

oragiovane



EDIZIONI
oragiovane

Edelon

LA PORTA
STRAORDINARIA

Sussidio
Manoscritto
Estate

BEATI

I MISERICORDIOSI PERCHÉ
TROVERANNO MISERICORDIA

Più Valore alla Tua Animazione

PRESENTAZIONE SUSSIDIO 2016

SUPPORTO
NAZIONALE
SUI PROGETTI

Desideri un **MOMENTO DI PRESENTAZIONE** del sussidio 2016
"EDELON e La Porta Straordinaria" presso la tua realtà Parrocchiale, Oratorio, Vicariato o Diocesi?

 **PROGETTIAMOLO INSIEME**

Mettiti in contatto con noi:

049.09.64.534
formazione@oragiovane.it
oragiovane.it

FORMAZIONE ANIMATORI

La formazione di Oragiovane utilizza strumenti e risorse che valorizzano in ogni giovane il bene su cui far leva per renderlo protagonista nel proprio contesto di vita.

new SERVIZIO MENTOR

È un formatore esperto. Accompagna la realtà nella costruzione di un progetto educativo che risponda ai bisogni di uno specifico contesto. È continuamente in contatto con te.

COORDINATORE GREST/ESTATE RAGAZZI

PROGETTI EDUCATIVI TERRITORIALI


onlus
oragiovane®

Edelon

LA PORTA STRAORDINARIA



leos, la Linfa della Vita, scorreva tra le lande di Edelon garantendo pace e prosperità al popolo. Venne il tempo in cui Babel, il primo Duca Oscuro, avvelenò la Linfa, conquistando Edelon e seminando dolore, miseria e indifferenza.

Gli Erranti * l'antico ordine di cavalieri girovaghi * intervennero per salvare Eleos e la posero nel Calice della Cura, custodito oltre la Via senza Uscita dietro la Porta Straordinaria, le cui chiavi vennero celate agli occhi del mondo.

Quando giungerà il Tempo della Risposta, i Mastri riporteranno le chiavi e apriranno la Porta, per liberare la Linfa della Vita e salvare Edelon dalla tirannia del Duca Oscuro...



SCOPRI TUTTO IL PROGETTO SUSSIDIO SU:

www.oragiovane.it



1 Passo

Il furto degli zecchini

Martino è un ragazzo molto semplice di circa 10 anni che lavora come garzone dal mugnaio del paese e sogna di diventare cavaliere. Oggi è il gran giorno: ha lavorato duramente per mettere da parte alcuni zecchini, e ora sta andando a comprare il suo primo mantello; subito dopo partirà, girando la signoria di Edelon in cerca di qualche torneo, dove spera di essere assoldato come scudiero da un cavaliere. Cammina felice, salutando tutti quelli che incontra, immaginandosi già con una spada ed un'armatura.

Anita e Piccardo - una strana coppia di saltimbanchi costituita da una ragazza e un Drago Nano incapace di volare e sputare fiamme - vedono il sacchetto di zecchini appeso alla cintura di Martino e decidono di rubarlo. Si avvicinano al ragazzo e, dopo averlo distratto e affascinato con i loro canti e "numeri da strada", riescono nel loro intento, sottraendogli gli zecchini. I due si danno immediatamente alla fuga, inseguiti da Martino; entrano di corsa nella bottega del fabbro per provare a nascondersi, ma Martino se ne accorge ed entra anche lui.



Titolo della giornata: ENTRARE...

Temi di fondo: PREPARARSI CON ENTUSIASMO
A PARTIRE

2 Passo

La leggenda di Èleos

Martino continua a rincorrere Anita e Piccardo dentro la bottega e i tre iniziano a rovesciare tutto quello che incontrano. Rowen, il fabbro, sta lavorando nella stanza accanto: sente il trambusto e inizia a chiedersi cosa stia succedendo; quando si accorge dei tre intrusi, si avventa arrabbiato contro di loro. Per difendersi, Martino, Anita e Piccardo iniziano a tirargli dietro gli oggetti presenti nella bottega, finché lanciano un vecchio scrigno di legno che, cadendo, si rompe

rivelando al suo interno alcune chiavi dalla forma strana e con incisi dei simboli. Piccardo le osserva e inizia ad agitarsi: sono le Chiavi Scomparse di Èleos! Rowen, che nel frattempo è riuscito a bloccare i tre, è sorpreso che il drago conosca le chiavi e gli chiede spiegazioni. Piccardo risponde che tutti i draghi sanno che quelle chiavi sono maledette e che chiunque le tocchi è destinato a perdersi nella Via senza Uscita. Lui non vuole averci niente a che fare, deve lasciarlo andare assieme alla sua amica! Il fabbro risponde che è troppo tardi: ormai hanno visto le Chiavi Scomparse e non possono andarsene senza prima averlo ascoltato. Inizia così a raccontare la leggenda di Èleos.

Èleos, la Linfa della Vita, scorreva tra le lande di Edelon garantendo pace e prosperità al popolo. Venne il tempo in cui Babel, il primo Duca Oscuro, avvelenò la Linfa, conquistando Edelon e seminando dolore, miseria e indifferenza. Gli Erranti - l'antico ordine di cavalieri girovaghi - intervennero per salvare Èleos e la posero nel Calice della Cura, custodito oltre la Via senza Uscita dietro la Porta Straordinaria, le cui chiavi vennero celate agli occhi del mondo. Quando giungerà il Tempo della Risposta, i Mastri riporteranno le chiavi e apriranno la Porta, per liberare la Linfa della Vita e salvare Edelon dalla tirannia del Duca Oscuro...

Rowen afferma che lui è l'ultimo discendente degli Erranti e il custode delle Chiavi: il suo compito è attendere i Mastri e accompagnarli nel cammino. Chiunque vede le chiavi ha due possibilità: divenire il Mastro e intraprendere il viaggio verso la Porta oppure bere la Pozione dell'Indifferenza e dimenticare quanto accaduto. Martino chiede al fabbro se loro sono i primi a vedere le chiavi; Rowen risponde di no, ma finora nessuno ha avuto il coraggio di farsi avanti per salvare Edelon. Adesso è giunto il loro Tempo della Risposta: cosa scelgono?



Titolo della giornata: RISPONDERE

Temi di fondo: METTERSI IN GIOCO, SCEGLIERE,
ESERCITARE LA PROPRIA LIBERTÀ



3 Passo I mastri di chiave

Martino ha accettato: se vuole davvero diventare cavaliere non può tirarsi indietro e fare finta di niente. Piccardo invece sta discutendo con Anita. Il drago vorrebbe bere la Pozione dell'Indifferenza, ma la ragazza ha un piano diverso: visto che le chiavi sono così preziose, potrebbero rubarle lungo il cammino e poi venderle o chiedere un compenso per restituirle... Piccardo, allettato dal possibile malloppo che potrebbero ottenere, si lascia convincere e assieme ad Anita va da Rowen a comunicargli che accettano.

Martino però non si fida dei due ladruncoli; quando scopre che ci sono anche loro va a protestare vivacemente con Rowen, chiedendogli di cacciarli. Il fabbro-cavaliere gli spiega che non spetta a lui decidere chi parte e chi resta: Piccardo e Anita avevano il diritto di scegliere e hanno accettato, qualunque sia la motivazione che li ha spinti a farlo. Martino non è d'accordo e gli manifesta tutti i suoi dubbi e la rabbia: con quei due non vuole "fare strada insieme", piuttosto non parte lui! Rowen allora gli spiega che questa non è un'impresa per cavalieri solitari: solo tutti insieme si può arrivare fino in fondo e per "fare strada" davvero è necessario imparare ad accogliere i propri compagni di viaggio. Poi dà un consiglio a Martino: mettere da parte i suoi dubbi e provare a scoprire le qualità nascoste di Anita e Piccardo. La strada riserverà molte sorprese e richiederà energie e capacità di collaborare assieme: bisogna lasciarsi alle spalle pregiudizi e antipatie per partire con il piede giusto. Martino non è convinto, ma decide di fidarsi di Rowen e accogliere il suo consiglio.



Titolo della giornata: ACCOGLIERE

Temi di fondo: ACCETTARE, CAMMINARE INSIEME, NON FARE (RIMANERE) DA SOLI, SUPERARE I PREGIUDIZI, DISPONIBILITÀ, DARE E RICEVERE CONSIGLI.

Opere di misericordia:

- **CONSIGLIARE I DUBBIOSI**
Aiuto un amico a fare una scelta, a prendere una decisione.
- **SOPPORTARE LE PERSONE MOLESTE**
Non evito chi mi dà fastidio, ma gli sorrido. Sono paziente e riconosco il bello che c'è in ogni persona.

4 Passo La trovasogni

I quattro compagni di viaggio hanno appena lasciato la bottega, quando incrociano per la strada una mendicante cieca. Anita e Piccardo cercano subito di rubarle le poche monete che sono nella ciotola, ma Rowen se ne accorge e li ferma; poi li chiama in disparte per farli riflettere sulla loro azione. Martino, invece, restituisce le monete alla mendicante e si ferma a parlare con lei, chiedendole se ha bisogno di qualcosa. La donna risponde che ha sete perché è da ore ferma sotto il sole; il ragazzo allora prende la sua borraccia e la porge alla mendicante che beve avidamente. Dopo averlo ringraziato gli rivela di chiamarsi Guenda, ma che tutti la conoscono come la Trovasogni, perché ha il dono di scoprire il sogno che è nel cuore di ciascuno. Guenda chiede a Martino se può prendergli la mano e il ragazzo, incuriosito, accetta. Lui conosce perfettamente il suo sogno, ma vuole mettere alla prova la mendicante.

Guenda inizia a parlare: sì, il sogno di Martino è diventare cavaliere, ma c'è qualcos'altro... in realtà sta inseguendo qualcosa di più grande, di cui ancora non si è reso conto. Il ragazzo è sorpreso di quanto ha udito e prova a chiedere ulteriori spiegazioni, ma Guenda gli sorride e risponde che non può dirgli di più: lui adesso deve vivere fino in fondo il viaggio che sta per intraprendere e che lo metterà a dura prova. Così facendo potrà mettere le ali al suo sogno, che si rivelerà e prenderà vita nel momento in cui lui sarà pronto. Rowen ritorna assieme a Piccardo ed Anita e guarda incuriosito la scena, ma non dice nulla. Dopo che il drago e la ragazza hanno chiesto scusa a Guenda, i quattro viaggiatori la salutano e riprendono il cammino.



Titolo della giornata: SOGNARE

Temi di fondo: SCOPRIRE E CONDIVIDERE I PROPRI SOGNI, INSEGUIRLI, DARSÌ DA FARE PER REALIZZARLI

Opere di misericordia:

- **DARE DA BERE AGLI ASSETATI**
Offro da bere o un ghiacciolo a qualcuno che ha tanto caldo.
Porto una bevanda fresca ai miei nonni.
- **AMMONIRE I PECCATORI**
Aiuto i miei amici a comportarsi in modo corretto, prima di tutto con il mio esempio; se mi accorgo che stanno sbagliando, li aiuto a riflettere sul loro comportamento.



5 Passo Il guado

Martino e i suoi compagni sono arrivati in un villaggio e notano un gran fermento. Tutti gli abitanti stanno andando verso un piccolo spiazzo dove ci sono Sir Estor e la sua compagnia di soldati di ventura: sono i “fedelissimi” del decimo Duca Oscuro, coloro ai quali vengono affidate le missioni più terribili e importanti. Sir Estor comunica il volere del Duca Oscuro: i nemici del Regno stanno avanzando portando con sé delle strane chiavi; chiunque li veda deve avvisare immediatamente Sir Estor o i soldati; le notizie che porteranno alla loro cattura verranno ricompensate con dieci scudi d’oro. Piccardo inizia ad agitarsi, spaventato: che fare? Come andare avanti?

Rowen sostiene che devono uscire subito dal villaggio, evitando di farsi notare e di lasciare tracce: l’unico modo è abbandonare la strada principale che è sorvegliata e passare attraverso il fiume che scorre a poca distanza. Vi si recano subito, ma una brutta sorpresa li attende: è in piena ed è troppo pericoloso da attraversare. Rowen non si perde d’animo: inizia a camminare lungo la riva osservando attentamente il fiume, finché si getta in acqua e inizia ad attraversarlo, affermando di aver trovato un guado. Anita e Piccardo sono molto dubbiosi, ma Martino decide di fidarsi e segue Rowen. I due giungono all’altra riva sani e salvi; Anita e Piccardo decidono allora di seguirli, ma a metà del guado la ragazza scivola e viene trascinata via dalle acque impetuose.

Con difficoltà riesce ad aggrapparsi ad una roccia, ma non potrà resistere a lungo e urla disperata. Rowen raggiunge di corsa un albero più a valle, si arrampica e si mette su un ramo robusto proteso verso il fiume; poi urla ad Anita di lasciarsi andare: la afferrerà lui. Anita è allo stremo delle forze e decide di fidarsi; Rowen riesce a prenderla per le braccia e a trascinarla in salvo.



Titolo della giornata: CON FIDUCIA

Temi di fondo: FIDARSI, SEGUIRE CON FIDUCIA, LASCIARSI GUIDARE, SPERIMENTARE LA FIDUCIA, DARE E RICEVERE FIDUCIA.

6 Passo Lo scontro nella foresta

Ripreso il cammino, i quattro compagni d’avventura sono tutti allegri per lo scampato pericolo e Piccardo si mette a fare giochi da equilibrista con la chiave. In quel momento passa un contadino che si accorge della chiave e corre a denunciare ai soldati l’accaduto. Anita si arrabbia con Piccardo per la sua imprudenza; Martino vorrebbe inseguire il contadino per fermarlo, ma Rowen ordina di scappare senza perdere altro tempo. I quattro cercano rifugio nella foresta, ma vengono raggiunti e attaccati da due soldati a cavallo. Rowen inizia a combattere e riesce a metterli in fuga, ma nel combattimento viene purtroppo ferito ad una gamba: i soldati di Sir Estor usano delle spade con le lame intrise nel veleno e Rowen ne avverte subito i primi sintomi. Il cavaliere invita gli altri tre ad andarsene, mentre lui cercherà di bloccare la strada nonostante la ferita, facendo loro guadagnare del tempo prezioso. Piccardo e Anita stanno per avviarsi, ma Martino si rifiuta: non possono abbandonare Rowen! Dopo una breve discussione in cui Martino ricorda ad Anita che è stata salvata nel fiume proprio dal Cavaliere Errante, i tre costruiscono una barella con due grossi rami, alcune corde e il mantello di Rowen. Dopo aver caricato il cavaliere ormai febbricitante, si rimettono in cammino e raggiungono una vecchia stalla abbandonata, dove decidono di fermarsi per passare la notte.



Titolo della giornata: CON SOLIDARIETÀ

Temi di fondo: ESSERE SOLIDALI, SPERIMENTARE LA SOLIDARIETÀ.

Opere di misericordia:

- VISITARE GLI AMMALATI
Offro da bere o un ghiacciolo a qualcuno che ha tanto caldo. Porto una bevanda fresca ai miei nonni.



7 Passo Il rapimento di Anita

Il mattino dopo Rowen ha la febbre molto alta: il veleno si sta propagando e le condizioni del cavaliere si aggravano velocemente. Anita e Piccardo si arrabbiano con Martino perché questa situazione li sta facendo rallentare troppo, mettendoli in pericolo. Martino, stanco per aver vegliato Rowen durante la notte, si allontana deluso e scoraggiato: era convinto che il cammino sarebbe stato più semplice, che sarebbe stato acclamato come eroe e invece deve difendersi da Sir Estor, c'è una taglia sulla sua testa, tutti cercano di catturarlo... E poi non sopporta il drago e la ragazza e il loro modo di fare... lui proprio non ce la fa più!

Improvvisamente sente canticchiare allegramente; si gira e vede arrivare un frate dall'aria molto bonaria: è Fra Giocondo, che si accorge di Martino e gli si avvicina festoso. Vedendolo triste, gli chiede che succede e il ragazzo inizia a raccontargli quanto accaduto. Il frate, sorridendo, gli propone un gioco: appoggiare alcuni sassi colorati sul gomito e, con un movimento secco del braccio, tentare di prenderli al volo con la mano. Martino prova, ma non ci riesce; Fra Giocondo lo invita a riprovare. Dopo vari tentativi, finalmente il ragazzo riesce a prendere i sassi al volo. Il frate gli fa notare come ci sia riuscito solo perché non ha mollato, ha provato e riprovato, si è concentrato sull'obiettivo, fino a sentirlo "suo" fino in fondo. Lo stesso vale per l'impresa che sta compiendo: non deve perseguire la gloria personale, ma pensare al vero scopo della missione che ha intrapreso, ossia arrivare alla Porta Straordinaria, liberare Èleos e salvare Edelon. E per fare questo occorre non scoraggiarsi di fronte alle difficoltà, ma affrontarle con pazienza e costanza. Martino riflette sulle parole del frate e decide di continuare; Fra Giocondo va con lui, perché vuole visitare Rowen e capire le sue condizioni.

Arrivati alla stalla, Martino trova Piccardo disperato: Anita era tornata nella foresta per procurare del cibo, ma aveva incontrato altri soldati che l'avevano catturata. Lui era riuscito a nascondersi appena in tempo, ma adesso la stalla non è più un luogo sicuro: Sir Estor e i soldati stanno perlustrando attentamente tutta la zona. Fra Giocondo allora li invita ad andare al convento: li ospiterà e nasconderà lui per qualche giorno e nel frattempo proverà a curare Rowen. Martino e Piccardo rimettono il cavaliere sulla barella e seguono il frate fino al convento.



Titolo della giornata: CON COSTANZA

Temi di fondo: "STARE-CON", ESSERE PAZIENTI, SOPPORTARE, NON MOLLARE, PERSEGUIRE GLI OBIETTIVI.

Opere di misericordia:

- **CONSOLARE GLI AFFLITTI**
Abbraccio chi è triste. Ascolto e faccio compagnia a chi è solo. Coinvolgo nelle attività e nel gioco i bambini che sono più soli.
- **SOPPORTARE LE PERSONE MOLESTE**
Non evito chi mi dà fastidio, ma gli sorrido. Sono paziente e riconosco il bello in ogni persona.
- **ALLOGGIARE I PELLEGRINI**
Invito a casa mia dei bambini appena arrivati in parrocchia/quartiere per conoscerli e fare amicizia.

8 Passo La torre di guardia

Sono passati quattro giorni: mentre Fra Giocondo sta curando Rowen al convento con degli impacchi a base di erbe mediche, Martino e Piccardo osservano ben nascosti la torre fortificata dove è tenuta prigioniera Anita. È uno dei tanti luoghi di guardia disseminati per Edelon; non è molto alta, ma è circondata da una palizzata robusta ed è ben sorvegliata: come fare per liberare la loro amica? I due tornano da Fra Giocondo per sentire se le cure stanno facendo effetto e Rowen si è rimesso in forze: devono al più presto escogitare un piano d'azione. Purtroppo, nonostante la febbre sia sparita, Rowen ha ancora difficoltà a muoversi e molto dolore: il frate gli ha appena dato una tisana soporifera per farlo riposare meglio; dormirà per alcune ore. Piccardo non sa cosa fare: vorrebbe aspettare il risveglio del cavaliere, ma teme per la vita della sua amica. Martino decide di prendere in mano la situazione: gli è venuta un'idea che potrebbe funzionare. Il ragazzo racconta che, quando lavorava dal mugnaio, aveva conosciuto un vecchio frate, che andava a trovare i contadini rinchiusi in prigione e portava loro di nascosto del pane. Chiede allora a Fra Giocondo se anche in quel convento vanno a visitare i prigionieri della torre e il frate gli risponde di sì: una volta alla settimana; anzi, il giorno è proprio oggi

ed è il turno di Fra Nicola e Fra Guglielmo. Martino spiega il suo piano: prendere il posto dei due frati; offrire ai soldati del vino mischiato con la tisana soporifera; trovare Anita, liberarla e fuggire dalla torre. C'è un unico problema: come fermare i due frati e andare al posto loro? Fra Giocondo non potrebbe aiutarli e trovare una scusa per non farli partire? Il frate risponde che può preparare la tisana, ma non vuole raccontare menzogne ai suoi confratelli! Poi, con fare sornione, aggiunge che possono solo sperare in un colpo di fortuna, dato che in quel momento i due frati stanno sistemando la dispensa sotterranea: se inavvertitamente rimanessero chiusi dentro, nessuno li sentirebbe urlare per un po' di tempo; certo, è difficile che accada, dato che la chiave è appesa al muro fuori della porta, accanto a dei vecchi sai... Piccardo corre immediatamente a chiudere i due frati nella dispensa e a prendere i sai, mentre Martino e Fra Giocondo preparano le bottiglie.

Poco dopo, i due amici arrivano alla torre travestiti da frati e chiedono di visitare i prigionieri; per ringraziare le guardie hanno portato del buon vino! Martino e il drago si fanno indicare la prigione, poi offrono da bere alle guardie che, subito dopo aver bevuto, cadono in un sonno profondo; allora rubano le chiavi della cella, salgono in cima alla torre e finalmente riescono a liberare Anita. I guai però non sono finiti: proprio in quel momento arriva alla torre Sir Estor con la sua compagnia di soldati e, vedendo le guardie addormentate, lancia l'allarme e corre verso le celle. Accortosi del pericolo, Martino lega una fune alla finestra e fa nascondere i due amici; poi, fingendo di essere dolorante per un colpo ricevuto alla testa, va incontro a Sir Estor e lo avvisa che l'altro frate era in realtà un complice di Anita, che l'aveva costretto ad aiutarlo. Dopo aver liberato la ragazza, l'aveva fatta calare con una corda giù dalla finestra della torre e poi l'aveva colpito. Sir Estor infuriato si lancia all'inseguimento a cavallo assieme ai suoi soldati e alle guardie ancora sveglie; la torre resta sguarnita e Martino, Piccardo e Anita possono così uscire indisturbati e tornare al convento.



Titolo della giornata: CON RESPONSABILITÀ

Temi di fondo: FARSI CARICO DEI PROBLEMI E DELLE DIFFICOLTÀ, CONDURRE IL CAMMINO, GUIDARE IL GRUPPO, ASSUMERSI DELLE RESPONSABILITÀ.

Opere di misericordia:

- VISITARE I CARCERATI

Scrivo un biglietto di saluto (di conforto, di auguri...) da consegnare tramite la Caritas diocesana alle persone che si trovano nelle case circondariali.

9 Passo I suoni nascosti

È trascorso qualche altro giorno: i soldati di Sir Estor sono lontani, Rowen ha ripreso le forze e finalmente il cammino può proseguire. I quattro amici salutano Fra Giocondo e si incamminano lungo un sentiero che il frate ha loro suggerito e che solo pochi conoscono. Inoltre si snoda in mezzo alle paludi, per cui i cavalli non potrebbero passarci e i soldati se ne terrebbero comunque alla larga. Martino e i suoi amici iniziano a percorrerlo, quando notano una casa in una piccola radura in mezzo ai canneti. Dopo un breve consulto, decidono di andarci e di fermarsi a riposare un po': attraversare le paludi si sta rivelando più faticoso del previsto. Arrivati alla casa incontrano Alastar, uno strano tipo che rivela di essere un alchimista che sta cercando di realizzare la pietra filosofale, in grado di trasformare in oro qualunque oggetto tocchi. Anita e Piccardo sono estremamente interessati alla cosa e cercano di carpirgli informazioni, ma l'alchimista è quasi completamente sordo, e sente malissimo anche con la trombetta acustica che ha sempre con sé. In un angolo della casa ci sono altre trombette; la ragazza e il drago decidono allora di divertirsi un po', prendendone due e imitandolo. Iniziano tuttavia a sentire suoni e voci strane, a seconda delle direzioni verso cui puntano la trombetta; incuriositi, anche Martino e Rowen ne prendono due e le accostano all'orecchio.

Sentono il verso di alcuni uccelli, il battito dei cuori, il fruscio del vento, il rumore di una cascata, la ninna nanna di una mamma, risate di bambini, taglialegna che si motivano a vicenda, un martello che batte, la falce che taglia il grano... Improvvisamente Martino lancia un urlo: ha udito la voce di Sir Estor ordinare l'attacco; poi tutti sentono i rumori di una battaglia e urla disperate. I quattro viaggiatori, con un po' di difficoltà, riescono a chiedere spiegazioni ad Alastar; l'alchimista risponde che quelle trombe non funzionano, perché gli fanno sentire le cose che non ci sono: sono solo un esperimento andato male. Martino e gli altri, però, sono perplessi, perché tutto sembrava così reale. Anita prova ad ascoltare nuovamente e sente voci disperate rotte dal pianto, invocazioni d'aiuto e Sir Estor che ordina di lasciare il villaggio.

La ragazza è molto preoccupata: quelle grida le hanno fatto tornare in mente il saccheggio del suo villaggio quando lei era piccola e furono uccisi i suoi genitori.



E se le trombette funzionassero, amplificando i suoni che vengono da lontano? Non potrebbe davvero esserci stato un attacco dei soldati di Sir Estor a qualche villaggio? Rowen fa notare che c'è un unico modo di scoprirlo: lasciare il sentiero e seguire la direzione indicata dalla trombetta, ma questo potrebbe farli avvicinare ai soldati e, allo stesso tempo, rallentare ulteriormente il loro cammino fino alla Porta Straordinaria. Anita insiste: non riesce ad essere tranquilla. Troppi ricordi ed emozioni hanno suscitato in lei quelle urla e non può togliersele dalla testa; se devono salvare Edelon, non possono restare indifferenti ad una possibile richiesta d'aiuto! Piccardo è sorpreso della determinazione di Anita nel voler andare in soccorso di qualcuno: è un aspetto della ragazza che ancora non conosceva. Così i quattro amici si rimettono in cammino, verso la direzione da cui la trombetta fa udire le grida disperate.

Titolo della giornata: ASCOLTARE



Temi di fondo: ASCOLTARE SUONI E PAROLE A CUI NON SI BADA, FARE SPAZIO AGLI ALTRI, APPROFONDIRE LA CONOSCENZA E L'ASCOLTO RECIPROCI.

10 Passo Il villaggio saccheggiato

Seguendo le indicazioni della trombetta, Martino e i suoi amici arrivano ad un villaggio e si guardano attorno sconvolti: porte divelte, case devastate, fumo che si alza da varie zone, lamenti e pianti... Da una casa in fiamme sentono provenire urla di terrore: qualcuno è imprigionato lì dentro! Anita chiede a Piccardo di intervenire: lui è un drago, il fuoco non può sicuramente nuocergli. Piccardo però è un po' titubante: i Draghi Nani non sputano fuoco e quindi anche la sua pelle potrebbe non essere così resistente. Rowen gli chiede se vuole davvero lasciare morire quella persona e allora Piccardo si fa coraggio e corre dentro la casa; esce poco dopo portando con sé un uomo anziano: è Erasmo, il capo villaggio.

Erasmo racconta loro quanto è accaduto: Sir Estor era arrivato per cercare i Mastri

di Chiave, ma poi aveva ordinato di saccheggiare il villaggio per procurare cibo ai suoi soldati. Avevano provato ad opporsi, ma tutto era stato inutile: i soldati avevano svaligiato le case, rubato galline e agnelli, picchiato o ferito tutti coloro che li ostacolavano. Avevano anche appiccato fuoco alla sua casa; lui aveva provato a spegnerlo, ma era rimasto imprigionato a causa del crollo di alcune travi: se non fosse stato per il piccolo drago non si sarebbe mai salvato. Anita chiede se possono fare qualcosa per loro; Erasmo risponde che purtroppo il villaggio è perduto e dovranno ricostruire tutto; poi scoppia in un piano diretto. Martino, che finora è rimasto in silenzio, si sente un po' in colpa: in fin dei conti il villaggio è stato distrutto perché i soldati cercavano loro... Rowen gli fa notare che non possono assumersi la colpa delle azioni malvagie di qualcun altro, ma sicuramente sono responsabili di ciò che decideranno di fare adesso. Dopo essersi consultato con Anita e Piccardo, Martino si avvicina ad Erasmo e cerca di consolarlo: gli assicura che si fermeranno qualche giorno per aiutarli in questi primi momenti di necessità. Da dove possono iniziare? Erasmo, dopo averlo ringraziato, ritiene che bisogna innanzitutto verificare se è rimasto qualcosa da mangiare: altrimenti sarà difficile sopravvivere. Anita chiama a sé i suoi amici e ricorda loro che hanno le bisacce ancora piene di pane e focacce, regalate da Fra Giocondo per il viaggio. Non è molto, ma il frate aveva detto che le focacce erano state preparate con una ricetta segreta del convento, che le rendeva molto sostanziose e quindi ne bastava un boccone per sfamarsi: almeno per i bambini potrebbero essere sufficienti per quella sera. Martino concorda e assieme a Erasmo va a cercare i sopravvissuti, mentre la ragazza inizia a dividere le focacce per poi distribuirle. Rowen, invece, parte per cercare frutta o altre provviste e chiede a Piccardo di accompagnarlo.



Titolo della giornata: PRENDERSI CURA

Temi di fondo: GENEROSITÀ, APRIRE IL CUORE, NON RESTARE INDIFFERENTI, AGIRE, INIZIATIVA.

Opere di misericordia:

- **DAR DA MANGIARE AGLI AFFAMATI**
Non spreco il cibo. Condivido la merenda con qualcuno che è senza. Compro con i miei risparmi qualcosa da mangiare da donare a chi è più sfortunato di me (tramite le raccolte Caritas)
- **CONSOLARE GLI AFFLITTI**
Abbraccio chi è triste. Ascolto e faccio compagnia a chi è solo. Coinvolgo nelle attività e nel gioco i bambini che sono più soli.



«Chi ANIMA educa»

*La storia integrale
la trovi sul sussidio EDELON*



Tutti i contenuti e molto altro lo trovi su:

www.oragiovane.it