

# ***Il grande gioco di Bertoldo***

di Emanuele - Scout Agesci Mantova 9

*Ambientazione: Verona, 1600, Corte di re Alboino*

*Durata 2:30-3:00 h, modificabile in base ai giochi*

*Gioatori: 40-60 (adattabile modificando il numero e tipo di giochi e le basi)*

*Tema del gioco: astuzia, uso del cervello e non solo della forza*

Il re giunge in cerchio annunciato dalle trombe. Dopo essersi presentato, fa convocare Bertoldo a corte. Dopo un po' Bertoldo arriva davanti al Re ma senza inchinarsi.

*R. Orsù Bertoldo, io voglio che tu ti inchini innanzi a me.*

*B. Sire, io non posso far questo abbi pazienza.*

*R. Perché non puoi?*

*B. Perché io ho mangiato delle canne di bambù, e non vorrei spezzarle nel piegarmi*

Il re a questo punto si arrabbia e lo caccia, ordinandogli di tornare più tardi. Nel frattempo ordina alle guardie di abbassare il cancello, in modo che Bertoldo sia costretto ad inchinarsi dinnanzi a lui. Il re aspetta con ansia di vedere Bertoldo inchinato per entrare ma Bertoldo, giunto dinnanzi al cancello abbassato, si gira di schiena ed entra all'indietro, in modo che invece di mostrare riverenza al re gli mostra le natiche.

*R. Chi ti ha insegnato, villan ribaldo, ad entrare nella mia camera in questo modo?*

*B. Facile o mio sovrano... Il gambero, che sempre cammina all'indietro.*

*R. Basta Bertoldo, sono proprio stufo... Guardie, bastonatelo.*

*B. (rivolgendosi alle guardie) E' giusto così... E quello di voi che ha in programma di avvelenare il re alla mensa, quello sia il primo a pigliare il legno e percuotermi.*

Allora tutte guardie incominciano a guardarsi l'una con l'altra dicendo: io non ho mai pensato di far questo, nemmeno io rispondeva l'altra; e così di mano in mano risposero tutte e abbassano il bastone e il buon Bertoldo resta illeso

In quel momento entra a corte il messaggero del re Odoardo:

*M. Oh re Alboino, ecco l'indovinello con cui ti sfida re Odoardo per vedere chi è re più intelligente tra voi.*

*R. Datemi il messaggio...*

Il re legge in silenzio e rimane un po' pensieroso. Poi esclama

*R. "Chi è il gigante che porta casse grandi come case ma non riesce a sorreggere nemmeno un sassolino"... Vigliacco Odoardo, or non so la risposta ma vedrai che riuscirò a risolvere questo enigma.*

Nel frattempo Bertoldo inizia a sogghignare

*R. Che hai da sogghignare?*

*B. E' troppo facile..*

*R. E' così... Certo, lo so anche io... Ma anche se so la risposta, ti ordino di dirla!*

*B. Il mare... Infatti navi immense galleggiano ma un sassolino affonda.*

*R. Giusto, lo sapevo anche io...*

A questo punto Bertoldo scoppia a ridere... Il re si arrabbia e lo condanna a morte... Ma mentre sta per andarsene scortato dalle guardie verso il patibolo, il re lo richiama.

**R. Bertoldo, se vuoi salva la vita devi scrivermi un indovinello così difficile per il re Odoardo, al punto che costui si arrenda e mi dichiari il re più scaltro di tutti i tempi**

**R. Va bene**

**B. Allora datemi carta e penna e un po' di tempo per pensare...**

**R. Così sia**

Bertoldo si ritira in un angolo con i capi, finge di scrivere e consegna ad ogni capo pezzi del foglio. Poi torna dal re.

**R. Hai pensato?**

**B. Certo. Ho scritto un indovinello così difficile che nessun altro riuscirà a risolverlo.**

**R. Bene. Guardie, perquisitelo, prendetegli il foglio e poi gettatole in galera.**

Le guardie perquisiscono Bertoldo ma non trovano nulla..

**R. Mi hai mentito!**

**B. No, ho detto di aver scritto un indovinello, ma non di averlo ancora con me. Ho dato a 4 quartieri di Verona pezzi del mio indovinello, e lo daranno solo a persone scaltre come me**

**R. Bene, allora se vuoi salvarti, portamelo entro due ore**

**B. Ma come farò a recuperare tutti i pezzi in così poco tempo?**

**R. E' un tuo problema....**

**Il re si ritira e Bertoldo rimane con i ragazzi per il gioco.**

Si formano 8 squadre per aiutare Bertoldo. Le squadre vengono poi mandate in giro per i quartieri (aventi possibilmente nomi dialettali, es Peerada, Tosi, Vecio, Carega etc) per recuperare i pezzi dell'enigma superando le sfide.

Il turno dura circa 1-1:30 ora e ogni sfida dura circa 15-20 minuti. Le squadre pari girano le basi dell'arena in senso orario e le dispari in senso antiorario. La squadra vincitrice di ciascuna sfida conquista un pezzo dell'indovinello. (Spunti per sfide: GARA TAPPI BOTTIGLIA SU PISTA, MAGLIONE AMERICANO, REBUS A TEMPO, API OPERAIE).

Inoltre Bertoldo annuncia che la squadra che raccoglierà più pezzi avrà antipasto speciale al banchetto di mezzogiorno!

**Al termine del primo turno Bertoldo richiama le squadre, verifica che sono degni e quindi li autorizza a proseguire per raccogliere gli altri pezzi mancanti, dandogli appuntamento entro un'ora per salvarli la vita...**

Si gioca con lo stesso meccanismo di prima, ma le sfide nelle basi sono diverse. (Spunti: STRAPPACIPOLLA A GRUMO, STORIA A PEZZI IN STILE REAZIONE A CATENA, MEMORY A CAVALLO, PAROLE UMANE)

La squadra vincitrice di ciascuna sfida conquista sempre un pezzo dell'indovinello.

**Bertoldo richiama i ragazzi, ricompono l'indovinello e lo porta al re.**

Il Re allora lo fa spedire al re Odoardo. La risposta non si fa attendere, portata sempre dal messaggero del re Odoardo:

**M. Oh re Alboino, il re Odoardo si arrende e si inchina dinnanzi alla tua scaltrezza.**

**R. Bene! Festeggiamo... Ma non tu, Bertoldo. Tu sarai impiccato ugualmente.**

**B. Ma non è giusto..**

**R. Non importa, così ho deciso.**

**B. Bene Sire. Però tre ultime richieste: ti chiedo di poter scegliere io l'albero con il quale essere impiccato, ti chiedo che nessuna ulteriore condanna verrà emessa nei miei confronti e ti chiedo di rendere pubbliche queste tue disposizioni in modo che tu non possa ritirare la tua parola davanti a tutto il popolo.**

**R. Così sia, anche se non ha senso ciò che chiedi perché non potrò certo condannarti nuovamente dopo che sarai stato impiccato. E sia data notizia a tutti della cosa.. Guardie, andate a diffondere la notizia.**

**Il boia si avvicina a Bertoldo e lega il cappio intorno al collo di Bertoldo...**

**R. Bene Bertoldo, ora è giunto il tuo momento.. Non potrai più prenderti gioco di me. Ora scegli pure la pianta per la tua impiccagione!**

Bertoldo ci pensa su un po', si guarda in giro e..

**B. Trovato, quella!**

esclama indicando una piccola piantina alta meno di un metro. Il Re capisce di essere stato gabbato nuovamente e se ne va urlando, mentre Bertoldo si toglie il cappio dal collo e invita tutti al banchetto