



## Il percorso delle ombre sul Moscardo

Età minima consigliata: 7 anni

Una storia che prende vita mentre camminate!

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

**Protagonista**

ogni bambino interpreta il protagonista  
**Silverio**

**Aiutanti** adulti e/o operatore

**Mari da not e San Nicolò**

**Tappe** punti di interesse  
**5**



### Partenza Fosso anticarro e Denti di Drago, deviazione per Torate

**NARRATORE** Siamo davanti ai Denti di Drago, pietre appuntite che sembrano emergere dalla terra come ossa di un gigante. Qui comincia la storia di Silverio, un uomo che un tempo voleva possedere la montagna. La sua ambizione lo ha condannato: da allora deve picchiare con un piccone la roccia sotto il monte Moscardo.

### SCOPRIAMO IL PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio Silverio

**NARRATORE** Presentati ai tuoi amici con il tuo suono incantato!

**SILVERIO/RAGAZZI** Eseguono il suono incantato

**SILVERIO/RAGAZZI** Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**SILVERIO/RAGAZZI** Ripetono il potere

**NARRATORE** Lancia il potere di Silverio per proteggere gli elementi della natura. Esercitati facendo suono e gesto e scaglia la magia su alberi, insetti, fiori che ti colpiscono.

**NARRATORE** La terra trema sotto i suoi colpi: è il rumore delle rocce che continua a rompere da secoli. Ma oggi Silverio si accorge di qualcosa di strano: la sua borsa degli attrezzi è sparita. Un'ombra si muove veloce davanti a lui... Chi è il ladro?

### Tappa 1 Stavoli Ramazâs

**NARRATORE** Silverio segue l'ombra fino agli stavoli abbandonati. Le case di pietra scricchiolano al vento. Qui, tra i ruderi, appare una figura luminosa.

**SAN NICOLÒ**

[Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti lo salutano ripetendo!]

**?** [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio per ascoltare un indizio]

**NARRATORE** San Nicolò non porta solo doni: indica a Silverio la strada verso nord, verso il Bosco Bandito. "Se vuoi ritrovare ciò che hai perso, segui la tua ombra. Ma ricorda: non sempre ciò che cerchi è ciò che ti serve."

### Tappa 2 Bosco Bandito di Cleulis

**NARRATORE** Il Bosco Bandito è silenzioso. Un tempo qui non si poteva tagliare nemmeno un albero: servivano a proteggere il paese dalle valanghe. Tra le nebbie, Silverio intravede di nuovo l'ombra che scivola tra i tronchi.

**SILVERIO/RAGAZZI** [Per farsi forza, ripetono il suono e il gesto di Silverio]

**NARRATORE** L'ombra spaventata fugge più avanti, verso il lavatoio di Cleulis. Silverio la insegue.

### Tappa 3 Lavatorio di Cleulis

**NARRATORE** Qui passava l'antica strada romana. Le pietre bagnate sembrano custodire voci del passato. Accanto al lavatoio, un canto leggero attraversa l'aria notturna...

**MARI DA NOT**

👂 🖐️ [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti la salutano ripetendo!]

❓ [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio per ascoltare un indizio]

**NARRATORE** La Mari da not sussurra: "Non inseguire ciò che non puoi trattenere. Raccogli tre oggetti la cui forma possa ricordare una montagna, ti serviranno per affrontare la verità."

### Tappa 4 Ex Latteria di Cleulis

**NARRATORE** Silverio arriva al borgo alto. Da qui lo sguardo si apre sulla valle e sul Monte Moscardo. Lì, sotto la frana che ha squarciato il versante, vede finalmente il ladro... Silverio vuole proteggere la montagna, facciamo tutti assieme suono e gesto per lanciare l'incantesimo!

**SILVERIO/RAGAZZI** 👂 🖐️ [Tutti ripetono il suono e il gesto di Silverio]

**NARRATORE** L'ombra prende forma. Non è un altro. È lui stesso. È il fantasma di Silverio, condannato a spaccare la montagna per sempre.

### Tappa 5 Rientro al fosso anticarro e Denti di Drago, deviazione per Torate

**NARRATORE** La lezione è chiara: l'astuzia senza rispetto porta solo catene. L'onestà e la responsabilità, invece, liberano davvero. Salutiamo i nostri compagni di viaggio – San Nicolò con il suo dono, la Mari da not con il suo canto e Silverio con la sua fatica. Ripetiamo i tre gesti e i tre suoni insieme, per ricordare che ognuno porta con sé un insegnamento: la gentilezza, la calma, e il coraggio di affrontare la verità.

**TUTTI** 👂 🖐️ [Eseguono suoni e gesti dei tre personaggi]



**Grazie per aver giocato!**  
Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.





## La strada delle macchine idrauliche

Età minima consigliata: 7 anni

**Una storia che prende vita mentre camminate!**

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

**Protagonista**

ogni bambino interpreta il protagonista  
**Agane**

**Aiutanti** adulti e/o operatore  
**Salvan e Pavâr**

**Tappe** punti di interesse  
**7**



### Partenza Ufficio Turistico Paluzza, Via Roma 40

**NARRATORE** Oggi l'Agane ha una missione speciale: deve controllare gli edifici di Paluzza che vivono grazie all'acqua! Fucine, segherie, mulini: l'acqua è il cuore del paese, ma va custodita con rispetto e intelligenza.

### SCOPRIAMO LA PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio Agane

**NARRATORE** Presentati ai tuoi amici con il tuo suono incantato!

**AGANE/RAGAZZI** Eseguono il suono incantato

**AGANE/RAGAZZI** Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**AGANE/RAGAZZI** Ripetono il potere

**NARRATORE** Esercitatevi a usare il potere dell'Agane facendo suono e gesto: lancia la protezione magica su fiori spezzati, su funghi mangiucchiati e sugli animali feriti per curarli con l'acqua.

Pronti? Seguiamo l'Agane lungo il But e i canali nascosti del borgo!

### Tappa 1 Chiesa di Santa Maria

**NARRATORE** Ecco la Chiesa di Santa Maria. Antica e forte, ha resistito anche al grande terremoto del 1976. Ma ci ricorda che l'acqua e la terra possono distruggere, oltre che dare vita. Sotto i grandi alberi accanto alla chiesa compare il Salvan.

**SALVAN**

[Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti lo salutano ripetendo!]

**?** [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio per ascoltare un indizio]

**NARRATORE** Il Salvan ha bisogno del nostro aiuto! Un colpo di vento ha spento tutte le candele in chiesa: Facciamo tutti assieme il suo suono e gesto per far sparire la paura del buio!

**TUTTI** [Eseguono suono e gesto del Salvan]

### Tappa 2 Borgo dei fabbri

**NARRATORE** Arriviamo al Borgo dei fabbri, dove la roggia di Casteons muoveva mulini e officine. Qui torna il Salvan, e ci mette alla prova.

**SALVAN** **?** [Leggete e rispondete alla domanda n. 2 sul retro della carta personaggio]

**NARRATORE** L'Agane nota che gli attrezzi dei fabbri sono arrugginiti e rischiano di rompersi: dovrà usare il potere dell'acqua per curare i danni fatti dall'acqua stessa. Serve lanciare il potere purificatore dell'Agane per ridare vita ai martelli dei fabbri.

**AGANE/RAGAZZI**   [Tutti ripetono il suono e il gesto dell'Agane]

**NARRATORE** Gli attrezzi brillano e sono tornati come nuovi! È tempo di scoprire cosa succede alla segheria veneziana.

### Tappa 3 Segheria Veneziana

**NARRATORE** Alla segheria veneziana l'acqua del But fa girare ruote enormi di legno, tagliando i tronchi con precisione. Un suono curioso si ode dietro un muretto.

**PAVÂR**   [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti lo salutano ripetendo!]

**NARRATORE** Il Pavâr ricorda che l'acqua non serve solo per muovere le ruote, ma anche per far crescere alberi sani, che poi diventano legno utile e resistente.

### Tappa 4 Torate (area orto botanico)

**NARRATORE** La Torate era una torre di difesa e dogana. Qui partono sentieri botanici, ricchi di piante e segreti naturali. Il Pavâr ci invita a guardarci intorno e a lanciare il suo potere magico per accelerare la crescita delle piante.

**AGANE/RAGAZZI**   [Tutti ripetono il suono e il gesto del Pavâr]

**NARRATORE** Prima di proseguire, il Pavâr ha una domanda per noi. Chi saprà rispondere dimostrerà di conoscere il linguaggio delle piante.

**PAVÂR**  [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio]

### Tappa 5 Fosso anticarro e Denti di Drago

**NARRATORE** Camminiamo fino al Fosso anticarro, dove enormi blocchi di cemento – i Denti di Drago – ricordano le difese del Vallo Alpino. L'acqua scorre poco lontano, e sembra voler raccontare storie di conflitti e di protezione. L'Agane intona il suo canto per purificare il ricordo e riportare calma.

**AGANE/RAGAZZI**    [Ripetono suono e gesto dell'Agane]

### Tappa 6 Farie di Checo

**NARRATORE** Arriviamo alla Farie di Checo. Qui il rumore dei meccanismi idraulici riempie l'aria: martelli, pale e ruote, tutti mossi dall'acqua. Ascoltando bene, l'Agane sente uno scricchiolio sospetto. Prima che i meccanismi si rompano, aggiustiamoli lanciando l'incantesimo!

**AGANE/RAGAZZI**    [Ripetono suono e gesto dell'Agane]

**NARRATORE** Ottimo lavoro! La fucina ora può funzionare come nei tempi antichi.

### Tappa 7 Ufficio Turistico Paluzza

**NARRATORE** Grazie al Salvan e al Pavâr, l'Agane ha terminato la manutenzione degli edifici d'acqua di Paluzza. Ora mulini, segherie e fucine sono pronti a vivere ancora. Congediamoci dai nostri amici con un ultimo incantesimo!

**AGANE/RAGAZZI**    [Ripetono suono e gesto dell'Agane]

**NARRATORE** L'acqua torna a scorrere e, con lei, le storie e i mestieri che rendono vivo il borgo di Paluzza.



**Grazie per aver giocato!**

Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.



## Il percorso del buio che non c'è più

Età minima consigliata: **7 anni**

**Una storia che prende vita mentre camminate!**

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

#### Protagonista

ogni bambino interpreta il protagonista  
**Salvan**

#### Aiutanti adulti e/o operatore

**La Strie e Silverio**

#### Tappe punti di interesse

**4**



### **Partenza Ufficio Turistico Paluzza, Via Roma 40**

**NARRATORE** Benvenuti al "Zardin dai Siôrs"! Oggi sei il Salvan, lo spirito del bosco che protegge la natura e fa sparire la paura del buio. È una creatura pacifica e premurosa: se ci si perde durante la notte, lui ci aiuta a ritrovare la strada!

### **SCOPRIAMO IL PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio Salvan**

**NARRATORE** Presentati ai tuoi amici con il tuo suono incantato!

**SALVAN/RAGAZZI** Eseguono il suono incantato

**SALVAN/RAGAZZI** Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**SALVAN/RAGAZZI** Ripetono il potere

**NARRATORE** Esercitatevi a usare il potere del Salvan facendo suono e gesto: hai 5 incantesimi da lanciare lungo tutto il percorso per far apparire 5 lucciole dove più ti piace!

Ma ora incamminiamoci: il Salvan non sa che lungo il percorso dovrà affrontare una sfida. Strane bolle di buio si stanno formando nel bosco: nuvole scure che spaventano chi passa.

### **Tappa 1 Chiesa di Santa Maria**

**NARRATORE** Arriviamo alla Chiesa di Santa Maria. Proprio qui, una figura misteriosa appare tra le ombre delle mura...

#### **LA STRIE**

[Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti la salutano ripetendo!]

**NARRATORE** La Strie ha sentito che nel bosco stanno crescendo delle misteriose bolle di buio: quando qualcuno le attraversa, gli prende una grande paura! Da sola non può fermarle, ha bisogno del Salvan e del suo potere di cancellare la paura del buio.

### **Tappa 2 Oasi tra gli alberi**

**NARRATORE** La Strie ci accompagna fino al boschetto sopra il Zardin dai Siôrs: è un'oasi silenziosa di pace e riposo. Ma tra gli alberi troviamo un viandante assopito, tormentato da brutti sogni. Aiutiamo la Strie a scacciare gli incubi invocando assieme a lei il suo potere!

**SALVAN/RAGAZZI** [Ripetono suono e gesto della Strie]

**NARRATORE** Ora il viandante può dormire sereno. La Strie, per ringraziarci, ci dona un indovino.

**LA STRIE** [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio per ascoltare un indizio]

**NARRATORE** Ma il bosco non è ancora al sicuro: le bolle di buio si muovono più avanti... Si dice che anche il capello di Pruscignon sia infestato!

### Tappa 3 Capitello votivo di Pruscignon

**NARRATORE** Arriviamo al capitello, un luogo di riflessione e di forza. Qui ci aspetta Silverio, creatura della montagna. Lo salutiamo facendo il nostro suono.

**SALVAN/RAGAZZI**  [Eseguono il suono del Salvan]

**SILVERIO**

 [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto. Tutti lo salutano ripetendo!]

**NARRATORE** Silverio ha visto le bolle di buio, vogliono conquistare la montagna. Ma insieme possiamo respingerle! Dobbiamo unire i poteri di tutti e tre! Il canto del Salvan che toglie la paura, il cerchio magico della Strie che spegne gli incubi, la forza di Silverio a difesa della montagna.

**TUTTI**  [Ripetono i tre gesti e i tre suoni]

**NARRATORE** Le bolle di buio svaniscono, lasciando il bosco più luminoso e accogliente. Silverio, di solito silenzioso, dalla gioia diventa chiacchierone e ci fa una domanda:

**SILVERIO**  [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio]

### Tappa 4 Ufficio Turistico Paluzza

**NARRATORE** La nostra avventura nel Zardin dai Siôrs finisce qui. Hai fatto apparire tutte e 5 le lucciole lungo il percorso?

Grazie al Salvan e ai suoi amici abbiamo imparato che il buio non è da temere: si può affrontare insieme, con coraggio e rispetto.

Salutiamoci con un arrivederci speciale: lanciamo l'incantesimo del Salvan per scacciare la paura del buio prima che arrivi il tramonto!

**SALVAN/RAGAZZI**   [Eseguono il suono e il gesto del Salvan]



**Grazie per aver giocato!**  
Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.





## Il percorso dello Sbilf in fattoria

Età minima consigliata: **3 anni**

**Una storia che prende vita mentre camminate!**

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

#### Protagonista

ogni bambino interpreta il protagonista  
**Pavâr**

#### Aiutanti adulti e/o operatore

**Maçarot e Boborosso**

#### Tappe punti di interesse

**6**



### **Partenza** Pro Loco Sutrio - Via Romano Linussio 1

**NARRATORE** Partiamo per un'avventura! Sei uno Sbilf, una creatura magica che vive in Carnia. Generalmente gli Sbilf sono invisibili, ma possono manifestarsi ad alcuni e rimanere invisibili ad altri. Sono molto difficili da incontrare e da vedere, cosa che sembra essere più facile ai bambini e alle persone sincere. Ce ne sono tanti diversi: il Bagan, il Bergul, il Pavâr, il Maçarot, il Boborosso... E tu che Sbilf sei? Sei un Pavâr!

### **SCOPRIAMO IL PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio Pavâr**

**NARRATORE** Presentati ai tuoi amici con il tuo suono incantato!



**PAVÂR/BAMBINI**  Eseguono il suono incantato

**PAVÂR/BAMBINI**  Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**PAVÂR/BAMBINI**  Ripetono il potere

**NARRATORE** Se ci si comporta bene nell'orto, il Pavâr lascia la sua benedizione: piante resistenti, frutti dolci, nessuna malattia. Scegli 5 piante (5 come le dita di una mano) e incantale con la tua magia per farle crescere più alte e forti! Lancia il potere del Pavâr per proteggere gli elementi della natura. Esercitati facendo suono e gesto e scaglia la magia su alberi, insetti, fiori che ti colpiscono.

**PAVÂR/BAMBINI**   Si esercitano nel gesto caratteristico del proprio personaggio, anche con l'aiuto degli adulti. Se per loro il gesto è troppo difficile, usate la fantasia e inventatene un altro da usare in questa storia!

### **Tappa 1** Azienda Agricola Rinaldi

**NARRATORE** Improvvisamente si sente un "tump tump" sul terreno. Il Pavâr si spaventa e fa il suo suono incantato.

**PAVÂR/BAMBINI**  [Eseguono il suono incantato]

**NARRATORE** Chi è? È il Maçarot!

#### MAÇAROT

 [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto]

**i** [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio]

**NARRATORE** Aiutate il Maçarot a salvare i maiali! Riuscite anche voi ad allargare tantissimo le braccia per catturarli?

**TUTTI**  Fanno il gesto salvando i maiali

**NARRATORE** Andiamo alla prossima tappa? Dovrebbero esserci degli altri animali da fattoria da salutare!

## Tappa 2 Az. Agricola Gortani, Az. Agricola Stefanutti e Az. Agricola Piazza

**BOBOROSSO**  [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono incantato e gesto magico]

**PAVÂR/BAMBINI**  [Fa il suo suono incantato per salutare il nuovo ospite]

**BOBOROSSO**  [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio]

**NARRATORE** Andiamo alla prossima tappa? Ci sarà dell'acqua, ma non è un lago... Cosa sarà?

## Tappa 3 Allevamento la Trute

**NARRATORE** Dove sono i nostri Pavâr? Avete scelto le 5 piante da incantare durante il percorso? Ricarichiamo il nostro potere magico esercitandoci con il Boborosso. Chi risponde correttamente alla sua domanda, può ricaricare tutte e 5 le magie!

**BOBOROSSO**  [Leggete e rispondete alla domanda n. 2 sul retro della carta personaggio]

**BOBOROSSO** Riuscite a farlo anche voi soffiando forte forte?

**TUTTI**  Fanno il gesto del Boborosso e proseguono alla tappa successiva.

## Tappa 4 Azienda Agricola Flora Davide e Azienda Agricola Nearhof

**NARRATORE** Avete visto le mucche? Che ogni Pavâr scelga una mucca e le dia un nome, cosicché le mucche possano rispondere ai richiami degli Sbilf.

**PAVÂR/BAMBINI** [Ciascuno propone un nome e chiama la mucca!]

**NARRATORE** Bravi! Proseguiamo!

## Tappa 5 Noiaris

**NARRATORE** Ai limiti del caseggiato ci sono dei bellissimi prati. Trovate una forma a cuore in una foglia, in un sasso o in un legnetto. Facciamo tutti il gesto magico del Pavâr per aiutarci nella ricerca!

**TUTTI**  [Fanno il gesto magico e cercano la forma a cuore]

**NARRATORE** Siamo quasi arrivati!

## Tappa 6 Rientro a Sutrio

**NARRATORE** Siamo rientrati in paese! Quale personaggio vi è piaciuto di più? Salutiamoci facendo il gesto magico del nostro Sbilf preferito.

**TUTTI**  [Fanno il gesto dello Sbilf che gli è piaciuto di più]

**NARRATORE** Questa sì che è stata un'avventura magica! È la fine o l'inizio di una nuova storia?



**Grazie per aver giocato!**

Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.



## Il percorso della cappella del conforto

Età minima consigliata: **3 anni**

**Una storia che prende vita mentre camminate!**

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

**Protagonista**

ogni bambino interpreta il protagonista  
**San Nicolò**

**Aiutanti** adulti e/o operatore

**Bagan e Orcolat**

**Tappe** punti di interesse

**4**



### **Partenza** Pro Loco Sutrio - Via Romano Linussio 1

**NARRATORE** Oggi cammineremo insieme a una figura molto speciale. Sei San Nicolò, il santo buono che porta doni e dolci ai bambini! Vuoi costruire una piccola cappella per dare conforto a chi passa lungo i sentieri. Che fatica sarebbe fare tutto da soli!

### **SCOPRIAMO IL PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio San Nicolò**

**SAN NICOLÒ/BAMBINI**  Eseguono il suono incantato

**SAN NICOLÒ/BAMBINI**  Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**SAN NICOLÒ/BAMBINI**  Ripetono il potere

**NARRATORE** Con questo gesto San Nicolò porta doni e gentilezza. Ora mettiamoci in cammino: la cappella ha bisogno di tanta legna per essere costruita!

### **Tappa 1** Laboratorio del legno per bambini

**NARRATORE** Camminiamo fino al laboratorio del legno. Qui San Nicolò cerca un carro per trasportare legna e pietre. Ma attenzione! Qualcuno ha fatto sparire un secchio d'acqua! Chi ci può aiutare? Il Bagan!

**BAGAN**


 [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto]

**NARRATORE** Il Bagan sa trovare gli oggetti perduti, anche quando ormai si è persa ogni speranza. Ripetiamo assieme il suo suono e gesto per lanciare l'incantesimo!

**SAN NICOLÒ/BAMBINI**  [Ripetono il suono e il gesto]

**NARRATORE** Bravissimi! Grazie al Bagan il carro torna alla sua posizione e assieme a lui appare un cavallo per il nostro viaggio. Dategli un nome e fate il gesto di accarezzarlo.

**NARRATORE** Ora è tempo di procurarci la legna. Il Bagan ci pone un quesito per accompagnarci fino alla Cjiasse da Len.

**BAGAN**  [Leggete e rispondete alla domanda n.1 sul retro della carta personaggio. Salvate la risposta per la prossima tappa!]

### **Tappa 2** Cjiasse da Len (ex segheria)

**NARRATORE** Avete ragionato sull'indovinello? Chi ha indovinato guadagna 3 incantesimi d'acqua: puoi lanciarli durante il tragitto per far apparire una fontana d'acqua fresca dove serve. Proviamolo ora, esclamiamo "sorge l'acqua nella torba"! La cappella deve avere travi forti per resistere al tempo. Arriviamo alla Cjiasse da Len, la casa

del legno. Qui però la terra inizia a tremare...

**ORCOLAT**

👂👉 [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto]

**NARRATORE** L'Orcolat ci ricorda che la terra è viva e potente. Non è cattivo, ma bisogna rispettarla e usare le sue risorse con responsabilità. San Nicolò sa che, in cambio della legna per costruire la cappella, è importante mostrare riconoscenza lasciando all'Orcolat dei doni. San Nicolò lancia il suo incantesimo per farli apparire. Ve lo ricordate?

**SAN NICOLÒ/BAMBINI** 👂👉🌟 [Lanciano l'incantesimo facendo suono e gesto]

**NARRATORE** L'Orcolat apprezza la generosità... e lascia che portiamo con noi il legno! Anzi, vuole aiutarci a costruire la cappella e decide di accompagnarci nel viaggio.

### 🏠 Tappa 3 Chiesetta San Nicolò

**NARRATORE** Finalmente arriviamo al luogo scelto per costruire la cappella. San Nicolò posa la prima pietra, che porterà fortuna a chi passerà qui in futuro. Ora ci servono gli attrezzi: lanciate l'incantesimo di San Nicolò per farli apparire!

**SAN NICOLÒ/BAMBINI** 👂👉 [Fanno il suono e il gesto di San Nicolò]

**NARRATORE** L'Orcolat ci lancia una sfida: secondo lui, oltre alle abilità fisiche, per costruire un edificio solido servono anche qualità intellettuali. Ci pone quindi un indovinello per metterci alla prova.

**ORCOLAT** ? [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio.]

**NARRATORE** La cappella diventa un rifugio di pace. Ringraziamo i nostri aiutanti, il Bagan e l'Orcolat, e salutiamoli facendo il loro suono e il loro gesto!

**SAN NICOLÒ/BAMBINI** 👂👉 [Eseguono suoni e gesti]

**NARRATORE** La cappella si riempie di doni per i nostri aiutanti e per i passanti in difficoltà. Bravi! Torniamo in centro per raccontare a tutti della nostra impresa.

### 🏠 Tappa 4 Pro Loco Sutrio

**NARRATORE** Missione compiuta ma ora è tempo di riposare e rifocillarsi. Se volete, lanciate un incantesimo d'acqua per far apparire una fontana e dissetarvi. Salutate gli aiutanti per un'ultima volta facendo il suono di San Nicolò!

**SAN NICOLÒ/BAMBINI** 👂👉 [Ripetono il suono e il gesto]



**Grazie per aver giocato!**

Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.



## Il percorso delle sorelle in volo

Età minima consigliata: 7 anni

**Una storia che prende vita mentre camminate!**

Si gioca con voci, gesti e piccole avventure:

1. scegliete un adulto come narratore, che leggerà la storia per tutti i presenti;
2. ogni bambino interpreta il protagonista della storia;
3. gli altri adulti possono trasformarsi negli aiutanti (quale ti assomiglia di più? Prendi la sua carta personaggio!).

**i** Se non ci sono altri adulti, nessun problema: il narratore potrà divertirsi a cambiare voce e inventare gesti per far vivere ogni personaggio in modo unico.

### Ruoli

#### Protagonista

ogni bambino interpreta il protagonista  
**La Strie**

#### Aiutanti adulti e/o operatore

**Il Guriut e l'Agane**

Tappe punti di interesse  
**5**



### Partenza Pro Loco Sutrio - Via Romano Linussio 1

**NARRATORE** Ieri sera, durante la festa del paese, la Strie ha mangiato cento panini. Con la pancia piena si è addormentata a Sutrio... e le sue sorelle sono volate via senza di lei! Oggi il sole è già alto e la Strie è nei guai: la luce la acceca e la indebolisce. Se resta troppo al sole perde i suoi poteri. Deve trovare le sorelle, che sono tornate verso nord, ma deve muoversi solo tra ombra e ripari.

### SCOPRIAMO IL PROTAGONISTA! Leggi la carta personaggio La Strie

**STRIE/RAGAZZI** Eseguono il suono incantato

**STRIE/RAGAZZI** Eseguono il gesto magico

**NARRATORE** E qual è il tuo potere magico?

**STRIE/RAGAZZI** Ripetono il potere

**NARRATORE** Bene! Ora voliamo rapidi verso Priola, scivolando da una macchia di ombra all'altra.

### Tappa 1 Priola (lavatoio)

**NARRATORE** La Strie vola veloce, scottata dal sole, e si rifugia al fresco del lavatoio. Sta per bere con un secchio d'acqua quando... dal fondo della vasca spunta un piccolo viso: è il Guriut!

**GURIUT** [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto]

**NARRATORE** Il Guriut ride dello spavento che le ha fatto, oggi ha voglia di giocare e ci presenta un rompicapo.

**GURIUT** [Leggete e rispondete alla domanda n. 1 sul retro della carta personaggio.]

**NARRATORE** Il Guriut ride ancora, contento di aver trovato una compagna di gioco. Ma poi si fa serio e ci rivela di aver visto le nostre sorelle andare verso nord. Dice che per raggiungerle dobbiamo osservare bene i dettagli lungo il sentiero: ti indicheranno la via. La Strie ringrazia la piccola creatura e si congeda facendo il suo suono e gesto.

**STRIE/RAGAZZI** [Eseguono suono e gesto]

### Tappa 2 Maina di Girauf (chiesetta)

**NARRATORE** La Strie, sempre più stanca, si rifugia all'ombra della chiesetta della Maina. Qui appare l'Agane, che emerge come nebbia fresca e luminosa.

**AGANE** [Si presenta leggendo la carta personaggio e facendo suono e gesto]

**NARRATORE** L'Agane vuole prendere confidenza con noi e ci pone una domanda.

**AGANE** [Leggete e rispondete alla domanda n.1 sul retro della carta personaggio.]

**NARRATORE** L'Agane usa i suoi poteri di cura per alleviare il dolore ai piedi scalzi della Strie con la sua acqua incantata: grazie a questo incantesimo potrete camminare ancora senza bruciarvi le piante dei piedi. Quando vi

sentirete scottare, potrete lanciare la magia dell'Agane per rinfrescarvi. Provate ora a ripetere il suo incantesimo!

**STRIE/RAGAZZI**   [Eseguono suono e gesto dell'Agane]

**NARRATORE** Anche l'Agane ha visto le nostre sorelle: stanno volando oltre i boschi. Vuole accompagnarci per proteggerci dal sole.

### Tappa 3 Boschi schiantati da Vaia

**NARRATORE** Il cammino porta nei boschi colpiti dalla tempesta di Vaia. Gli alberi abbattuti hanno creato ombre lunghe, ma tra i tronchi si muovono strani riflessi, come porte che appaiono e scompaiono. Ritorna il Guriut, pentito per lo scherzo del lavatoio. "Lascia che ti aiuti davvero," dice, tracciando una porta luminosa tra i tronchi. Ma per usare la porta magica, dobbiamo prima risolvere l'indovinello.

**GURIUT**  [Leggete e rispondete alla domanda n.2 sul retro della carta personaggio.]

**NARRATORE** Il portale apre la strada verso il punto panoramico, dove la Strie sente che ritroverà le sue sorelle. Prima di attraversarlo è meglio rinfrescarsi con la magia dell'Agane. Te la ricordi?

**STRIE/RAGAZZI**    [Eseguono suono e gesto dell'Agane]

### Tappa 4 Punto panoramico (ex colonia)

**NARRATORE** Dal punto panoramico la vista si apre verso nord. Nel cielo sopra Cercivento, le sorelle Striis volano libere come uno stormo scuro. La Strie, il Guriut e l'Agane uniscono le voci.

**TUTTI**   [Fanno assieme il suono e il gesto della Strie]

**NARRATORE** Le sorelle la sentono e scendono in volo per recuperarla. Con un abbraccio, le Striis sollevano anche il Guriut e l'Agane. Finalmente riunite, tutte le striis tornano a Sutrio... pronte per un'altra festa!

### Tappa 5 Pro Loco Sutrio

**NARRATORE** Eccoci arrivati a destinazione. I nostri aiutanti ci salutano ripetendo i loro suoni e gesti:

**GURIUT**   [Esegue suono e gesto]

**AGANE**   [Esegue suono e gesto]

**NARRATORE** Prima di addentrarsi nella notte, la Strie fa un ultimo dono di ringraziamento ai suoi amici: un incantesimo che li proteggerà dai brutti sogni.

**STRIE/RAGAZZI**    [Eseguono suono e gesto della Strie]

**NARRATORE** La Strie ha imparato che, anche se il sole la indebolisce, con l'aiuto degli amici e un po' di astuzia si può ritrovare sempre la strada di casa.



**Grazie per aver giocato!**

Parti per la prossima avventura:  
i personaggi de Il Bosco nel Borgo  
ti aspettano sugli altri percorsi.