

AVIS

ASSOCIAZIONE VOLONTARI ITALIANI SANGUE

Provinciale Rovigo

Cuorforte

Le avventure di un cavaliere



CUORFORTE

Dedicato alle scuole primarie (classi IV e V).

L'attività ha una durata di circa due ore ed è suddivisa in tal modo:

- lettura della favola "*Cuorforte*":

narra le avventure di un giovane ragazzo che vuole diventare

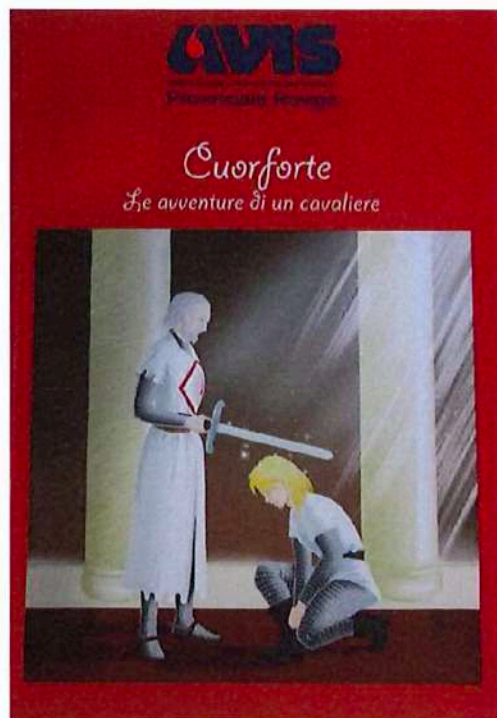
Cavaliere dell'Ordine di Avis; per

ottenere il suo obiettivo, il giovane

deve affrontare un viaggio ed una serie di prove, le quali sono diverse da quelle che si aspettava (prove di volontariato e sull'importanza del dono rispetto a prove di guerra).

- Dopo aver letto la fiaba, rendendo i ragazzi attivi nella lettura, si propone un *gioco dell'oca* a squadre inerente alla fiaba letta. Durante il percorso, su alcune caselle bisogna affrontare delle sfide, le quali prevedono delle domande sulla composizione del sangue, sui vari componenti di questo, e sulla donazione. Verranno inoltre fatte domande sui valori delle altre Associazioni di Volontariato, come l'Aido e l'Admo.

L'obiettivo è quello di dare ai giovani uno sguardo approfondito sulle tematiche care all'associazione: la donazione di sangue, la solidarietà verso il prossimo, l'altruismo ed il volontariato.



C'era una volta (e da qualche parte c'è ancora) un giovane di nome Cuorforte che voleva diventare cavaliere. Fin da piccolo era entrato nell'Ordine di Avis, famoso in tutto il regno per le sue gloriose imprese, e si era allenato a lungo con i migliori maestri, imparando la scherma e l'equitazione. Ma era bravo anche a scalare le montagne e a nuotare e non aveva paura di affrontare alcun nemico.

- Ti manca una cosa sola. - gli disse un giorno il Gran Maestro dell'Ordine di Avis, che lo aveva visto diventare sempre più bravo.

- Che cosa, Maestro? domandò il ragazzo.



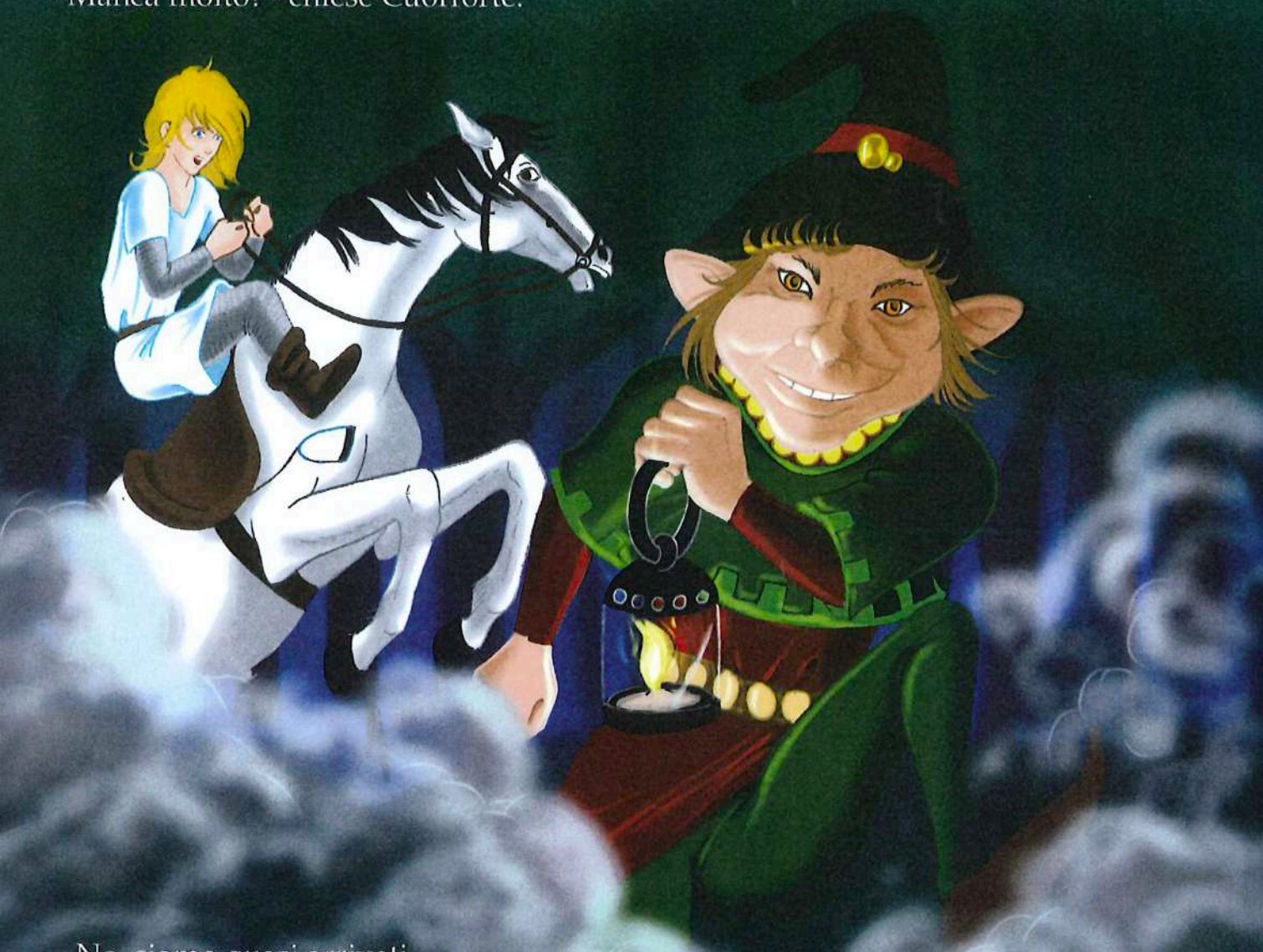
- Penso che ci siamo persi. - disse Cuorforte quando si accorse che per la terza volta passava davanti allo stesso albero. Improvvisamente un uomo basso di statura, vestito con eleganza, uscì dal mezzo di un cespuglio, reggendo in mano una lanterna.

- Ti sei perso, cavaliere? - domandò. - Se vuoi posso indicarti io la strada giusta: seguimi!

- Grazie, ti sarei davvero riconoscente se mi aiutassi a ritrovare il sentiero.

E così Cuorforte iniziò a seguire il piccolo uomo che lo conduceva ora a destra, ora a sinistra, prima in salita e poi in discesa.

- Manca molto? - chiese Cuorforte.



- No, siamo quasi arrivati.

Ma, a mano a mano che proseguivano, a Cuorforte pareva di inoltrarsi sempre più nella foresta: i rovi erano sempre più fitti, gli alberi sempre più vecchi e il buio sempre più denso.

Ad un certo punto Cuorforte ebbe sete. Mise la mano nella borsa per prendere la borraccia d'acqua e tra le dita sentì la liscia pietra che gli aveva donato il boscaiolo. Allora vide le cose per come erano veramente, appena in tempo per evitare di cadere: davanti a lui si apriva infatti uno spaventoso dirupo e quello che lo guidava era in realtà uno gnomo. Cuorforte fermò bruscamente il cavallo e il piccolo gnomo con la lanterna scomparve davanti ai suoi occhi.

- Se non avessi avuto la pietra del boscaiolo sarei morto! - esclamò Cuorforte.

Gioca con Cuorforte!

Giocatori:

- Da 2 a... quanti volete!

Occorrente:

- 1 tabellone
- 2 dadi
- un segnalino per giocatore
-

Istruzioni:

Sul **tabellone** è disegnato un percorso a spirale composto da 63 caselle, alcune contrassegnate con numeri altri con simboli speciali. I giocatori iniziano con un segnalino nella casella di partenza (la numero 1) e lanciano la coppia di dadi a turno. Avanzano poi di un numero di caselle corrispondente al numero uscito con il lancio. Scopo del gioco è raggiungere per primo la casella centrale della spirale (la numero 63).

Fai attenzione! Alcune caselle hanno un effetto speciale:

- Quelle che rappresentano la mano che dona il sangue consentono di spostarsi subito in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato. Queste caselle sono collocate ogni nove caselle a partire dalla numero 5 e dalla numero 9.
- alla casella numero 6 (il dono del mantello al povero) si paga la posta, ma si ripete il movimento (come nelle caselle con le mani)
- alla casella numero 19 (il dono della spada al taglialegna) si paga la posta e si rimane fermi tre turni
- alla casella numero 31 (l'incontro con lo gnomo malvagio) si rimane fermi fino a quando non arriva nella casella un altro segnalino che ci libera, venendo trattenuto al nostro posto nella casella.
- alla casella numero 42 (il carro rovesciato) si paga la posta e si torna alla casella 39
- alla casella numero 52 (la Foresta delle Ombre) si rimane fermi fino a quando non arriva nella casella un altro segnalino, che viene trattenuto al nostro posto
- alla casella 58 (il serpente) si paga la posta e si torna alla 1.

La casella d'arrivo (la numero 63) deve essere raggiunta con un lancio di dadi esatto. In caso contrario si retrocede dei punti in eccesso.

Per i **segnalini** puoi usare le figurine di Cuorforte a cavallo: colorale con i colori che ti piacciono di più, incollale su cartoncino, ritagliale e poi piega la linguetta alla base. Il tuo segnalino è pronto!

Puoi creare da solo i tuoi **dadi** ritagliando, piegando e incollando le figure che trovi in fondo al libro.