componente della squadra dovrà prendere un oggetto: un palloncino pieno d'acqua; una scatola; una bottiglia di plastica; da un bicchiere d'acqua che sarà preso sin dall'inizio, all'arrivo non dovrà essere caduta più della metà dell'acqua altrimenti la prova si dovrà ripetere, ma prima bisogna risolvere due indovinelli:

a) La somma dell'età di cinque ragazzi è 48. tra 10 anni quale sarà la somma delle loro età?

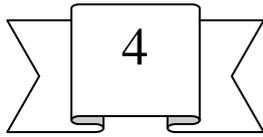
b) Padre e figlio hanno insieme 25 anni, la differenza delle loro età è di 24 anni; qual è la loro età?



Siete riusciti a venir fuori dal bosco grazie al vostro senso di orientamento, ora con grandissima prudenza entrate nel castello dove si sta tenendo una fiera, sono tutti eccitati per la festa perché il principe, amatissimo da tutto il popolo, si appresta alle nozze con una bellissima principessa.

Vi avvicinate ed un banditore barbuto che in continuazione saluta i passanti dicendo "SHALOM" e poi li invita a provare a risolvere i suoi indovinelli, chi ci riuscirà avrà una sorpresa:

- a) *elencare i sette nani in ordine alfabetico.*
- b) *Sono dapprima verde come prato,
poi giallo come l'oro,
infine bianco come la neve.
Se non sono Dio, tuttavia posso diventarlo.*
- c) *Un contadino deve portare al mercato un lupo, una capra e un cavolo. Per attraversare un fiume ha a sua disposizione una barca che può trasportare, oltre a se stesso, solo uno dei tre. Come farà, tenendo conto che in sua assenza il lupo può mangiare la capra, e la capra il cavolo?*



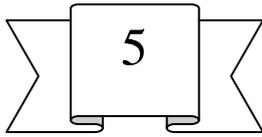
Al terzo indovinello che rispondete, mandate su tutte le furie il banditore che è costretto a darvi tre oggetti come aveva promesso: una bottiglietta con un liquido azzurro, una biglia grigia e una scatoletta dorata. Il banditore ha dato mal volentieri i suoi oggetti, infatti la sua presenza non è casuale al castello, il suo intento è quello di mandare a monte le nozze del principe.

Nel gran trambusto ecco che arrivano tantissime guardie, si fanno largo tra la gente e si schirano ai due lati della strada che conduce al palazzo reale, incominciano a passare tante autorità con grandi doni ma ci sono anche molti sudditi del re che portano il loro regalo per il matrimonio, decidete anche voi di portare un regalo per il principe.

Decidete di regalare la biglia grigia che avete vinto.

I giocatori in 2 coppie per squadra devono trasportare per un giro intorno alla chiesa, sorreggendola fronte con fronte un fagiolo. Se durante il percorso il fagiolo o altro trasportato cade bisogna ricominciare dal punto di partenza.

Ogni coppia deve portare due fagioli al compagno che li attende con ansia.

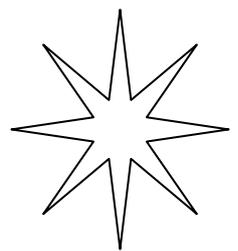
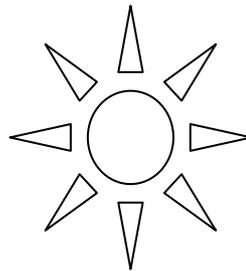
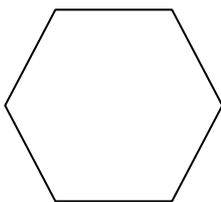


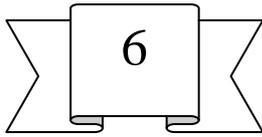
Il castello è grandissimo ed i regali sono tutti bellissimi, vengono poggiati sopra un enorme tavolo in modo che tutti gli invitati possono ammirare tutti i doni regalati.

Come poggiate la vostra meravigliosa biglia, essa cambia immediatamente colore e dall'innocuo grigio diventa un bruttissimo rosso sangue; segno di cattivo presagio, tutti se ne sono resi conto, la biglia prende a rotolare e si va a fermare vicino ad uno scrigno dorato e cambia nuovamente colore ora è diventata tutta nera.

Tutti si girano a guardare la persona che ha donato lo scrigno dorato e voi riconoscete il banditore che poco tempo fa stava alla fiera, lui lentamente esce dalla sala e sparisce.

Un invitato apre lo scrigno e trova una specie di combinazione, avete subito l'idea chiara lo scrigno è una bomba e ora il vostro compito è quello di disattivarla, dovete battere il dito tante volte quando secondo logica vada fatto per ogni combinazione:





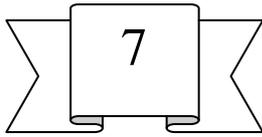
Siete riusciti a risolvere la combinazione, il castello e il matrimonio sono salvi.

Il Re come ha saputo del vostro gesto eroico immediatamente vi vuole incontrare e rimasto meravigliato di trovarsi di fronte cinque giovani ragazzi piuttosto che esperti maghi o forzuti cavalieri, vuole conoscervi meglio così : “ SHALOM Pace e Amore amici miei vi prego di pranzare oggi con me così potremmo conoscerci meglio”.

Certo che per mangiare in compagnia con il Re bisogna seguire una certa etichetta, non è come a casa che uno può fare quello che vuole, vi sentite un po' in imbarazzo, ma non vi potete tirare indietro.

Ogni squadra avrà a disposizione un piatto, una forchetta, un coltello (di plastica, così non tagliano), un cucchiaino, caramelle a volontà.

I 5 concorrenti di ogni squadra dovranno scartare una caramella alla volta nel piatto utilizzando unicamente coltello e forchetta. Se la caramella scivola dal piatto, si può riprendere solo col cucchiaino. Chi tocca la caramella con la mano prende 10 minuti di penalità, la squadra che riesce per prima a mangiarsi le 5 caramelle passa alla busta successiva.



Il pranzo sta per finire ma improvvisamente il Re non si sente bene, infatti il suo colore sta cambiando e sta prendendo un bel verde ramarro, sicuramente qualcuno ha provato ad avvelenarlo, infatti alcuni resti di cibo nel piatto del Re si stanno trasformando.

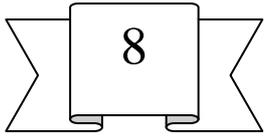
Un cameriere deve essere il colpevole e non ci vuole molto a trovarlo, eccolo infatti che sta provando a darsi alla fuga: ancora lui il banditore! Non vi resta che una cosa da fare augurarvi che la boccetta azzurra vinta al gioco possa aiutare il Re, provate a fargliela bere e notate che con calma ritorna il suo colorito rosso. Quindi lasciate stare il Re e vi mettete all'inseguimento del banditore.

Ogni squadra deve realizzare una prigione con dentro il banditore arrestato, liberate la fantasia, qualsiasi tecnica è ben accetta, l'importante è divertirsi.

Quando la squadra si sarà procurato il materiale la giuria darà il via, si richiede una collaborazione da parte di tutta la squadra e il lavoro non si potrà consegnare se non sono trascorsi 15 minuti.

La giuria premierà il lavoro più originale.

L'unico lavoro che la giuria non accetta è quello del disegno semplice su un foglio bianco.



Siete riusciti a catturare il banditore, non aveva scampo, voi siete veramente bravi e formate una squadra perfetta.

Il Re vuole tenervi sempre con sé, in meno di una giornata siete riusciti a salvare il matrimonio del Principe, avete salvato il castello del Re e la salute del Sovrano stesso, quindi vi vuole conoscere profondamente perché il suo intento è quello di volervi nominare cavalieri e tenervi al castello.

Dopo che gli avete raccontato tutta la storia resta un po' sorpreso ma vi assicura che la possibilità di ritornare nel vostro mondo non è tanto lontana. Voi restate un po' increduli ma il Re prende dalle vostre mani la scatola dorata che tenevate in mano e dopo averla aperta trovate sette piccoli bigliettini, basterà predisporli nel modo giusto e pronunciare la parola magica.

Attenzione perché un bigliettino lo dovrete scartare.

Solo una è la parola, se riuscite a pronunciarla tornerete nel vostro mondo.

L'unica raccomandazione che il Re vi fa è quella di far regnare sempre in voi *pace e amore*.

Bigliettini:

BARGHE; FAEDIS; LOIANO; MODICA; MOROLO; PELAGO; SORANO.

6					
	5				
		4			
			3		
				2	
					1

SOLUZIONI
LA PORTA MAGICA

1) I nome della squadra da realizzare: 1) IL Cane; 2) il Gatto; 3) il Drago; 4) il Leone; 5) il Gallo; 6) l'Orso; 7) il Cavalluccio Marino; 8) la Rana; 9) il Gabbiano; 10) l'Ape; 11) la Tartaruga; 12) la Lumaca.

2) a) a prima vista può sembrare un problema impossibile in quanto non sappiamo le singole età; ma esse non servono. Infatti tra 10 anni ognuno avrà 10 anni in più; in totale avranno 50 anni in più del totale attuale, per cui $48+50=98$;

b) A prima vista il risultato sembra semplice: 24 anni e 1 anno, ma la loro differenza sarebbe 23 anni! Il risultato giusto è 24 anni e mezzo per il padre e 6 mesi per il figlio.

3) a) i sette nani in ordine alfabetico: Brontolo, Cucciolo, Dotto, Eolo, Gongolo, Mammolo, Pisolo.

b) il grano (erba, spiga, farina e anche Ostia consacrata)

c) prima porta la capra, lasciando sulla riva cavolo e lupo. Scarica la capra e torna indietro. Prende il cavolo, lo deposita sull'altra riva e riporta la capra. Lascia sulla prima riva la capra e prende il lupo che porta a destinazione. Torna da solo e si riprende la capra.

4) corsa con i fagioli.

5) a) 2.5.11.23.47(95) il numero successivo è il doppio +1;

b) 2.3.5.7.4.6.10(14) i numeri di sinistra sono il doppio di quelli di destra;

c) 2.3.5.9.17.33.65(129) il numero successivo è il doppio del primo -1.

6) ogni squadra deve aprire 5 caramelle con coltello e forchetta e mangiarle.

7) realizzare una prigione con dentro il banditore

8)

M	O	R	O	L	O
S	O	R	A	N	O
P	E	L	A	G	O
L	O	I	A	N	O
B	A	R	G	H	E
F	A	E	D	I	S

Viene scartata MODICA perché è l'unica che si trova su un'isola. Basterà partire dalla città situata al Sud fino a quella più al nord ed in obliquo all'incontrario si leggerà SHALOM

Morolo Fr; Sorano Gr; Pelago Fi; Loiano Bo; Barghe Bs; Faedis Ud; Modica Rg.