

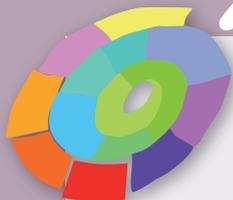
FOM



RACCONTO



CENTRO AMBROSIANO



L'INGREDIENTE SEGRETO

Introduzione al fascicolo

La famiglia Meatball, una normale famiglia di supereroi. Sì, avete capito bene: supereroi! Avete mai pensato alle difficoltà di tenere nascosti i superpoteri di un'intera famiglia?

Dopo un piccolo imprevisto causato dai superpoteri di Mike, il figlio maggiore, i Meatball decidono di trasferirsi di nuovo, questa volta a Sinnamonville. Come mai, tra le tante, proprio in questa città? Ovviamente perché le voci che si diffondono su di essa la dipingono come «la città più accogliente dell'universo»; infatti, è abitata da persone provenienti da tutto il mondo che hanno trovato una città speciale ad accoglierli. Sarà davvero così?

Li incontriamo proprio alla fine della loro prima riunione cittadina, mentre si confidano tra di loro. La prima impressione che hanno avuto sulla loro nuova città e i suoi abitanti è ben diversa da come si aspettavano: l'assemblea appena conclusa si è trasformata in un enorme litigio su dove mettere le nuove strisce pedonali.

L'incontro che stanno per fare con il sindaco della città, però segnerà la loro estate per sempre.

Il sindaco racconta loro che un tempo i suoi cittadini erano sempre molto genero-

si, gentili e vivevano in armonia, ma recentemente qualcosa è cambiato e tutti sono diventati scorbutici e litigiosi: la signora Ziapapera è sparita. Era solita cucinare una deliziosa torta e in tutte le occasioni importanti la città si riuniva e tutti potevano gustarne una fetta. Be', ma perché qualcun altro non cucina questa torta, direte voi... Il problema è che nessuno conosce la ricetta di Ziapapera; i suoi concittadini l'hanno sempre aiutata regalándole gli ingredienti necessari, ma nessuno è riuscito a scoprire l'ingrediente segreto che rende la torta così squisita.

Frank, Ellen, Mike e Zoe vengono subito a conoscenza della fama della signora Ziapapera: benvoluta da tutti e adorata per la sua gentilezza e anche per la sua torta fantastica. Questo dolce sembra così speciale che gli abitanti di Sinnamonville si sono ormai convinti che la città non possa più resistere senza.

La famiglia Meatball, come ogni famiglia di supereroi che si rispetti, decide di indagare per riportare la signora Ziapapera in città. Ritrovarla sembra essere l'unico modo per ristabilire di nuovo la pace e l'armonia a Sinnamonville. E poi, essendo tutti e quattro molto golosi, è anche il solo modo per poter gustare la fantastica torta!

Durante la ricerca, incontreranno persone provenienti da ogni parte della terra e vivranno avventure entusiasmanti, scoprendo che la loro forza non sta solo nei superpoteri.



Personaggi

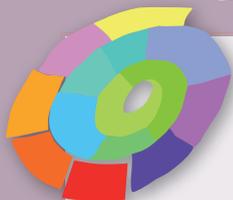
FRANK

È IL PADRE. DI GIORNO LAVORA NELLA BANCA DELLA CITTÀ, MENTRE DI NOTTE SI TRASFORMA IN UN SUPEREROE CHE SVENTA I

CRIMINI E SALVA I GATTINI DALLA CIMA DEGLI ALBERI. AMOREVOLE CON I FIGLI E LA MOGLIE, L'ONESTÀ È IL SUO PIÙ IMPORTANTE PRINCIPIO.



FRANK



ELLEN

UNA SUPEREROINA E UNA SUPERMAMMA! EH SÌ, PERCHÉ PER GESTIRE LE FACCENDE DI CASA E ACCUDIRE FIGLI E MARITO, CI VOGLIONO BEN ALTRO CHE DEI SUPERPOTERI: ATTENZIONE AGLI ALTRI, GENTILEZZA, PAZIENZA E «UN PO' DI POLSO» SONO TUTTE DOTI CHE A LEI NON MANCANO.



Ellen

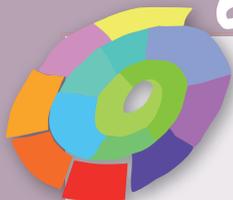


MIKE

È UN RAGAZZO DI 12 ANNI CHE, COME OGNI ADOLESCENTE, STA PIAN PIANO SCOPRENDO SE STESSO E, IN QUESTO CASO, I SUOI SUPERPOTERI; TUTTI CAMBIAMENTI CHE GLI PROVOCANO QUALCHE PICCOLO GUAIO. DEVE AVERE SEMPRE L'ULTIMA PAROLA, SOPRATTUTTO CON I GENITORI E LA SORELLINA, MA SA ESSERE ALTRUISTA E ATTENTO QUANDO LA SITUAZIONE LO RICHIEDE.



Mike



ZOE

È UNA RAGAZZINA DI 7 ANNI, SEMPRE FELICE E SORRIDENTE, PROPRIO NON SOPPORTA LE PERSONE PREPOTENTI. CURIOSA E INTELLIGENTE, FA SEMPRE UN SACCO DI DOMANDE. OVVIAMENTE, COME TUTTI I BAMBINI, A VOLTE SI METTE NEI PASTICCI. ANNOTA TUTTE LE SCOPERTE, LE NOTIZIE E LE INFORMAZIONI CHE LEI E I SUOI FAMILIARI RACCOLGONO DURANTE LE LORO AVVENTURE NEL SUO SEGRETISSIMO TACCUINO. È PROPRIO LEI CHE DÀ LO SPUNTO PER LA SOLUZIONE DEGLI ENIGMI IN MOLTE AVVENTURE.



ZOE

SIGNORA ZIAPAPERÀ

È L'UNICO PERSONAGGIO CHE
CI ACCOMPAGNERÀ IN TUTTE
LE AVVENTURE, PUR NON
COMPARENDO MAI, SE NON
NELLA STORIA FINALE.
SCOPRIRETE VOI STESSI LE
QUALITÀ DELLA SIGNORA
ZIAPAPERÀ LEGGENDO
LE 25 TAPPE DEL RACCONTO.

GRAZIE AGLI INDIZI
TROVATI DAI NOSTRI
SUPEREROI RIUSCIREMO
PIAN PIANO A FARCI
UN'IDEA DI CHI È
QUESTO PERSONAGGIO.
LEGGETE BENE GLI INDIZI
E IL PERSONAGGIO VI
COMPARIRÀ NELLA MENTE
PROPRIO COSÌ COM'È!



ZIA PAPERÀ

Indice degli episodi

TAPPA INIZIALE

PER INIZIARE PAG. 11

TAPPE DI SVILUPPO

PER CUSTODIRE PAG. 14

PER COLTIVARE PAG. 16

PER ACCORGERSI
(DEL POVERO) PAG. 18

PER FARE COMUNIONE PAG. 20

PER OSPITARE PAG. 22

PER ACCOGLIERE PAG. 24

PER CAMBIARE PAG. 26

PER ESSERE AMICI PAG. 28

PER DARE ATTENZIONE PAG. 30

PER INVITARE PAG. 32

PER RISPONDERE PAG. 34

PER SERVIRE PAG. 36

PER ASCOLTARE PAG. 38

PER SAZIARSI PAG. 40

PER ESSERE AUTENTICI PAG. 42

PER NON PREOCCUPARCI PAG. 44

PER CAMBIARE (VITA) PAG. 46

PER ESSERE ESSENZIALI PAG. 48

PER FAR FESTA PAG. 50

PER ESSERE

RICONOSCIUTI PAG. 52

PER CONDIVIDERE PAG. 54

PER DONARE PAG. 56

PER PARTECIPARE PAG. 58

TAPPA FINALE

PER RIPARTIRE PAG. 60

Rappresentare la storia

Anche quest'anno i vari episodi sono interscambiabili nel loro ordine.

Il sussidio conterrà il racconto diviso in **25 brevi episodi**, ognuno indipendente dagli altri, che potrà essere presentato in una qualsiasi giornata di oratorio estivo senza un ordine preciso; l'unica eccezione è data dal **primo** e **dall'ultimo** episodio, che contengono rispettivamente l'introduzione e la conclusione del racconto.

Nel racconto finale abbiamo lasciato alcuni personaggi senza un nome definito; sono quelli che abbiamo incontrato durante il nostro viaggio con la famiglia Meatball. Ognuno potrà scegliere quali personaggi richiamare in base al proprio percorso, in base a quali racconti sono stati presentati, scegliendoli tra i più significativi.

Ogni brano è modificabile e adattabile alla propria realtà! Non abbiate paura di cambiare e aggiustare ogni storia!

Insieme incontreremo la **famiglia Meatball** che vive in una città speciale, Sinnamonville. Questa città ha una particolarità: racchiude tantissime culture e persone provenienti da tutto il mondo. Insieme ai protagonisti incontreremo tradizioni e culture diverse, il tutto basato su ciò che ci nutre, anche se non sempre si tratta di cibo.

I racconti sono studiati per essere interpretati **teatralmente**, se ci sono le forze e la volontà di farlo, oppure solamente drammatizzati e raccontati ai bambini. Si potrebbe pensare di aggiungere in ogni storia an-

che una voce narrante per introdurre l'ambientazione e la situazione e per suggerire in modo chiaro l'appunto che Zoe fa sul suo taccuino alla fine di ogni storia.

Nel box NOTE DI REGIA sarà possibile appuntarsi tutte le informazioni necessarie per rendere al meglio la lettura o la drammatizzazione del racconto.

Un altro consiglio potrebbe essere quello di costruire concretamente **«il taccuino di Zoe»**; risulterebbe molto utile per tenere il filo del racconto e coinvolgere i bambini, facendo scrivere davvero, giorno per giorno, gli appunti presi dalla piccola Zoe. Si potrebbe anche pensare ad una versione «gigante», da costruire e completare durante gli episodi.

Anche quest'anno per l'ultimo episodio **abbiamo creato una versione «breve»** (di lunghezza simile alle altre) per chi vorrà concludere il racconto durante la giornata di oratorio estivo, e una **versione «lunga»** scaricabile dal sito internet www.oratorioestivo.it, che occuperà un po' più di tempo e di sforzo nella realizzazione, ma che potrà diventare un bel momento da inserire durante la festa conclusiva.

