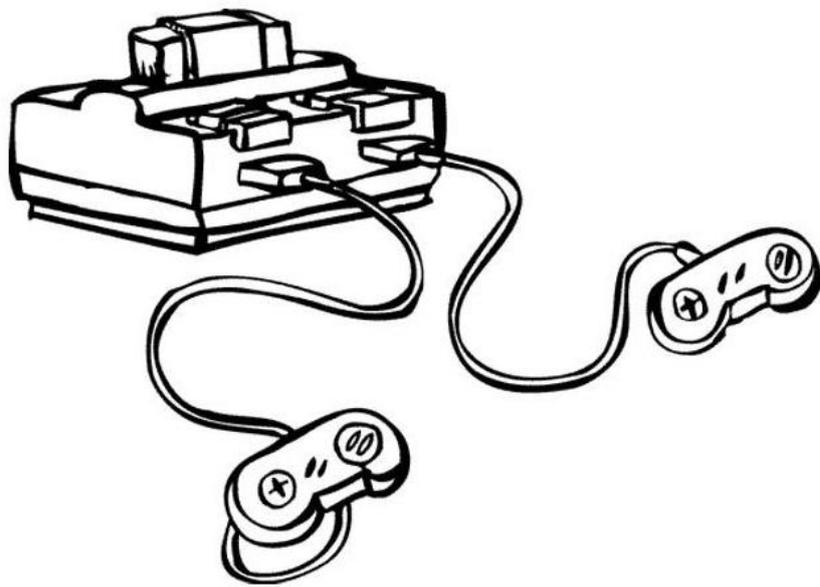


GAME OVER

GREST 2022



Indice

Indice	2
Introduzione	4
Struttura del racconto	5
Percorso formativo e temi proposti	6
Descrizione dei personaggi principali	7
Capitolo uno: Un nuovo gioco	8
Capitolo due: Benvenuti nel mondo di TEOM	10
Capitolo tre: Il palazzo di Tena	12
Capitolo quattro: La sparizione di Tommy	14
Capitolo cinque: Il tappeto di ragni	16
Capitolo sei: Il fiore di Sicomoro e l'uovo di Fiskén	18
Capitolo sette: GAME OVER	20
Capitolo otto: Il mercato di TEOM	22
Capitolo nove: Condizionamenti esterni	24
Capitolo dieci: Fuori dal labirinto	26
Capitolo undici: Una locanda troppo tranquilla	28
Capitolo dodici: Il gioco è sparito	30
Capitolo tredici: Scalata impervia	32
Capitolo quattordici: E tu chi sei?	34
Capitolo quindici: Il passato di Christopher parte 1	36
Capitolo sedici: Il passato di Christopher parte 2	38
Capitolo diciassette: Lo spettro della paura	40
Capitolo diciotto: Una pizza stancante	42
Capitolo diciannove: Il punto della situazione	44
Capitolo venti: La regola infranta	46
Capitolo ventuno: Il bug di Bigbag	48
Capitolo ventidue: La vera identità di Tena	50
Capitolo ventitré: Un perfido piano	52
Capitolo venticinque: Il ritorno a casa	58

Introduzione

Game Over

Nella cittadina di Smalltown oggi è un giorno triste per 4 ragazzi... l'unica sala giochi del paese verrà chiusa. Ormai tutti i giovani appassionati di videogiochi giocano col cellulare o con le console a casa e il negozio, un tempo fiore all'occhiello della città, è costretto a chiudere. Soltanto Tommy, Gwen, Raul e Vicky sono grandi frequentatori della sala e, venuti a sapere della notizia, vanno a chiedere spiegazioni a Bobby, il proprietario.

Bobby spiega le motivazioni ai ragazzi, i quali non vogliono separarsi dai loro amati videogiochi, ormai introvabili sul commercio. Per questo motivo chiedono al proprietario di regalarglieli in modo che possano comunque continuare a giocare nelle loro case. Bobby dispiaciuto comunica ai ragazzi che tutti i giochi sono stati venduti, ma ricorda che nel magazzino gli era rimasta una vecchia console di un gioco fantasy che poco dopo la sua introduzione era stato ritirato dal mercato.

Il gioco si intitola *TEOM: The empire of Minerals* e narra di un mondo fantasy nel quale i minerali e le pietre preziose sono l'unica ricchezza considerata.

I ragazzi incuriositi dal gioco misterioso lo prendono e si fiondano a casa di Tommy per provarlo. Cominciano a giocare e notano che il gioco apparentemente è composto da 10 livelli. Il gioco è coinvolgente e insieme arrivano al livello 9... non si rendono conto però che le ore sono passate e che ormai si è fatta sera. Gwen, Raul e Vicky devono tornare a casa, i loro genitori sono davvero arrabbiati. Rimane così da solo Tommy che vuole a tutti i costi concludere il gioco, completando il decimo livello... I suoi genitori sono via per lavoro e Tommy decide di passare tutta la notte a giocare. Dato che il ragazzo non ama passare il tempo da solo, si consola grazie a Teddy il suo fido peluche portafortuna.

Arrivato alla fine del decimo livello il gioco inizia ad emanare luce e Tommy viene teletrasportato all'interno del gioco, dove scopre che ci sono altri 10 livelli aggiuntivi da superare per vincere e quindi uscire dal gioco. Spaventato ma incuriosito comincia a giocare.

Il giorno seguente i ragazzi notano a scuola l'assenza di Tommy, e finita l'ultima ora vanno a casa sua per vedere cos'è successo... Tommy è sparito, la tv è accesa e nello schermo il gioco misterioso sta ancora funzionando. I ragazzi sono esterrefatti non sanno cosa sia successo...

Dov'è finito Tommy?

La sua scomparsa c'entra qualcosa con quel gioco?

Perché il gioco era stato ritirato dal mercato e non ne avevano mai sentito parlare?

Struttura del racconto

La storia si divide in 25 capitoli. Alcuni di questi possono essere uniti, riassunti o approfonditi in base alle esigenze di durata della storia. Ad ogni scenetta è associato un tema ispirato al *Percorso formativo* che costituisce il filo conduttore valoriale delle attività. Per ogni capitolo sono indicati personaggi in scena e oggetti di scena.

Il pubblico per il quale è stato pensato il racconto spazia tra bambini delle elementari e ragazzi della scuola media.

Il canovaccio generale si può sintetizzare in due filoni principali:

- 1) Le avventure di **Tommy** che intrappolato nel gioco deve superare tutti 10 i livelli per uscire, senza esaurire le vite. All'interno del gioco sarà accompagnato da **Teddy** il suo peluche che nel videogioco prende vita. Inoltre durante un livello troverà **Christopher** il figlio scomparso di Bobby, che risucchiato dal gioco, a causa del suo egoismo e della sua scarsa collaborazione, si è fossilizzato e non è mai riuscito ad uscire. L'antagonista del gioco è la malvagia regina **Tena**, sovrana perfida collezionatrice di pietre preziose.
- 2) Le ricerche di **Raul**, **Gwen** e **Vicky** che nel mondo esterno cercano Tommy e provano a farlo uscire prima che i suoi genitori tornino. Si faranno aiutare da **Bobby** e avranno come antagonista **Bigbag** il nerd collezionista di videogiochi che ha comprato i giochi a Bobby e che vuole a tutti i costi anche il gioco TEOM.

Ogni livello del gioco è associato ad una pietra preziosa il cui valore andrà via via crescendo.

Corrispondenza tra pietra e nome del livello

1. Diamante Rosa (rosa)__ Livello 10: Il salvataggio della regina
2. Rubino (rosso)__ Livello 9: La gara del vulcano
3. Smeraldo (verde)__ Livello 8: Gli spettri della paura
4. Zaffiro (blu)__ Livello 7: La montagna delle scimmie urlatrici
5. Topazio (arancio)__ Livello 6: La locanda di Vittorio
6. Ambra (gialla)__ Livello 5: Il labirinto nebbioso
7. Giada (verde scuro)__ Livello 4: Il mercato di TEOM
8. Turchese (azzurro)__ Livello 3: Gli abissi di TEOM
9. Zircone (marrone)__ Livello 2: Il fiore di Sicomoro e l'uovo di Fisken
10. Quarzo (bianco)__ Livello 1: Il mare di ragni

Percorso formativo e temi proposti

Percorso formativo

“Game over” è la proposta per le attività estive del Grest di quest’anno.

È ambientato dentro ad un videogioco con storia “fantasy” ed ha come tema centrale quello della “vocazione”.

Tutta la storia ruota attorno ad un continuo cercare il senso della propria vita e delle proprie azioni di un ragazzo che, avventura dopo avventura: scopre amicizie nuove e riscopre amicizie vecchie, sa chiedere aiuto, sa cambiare gli obbiettivi e gli scopi della propria vita, scopre le qualità del Signore e, soprattutto, che non siamo creati per stare da soli e che la vera forza si ottiene quando si mettono insieme doni ed esperienze di tutti, per così superare le difficoltà e diventare pienamente “se stessi”.

Le tematiche giornaliere aiuteranno a sviluppare, a livello bambino e ragazzo, la tematica centrale attraverso alcune attività e attraverso il gioco.

Temi proposti

- 1) I doni ricevuti
- 2) L’invidia
- 3) Le scelte
- 4) L’imprevisto inaspettato
- 5) Le nostre paure
- 6) Voler far le cose da soli
- 7) Non abbattersi davanti alle difficoltà
- 8) Aiutare gli altri aiuta te stesso
- 9) Condizionamento degli altri
- 10) Perdono
- 11) Autocontrollo
- 12) Preghiera e speranza
- 13) Credere in sé stessi
- 14) Il giudizio degli altri
- 15) L’isolamento
- 16) Condivisione
- 17) Affrontare le proprie paure
- 18) I ricatti
- 19) Fiducia
- 20) Infrangere le regole
- 21) I pregiudizi
- 22) I segreti nascosti
- 23) Le difficoltà
- 24) Il sacrificio
- 25) Lieta fine

Descrizione dei personaggi principali

Tommy: Ragazzino di circa 14 anni molto abile nei videogiochi. Nonostante si mostri grande e spavaldo è legato ai suoi genitori e al suo peluche Teddy. Coraggioso e sveglio, a volte un po' troppo imprudente. Nel gioco è armato di lancia e scudo.

Teddy: Peluche di Tommy che prende vita. È fedele alleato del padrone, e dispensa utili consigli. Molto prudente e spesso impaurito. Ha un solo punto debole: i dolcetti. Nel gioco ha come arma un arco, ma non è molto abile ad usarlo.

Raul: Ragazzino di 14 anni, più grande fisicamente rispetto a Tommy. Più maturo rispetto a Tommy ma meno abile e più ingenuo. Coraggioso, ma restio nel rapporto con gli adulti.

Gwen: Ragazzina di 14 anni, timida e impacciata. Molto appassionata di videogiochi e amica di Tommy fin dall'infanzia. Abile nella tecnologia, nonostante la tenera età.

Vicky: Ragazzina di 14 anni, emancipata e decisa. Vuole sempre essere il capo e spesso è lei che prende le decisioni.

Tena: Regina perfida. Ossessionata dalle pietre preziose e dalla possibilità di andare sulla terra. Senza scrupoli disposta a tutto per il suo scopo. Aspetto giovane. Possiede un bastone di cristallo con sopra il diamante rosa.

Bobby: Uomo di 60 anni, con capelli bianchi e barba. Gentile e guida per i ragazzi. Sempre un po' triste per via delle vicende di suo figlio.

Bigbag: Nerd di 28 anni, malato di fumetti e di videogiochi. Porta gli occhiali e ha sempre in mano un pacchetto di patatine. Non è cattivo, ma è viscido e vuole ottenere i suoi scopi a tutti i costi.

Christopher: Figlio di Bobby di 23 anni. Ragazzo affabile e tranquillo, ma la permanenza nel gioco lo ha logorato rendendolo solitario e restio a ricevere aiuti. Alla fine collabora con Tommy per uscire dal gioco.

Capitolo uno: Un nuovo gioco

In scena è presente l'insegna della sala giochi, una serie di pacchi di cartone e un carrellino utilizzato normalmente per trasportare i pacchi.

Siamo nella sala giochi della città, entra in scena Bobby il proprietario del luogo che inizia tristemente a raccontare la sua storia. Dopo essersi presentato confessa che il suo negozio dovrà chiudere. Il sogno suo e di suo figlio cesserà di esistere proprio in questa giornata. Come sia arrivato questo giorno per Bobby è un mistero, una volta la sua sala giochi era il luogo più cool della città. Tutti i ragazzini ci andavano a giocare, e nonostante negli ultimi anni l'avvento dei cellulari e la diffusione delle console nelle case avesse fatto perdere un po' di interesse nel luogo, grazie a suo figlio Christopher la sala era rimasta luogo di aggregazione.

Poi, cinque anni fa, è successo l'irreparabile: Christopher è misteriosamente scomparso e Bobby è rimasto da solo a gestire la sala. Bobby, nonostante i suoi innumerevoli sforzi e un grande dispendio di denaro, non è mai riuscito a ritrovare il figlio, sprofondando in una profonda tristezza.

La continua ricerca di Christopher, la mancanza di entusiasmo di Bobby, i grandi debiti, hanno portato la sala giochi al declino e da qualche tempo l'uomo ha deciso di mettere in vendita tutti i videogiochi e di chiudere uno dei negozi più famosi di Smalltown.

Mentre Bobby racconta che sta aspettando il suo acquirente per la vendita dei videogiochi, entra in scena Bigbag con in mano una lista e il suo immancabile pacchetto di patatine.

Si presenta a Bobby e dice di essere lui il cliente che ha acquistato i giochi. Inizia così a controllarli per vedere che siano tutti. Bigbag è un grande collezionista e i videogiochi della sala giochi sono merce davvero rara.

Dopo aver controllato i pacchi, Bigbag esce e ringrazia Bobby. *//In tutta la scenetta deve sembrare un po' pazzo, infido e inaffidabile.*

Entrano in scena in bicicletta Tommy, Gwen, Vicky e Raul, che, ancora vestiti da scuola, si fiondano da Bobby per capire cosa sia successo. I quattro ragazzi sono rimasti ormai gli unici frequentatori della sala, e Bobby per non farli star male non aveva detto niente sulla chiusura.

Raul arrabbiato mostra un giornale aperto con la sofferta notizia e chiede a Bobby spiegazioni. L'uomo è mortificato e spiega ai ragazzi come non avesse alternativa. I giovani sconsolati chiedono se possono comprare loro alcuni giochi così da poter continuare a giocare a casa. Ma con grande sgomento scoprono che Bobby ha venduto tutti i videogiochi a Bigbag, il quale ha offerto una cifra davvero irrinunciabile.

I giovani si avvicinano alle bici, Gwen e Vicky promettono che non metteranno mai più piede in questa zona, e Tommy come ultima spiaggia chiede al negoziante se in magazzino era rimasto qualcosa di vecchio o rotto.

A quel punto gli occhi di Bobby si illuminano ed esclama: "È rimasto TEOM!". Ed esce di scena per poi rientrare con una vecchia console impolverata con su scritto: *TEOM- The Empire of minerals*.

I ragazzi si chiedono cosa fosse quella console vecchia, e Vicky esclama che non li avrebbe comprati con così poco.

Così Bobby inizia a raccontare la storia del gioco. La console infatti ha avuto una storia molto strana e misteriosa. Dato il successo della sala giochi negli anni 2000, il negozio insieme ad altri tre negozi del paese, era stato selezionato per testare un nuovo gioco. Dopo poche ore dalla consegna del videogioco è arrivata una lettera, che diceva che il gioco era pericoloso e che era obbligatorio ritirarlo dal mercato. Si diceva infatti che creasse effetti collaterali ai giocatori.

Gwen ridendo chiede come sia possibile che un gioco del genere possa creare danni ai giocatori.

Bobby dice che per lui la vicenda è sempre stata un mistero... Il gioco lui e suo figlio l'avevano provato e non ci avevano trovato niente di strano: *“La classica avventura fantasy in cui devi recuperare dei minerali, nulla di più... I produttori sarebbero dovuti intervenire per ritirare il prodotto, ma io ho assicurato che me ne sarei sbarazzato. Ero convinto di averlo buttato, ma Tommy mi ha fatto tornare in mente la cosa. Ecco se volete è vostro. Spero possa consolarvi”*.

I ragazzi ringraziano Bobby che esce di scena, e Raul esamina con attenzione la console... Tommy è euforico e invita tutti gli amici a provare il gioco misterioso a casa sua. I suoi genitori infatti sono via per lavoro e torneranno solo per il week end.

I tre accettano e decidono di andare da Tommy a provare il nuovo gioco. Prendono le biciclette ed escono di scena.

Personaggi in scena:

Bobby

Bigbag

Tommy

Raul

Vicky

Gwen

Oggetti di scena:

Pacchi

Carrello

Console TEOM

Giornale

Tema guida: [I doni ricevuti (in modo inaspettato)]

Capitolo due: Benvenuti nel mondo di TEOM

La scena si svolge nella mansarda di Tommy. In scena è presente uno schermo, dei cuscini e la console del gioco.

Entrano in scena i quattro ragazzi, pronti per iniziare il gioco.

Il gioco viene avviato e, mentre si accende, Gwen scherza sul fatto che il gioco sia pericoloso, intanto Vicky e Tommy intimano i compagni di stare zitti perché il gioco è cominciato.

In quel momento parte una voce fuori campo che esclama (Oltre alla voce, ci sarà una musica misteriosa di sottofondo):

“Benvenuti nel mondo di TEOM, l'impero dei minerali. Voi siete gli unici che potete ristabilire la pace nel regno. Delle malvagie creature, traendo potere da alcune gemme preziose, stanno seminando il panico tra i cittadini. La regina Tena ha bisogno di voi! Avrete 10 livelli a disposizione per sconfiggerli, recuperare le gemme e portarle alla vostra amata regina. Se sarete veloci per voi ci sarà in regalo una nuova avventura che vi toccherà davvero da vicino! Fate attenzione però... Ognuno di voi avrà a disposizione 3 vite, una volta esaurite sarete eliminati. Coraggio l'avventura comincia ora”

Appena la voce misteriosa finisce di parlare, Raul simula di essere stato ipnotizzato dal gioco. Inizialmente i tre amici ci credono, ma poi dopo aver fatto una battuta, rivela loro lo scherzo e li prende in giro. Vicky dopo avergli tirato una sberla lo invita a cominciare a giocare perché è stufo di perdere tempo.

I quattro ragazzi iniziano a giocare e mentre giocano intervallano frasi di gioia, altre che sottolineano la perdita di una vita, altre ancora in cui annunciano di aver superato il livello. Durante questa fase in scena verrà posto un orologio che inizialmente segna le ore 14... ma poi con il passare del tempo segnerà le ore 21. Arrivati a questo punto Raul perde la sua terza vita e viene eliminato dal gioco. I tre ragazzi riescono però così a superare il livello nove, arrivando all'ultimo livello del gioco: il livello 10!

In quel momento a Vicky arriva una telefonata. I suoi genitori sono infuriati, Vicky si giustifica dicendo che stava giocando al gioco più bello a cui abbia mai giocato, ma i suoi genitori le intimano di tornare. Mentre sta finendo la telefonata di Vicky, chiamano anche i genitori di Gwen e la storia si ripete.

Le ragazze devono tornare a casa nonostante Tommy le implori di restare per aiutarlo nell'ultimo livello. Tra le suppliche del ragazzo le due devono abbandonare l'abitazione (escono di scena). Rimangono così Raul e Tommy, ma anche Raul decide di abbandonare l'amico... Tommy lo accusa di abbandonarlo solo perché ha perso tutte le vite, e Raul nega dicendo che vuole andare a casa data l'ora tarda. Tommy lo accusa di essere invidioso perché lui è più bravo nei videogiochi e i due cominciano a litigare.

Raul se ne va sbattendo la porta, e Tommy rimane da solo.

Tommy parlando tra sé e sé dice a tutti che da solo può farcela, e per farsi compagnia, dato che la casa buia fa sempre paura, porta con sé davanti al videogioco il suo fido peluche Teddy. Tommy inizia a parlare con Teddy come se fosse un umano e inizia a criticare gli altri suoi amici accusandoli di averlo lasciato da solo.

Nel frattempo Tommy comincia a giocare al decimo livello e l'orologio torna a scorrere dalle 21 alle 23.30, quando Tommy esulta verso Teddy dicendo: *“Vittoria! La pace è stata ristabilita su TEOM”* *“Sono il più forte Teddy, sono il più forte!”* //Tommy esulta con un balletto

A quel punto la voce fuori campo torna a parlare: *“Bravi Ragazzi avete ristabilito la pace nel mondo di TEOM, ora tutti voi..... Oh sei rimasto da solo? Vuoi dirmi che hai superato l'ultimo livello senza l'aiuto dei tuoi amici”* e Tommy: *“Si si! Da solo... io!”* nascondendo il peluche Teddy dietro la schiena.

Allora la voce esclama sorpresa: *“Interessante, solo un altro ragazzo era riuscito in questa impresa da solo! La regina Tena sarà contenta. Come promesso ecco a te il tuo premio... A presto campione.”*

A quel punto lo schermo si spegne e Tommy ironizza sulla bellezza del premio, essendo lo schermo nero. Ma tutto d’un tratto la stanza si inonda di luce e Tommy viene teletrasportato dentro il gioco.

//Durante il teletrasporto Tommy gira un po’ per la scena urlando poi esce e l’ambientazione cambia, spariscono gli oggetti che identificano la camera e parte una musica misteriosa, la stessa usata come sottofondo durante le istruzioni.

Il ragazzo esce e rientra nella scena...

Tommy rientrando si chiede dove sia finito e inizia a camminare all’indietro. In quel momento entra Teddy, il peluche di Tommy che dentro il gioco ha preso vita. //Il giocattolo/uomo sarà facilmente riconoscibile in quanto indosserà lo stesso vestiario del pupazzo.

I due si scontrano schiena contro schiena e cominciano ad urlare... Dopo qualche urlo, timidamente Tommy chiede il nome al personaggio. Lui rivela di essere Teddy, ma non sa spiegarsi come mai ha preso vita. Tommy stupito dalla rivelazione del peluche, esclama: *“Ecco qual era il premio che toccava da vicino... siamo entrati dentro TEOM”*... A queste parole Teddy comincia nuovamente ad urlare, rimproverando Tommy di essere rimasto da solo. Con Raul Vicky e Gwen, Teddy si sarebbe sentito molto più al sicuro.

Tommy tranquillizza il peluche, dicendo che per prima cosa, avrebbero dovuto cercare la regina Tena, unica in grado di spiegare cosa stia succedendo.

I due si mettono in cammino ed escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Raul

Vicky

Gwen

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Oggetti di scena:

Teddy peluche

Console TEOM

Cuscini

Orologio (usato per segnare lo scorrere del tempo)

Cellulare Gwen e Vicky

Tema guida: [L’invidia]

Capitolo tre: Il palazzo di Tena

La scena si svolge nel palazzo di Tena.

Entra in scena il banditore del palazzo di Tena, che aperta la sua lunga pergamena, annuncia l'entrata della regina.

La sovrana entra su un baldacchino con quattro guardie che la trasportano e una quinta guardia che con un tamburo scandisce il passo per i suoi compagni. Dopo un'entrata trionfale, la regina si posiziona in centro alla sala. Tena si presenta e mostra ai ragazzi tutte le pietre preziose che possiede. Alla fine di questa presentazione il banditore, spaventato e intimorito, avvisa la sua regina che hanno delle visite e annuncia il primo ospite.

Entra in scena il primo visitatore. È un cittadino di TEOM il quale ha un debito con la regina e sta offrendo alcune pietre preziose in cambio del condono della sua somma dovuta. Il cittadino dice alla regina che per estinguere il suo debito ha recuperato 2 pietre di grafite grigia, la regina però, dopo aver esaminato con cura le pietre, esclama che ne avrebbe volute tre, come precedentemente concordato. Il debitore si giustifica dicendo che il peso delle due pietre è molto elevato e che corrispondono a 3 pietre di grafite comuni... La regina scoppia in una perfida risata malefica, si tiene le pietre e ordina alle sue guardie di portare il cittadino in prigione.

Due delle 5 guardie si alzano e prendono il povero cittadino che urlando chiede pietà e dice che ha una famiglia da mantenere. //Le due guardie portano fuori il cittadino e poi rientrano in scena

La regina impassibile chiede chi sia il prossimo visitatore. Il banditore annuncia l'arrivo di Tommy accompagnato dal suo fedele scudiero Teddy.

Fanno il loro ingresso in scena Tommy e Teddy. Tommy chiede subito per quale motivo è entrato nel gioco e cosa deve fare per uscire.

La regina spiega che la parte di livelli che il ragazzo ha superato era solo una sorta di test da lei escogitato per selezionare i giocatori più forti per farli accedere al suo regno. Date le grandi abilità dimostrate nel gioco Tommy è stato selezionato come campione e dovrà raggiungere il suo obiettivo per poter uscire dal mondo di TEOM.

Tommy chiede di uscire subito dal gioco, i suoi genitori lo aspettano e lui deve tornare al mondo reale. Dopo aver sentito questa parole la regina chiama le guardie che si avvicinano minacciosamente al ragazzo.

A questo punto interviene Teddy che chiede quale fosse l'obiettivo da raggiungere. Tena inizia a spiegare ciò che Tommy e Teddy dovranno affrontare:

*“Una volta raggiunta la montagna a testa in giù, dovrete iniziare a scendere ed accedere a 10 livelli. Ogni livello è custodito da un malvagio **Custode di pietra**, una volta superato il livello e sconfitto il custode la pietra sarà vostra. Le 10 pietre, se poste tutte nel **Cerchio rotante**, vi daranno la possibilità di tornare a casa.*

Le gemme in questione sono le più importanti e preziose mai esistite: Quarzo, Zircone, Turchese, Giada, Ambra, Topazio, Zaffiro, Smeraldo, Rubino e infine il più ambito... Il Diamante rosa.”

A questo punto Tommy interrompe e chiede notizie sul cerchio rotante. La regina spiega che lo strumento è in grado di mettere in contatto il suo mondo con quello dei terrestri, ma che funziona solo se le 10 pietre sono riunite. Tommy spaventato ma anche abbastanza gasato chiede se, come nel videogioco, è prevista un'arma e la regina chiede prima ai due avventurieri se accettano la sfida, aggiungendo che avranno a disposizione 3 vite e che una volta esaurite purtroppo saranno destinati a rimanere nel gioco per sempre come personaggi.

I due, consultandosi tra loro, concordano dicendo che non hanno altra scelta, in più uno spaventato Teddy fa notare a Tommy che devono assolutamente rientrare a casa prima che i genitori tornino... Altrimenti saranno nei guai. Inoltre Tommy dice in modo sbruffone: *“Ho superato quel giochino in neanche un giorno... andiamo a prendere i minerali preziosi e torniamocene a casa... Accettiamo la sfida!”*

Tena dice ai ragazzi di seguirla verso l'armeria e tutti escono di scena seguendo la regina a ritmo di tamburo.

Rientrano Tommy e Teddy con una guardia e in scena sono presenti alcune armi...

//tra le armi saranno presenti anche oggetti buffi tipo mattarello e battipanni, e la guardia cercherà di convincerli a prendere quelli.

Dopo un'attenta scelta, Tommy sceglie uno scudo e una lancia, mentre Teddy un arco con delle frecce. Successivamente la guardia indica la strada per raggiungere la montagna a testa in giù e i due guerrieri si dirigono verso la loro meta. //La guardia si comporta in modo abbastanza scortese

Infine rientra Tena da sola, che spiega a tutti il suo perfido piano. Vuole far recuperare tutte le pietre a Tommy per attivare il cerchio e fuggire lei dal suo regno che da anni la tiene intrappolata. Solo Tommy però ha apparentemente le abilità per superare i livelli, per cui si augura che questa volta il suo malvagio piano vada in porto (Dicendo questa parte si presuppone che abbia tentato il piano più volte). Dopo aver fatto la sua comparsa in scena, dopo una risata malefica esce.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Tena

Guardia 1

Guardia 2

Guardia 3

Guardia 4

Guardia col tamburo (5)

Banditore di Tena

Cittadino di TEOM

Oggetti di scena:

Baldacchino

Tamburo

Armi varie (con mattarello e battipanni)

Tema guida: [Le scelte]

Capitolo quattro: La sparizione di Tommy

In scena sono presenti 4 banchi e una cattedra per simulare una classe.

Entrano in scena i tre ragazzi che si posizionano sui banchi e si preparano ad ascoltare la lezione di scienze come tutte le settimane. Il banco di Tommy rimane vuoto. Entra il professore il quale annuncia che la lezione del giorno verterà su Scienze della Terra, in particolare i minerali. Il professore inizia a spiegare che tra i minerali esistono 10 pietre leggendarie che nel passato in molti regni sono state utilizzate sia come oggetti estetici e sia per creare strani manufatti. //Il professore fa riferimento alle 10 pietre del gioco

Il professore inizia ad elencarli e a spiegarne l'origine. Circa a metà (Ambra/Topazio), la voce del professore si abbassa, andando in secondo piano, e i ragazzi cominciano a parlare tra loro.

Gwen fa notare che Tommy non c'è e insieme a Vicky riflettono su quanto sia strano. Al che si rivolgono a Raul, l'ultimo ad aver visto il ragazzo, che stizzito augura all'amico che gli sia capitato qualcosa di brutto. Gwen chiede se hanno litigato e Raul sostiene che è colpa di Tommy. Vicky propone di andarlo a cercare finita scuola, ma Raul si rifiuta. I tre iniziano a discutere... il tutto sempre a bassa voce, quando il professore li rimprovera dicendo di mantenere il silenzio. I tre si scusano e il professore nel frattempo torna a spiegare le pietre preziose e racconta che il diamante rosa è il più prezioso di tutti e come intorno a questo minerale girino un sacco di leggende.

Finita questa spiegazione suona la campanella, il prof esce, e i ragazzi decidono di andare a vedere in casa di Tommy se c'è l'amico. Escono di scena e poco dopo rientrano, ma l'ambientazione è cambiata.

I ragazzi provano a suonare al campanello, ma nessuno risponde... Raul propone di entrare dal retro. Nel giardino infatti c'è un passaggio che solo lui e Tommy conoscono, per entrare a casa nel caso la porta d'ingresso fosse chiusa. I tre entrano e iniziano a chiamare Tommy, ma il ragazzo non si trova. Salgono nella mansarda e notano che nulla è cambiato rispetto all'ultima volta che hanno giocato. In più la console di TEOM è ancora aperta e il gioco sta continuando a girare.

I ragazzi perplessi si domandano che fine potrebbe aver fatto il ragazzo, quando in quel momento squilla il telefono di casa di Tommy. Sono i suoi genitori che, chiamando a casa, cercano notizie dal figlio. Comincia così uno sketch tra i tre ragazzi, che si passano il cordless di casa come se fosse una patata bollente. Iniziano a incaricare rispettivamente gli altri a rispondere al telefono, finché Vicky non è costretta a rispondere.

Per paura di essere accusata insieme ai suoi amici della sparizione di Tommy, la ragazza dice che va tutto bene, ma che Tommy non può rispondere perché è in bagno. Al che la mamma del ragazzo inizia a fare più domande e a voler parlare con suo figlio. Vicky non sapendo cosa fare passa il telefono a Gwen, che inventa un'altra scusa per giustificare la non risposta di Tommy. Al che Raul le strappa il telefono e finge che ci sia un problema di linea.

Il pericolo è scampato ma solo per ora. Tommy intanto non si trova e i ragazzi decidono di andare da Bobby per vedere se l'amico è andato da lui. Ed escono di scena.

Entrano in scena Bobby e Bigbag. Il nerd è intento a pagare la somma di denaro a Bobby. Dopo aver verificato che i giochi venduti fossero in ottimo stato deve saldare il suo debito.

Conclusa la trattativa i due si stringono la mano e Bigbag apparentemente esce di scena. //I bambini devono vedere che rimane in scena nascosto

In quel momento entrano i ragazzi agitati che cominciano a fare mille domande a Bobby: "Tommy è sparito! Non lo troviamo a casa sua! È con te? L'hai visto? Se i suoi genitori dovessero scoprirlo!"

Bobby intima a tutti la calma, chiedendo quando l'avessero visto per l'ultima volta. Loro spiegano che la sera del giorno precedente stavano giocando tutti insieme a TEOM e poi è scomparso. //nel raccontarlo fanno riferimento al fatto che il gioco TEOM gli era stato regalato da Bobby

Quando i ragazzi dicono la parola TEOM, Bigbag nascosto dice: "TEOM il gioco perduto!!! Non ci posso credere!" Ma poi rimane nascosto.

Gwen chiede agli altri se hanno sentito la voce, ma gli altri minimizzano la cosa e continuano a parlare... Bobby chiede loro se nell'ultimo incontro insieme fosse successo qualcosa di strano e Raul spiega che avevano litigato ma nulla di più.

Bobby non sa come aiutarli, dice di mantenere la calma, assicurando ai ragazzi che Tommy tornerà. "Sarà andato sicuramente in centro a fare delle commissioni! Domani a scuola ci sarà!" dice.

Bobby esce di scena, e i ragazzi rimasti da soli decidono di tornare a casa di Tommy per vedere se è rimasto qualche indizio. Ed escono di scena.

Si rivela così dal nascondiglio Bigbag che infuriato con Bobby dice:

"Mi ha venduto tutti i giochi che aveva eccetto il più prezioso... TEOM è un gioco leggendario per noi collezionisti. Esistono pochissime console al mondo, e la maggior parte di esse sono state ritirate dal mercato o distrutte! Intorno a quel gioco esistono un sacco di leggende: strani effetti collaterali, sparizioni, ipnosi... io sinceramente non ci credo, come fa un gioco del genere a fare tutto questo. Ma nonostante ciò quel gioco deve essere mio, spetta a me! Devo capire dove abita questo Tommy per andare a rubare la console ed aggiungerla alla mia collezione!"

Ed esce di scena.

Personaggi in scena:

Bobby

Bigbag

Raul

Vicky

Gwen

Professore di scienze

Oggetti di scena:

Soldi

4 banchi, una cattedra

4 sedie

Telefono di casa di Tommy

Console TEOM

Tema guida: [L'imprevisto inaspettato]

Capitolo cinque: Il tappeto di ragni

Entrano in scena Tommy e Teddy che si stanno dirigendo verso la montagna a testa in giù per affrontare il primo livello. Durante il viaggio dapprima stanno discutendo sui custodi di pietra, giocando sul duplice significato delle parole. Secondo Teddy i custodi sono fatti dello stesso materiale della pietra da cui attingono la forza: sono quindi durissimi e le armi scelte dai ragazzi saranno pochi utili. Secondo Tommy invece sono semplici cattivi, con la pietra estranea al corpo.

Il secondo tema su cui discutono è il fatto che sul loro braccio sono comparsi tre cuori rossi. Questi rappresentano le tre vite che i due compagni hanno per superare i 10 livelli. Teddy è molto preoccupato, ha paura di dover rimanere per sempre nel gioco... Tommy invece è molto sicuro di sé, dice che nella vita normale si ha solo una vita, quindi tre sono già tante. Teddy fa notare che normalmente sulla terra non si combatte contro i custodi di pietra. E i due ridacchiano insieme.

Nel frattempo arrivano all'ingresso della montagna a testa in giù... Questa si presenta come un'apertura di una caverna alla fine della quale c'è un antico portone molto pesante. Appena i due varcano la soglia parte la voce fuoricampo, (narratrice nel gioco): *“Benvenuti al livello 1_il mare di ragni: cercate di prendere il maggior numero di monete per entrare nella stanza del custode. Mi raccomando non pestate i ragni.”* Una volta concluse le istruzioni la voce fuoricampo riparte per due/tre volte, finché Tommy urla di aver capito. Nel frattempo Teddy è terrorizzato dai ragni e lentamente tende ad uscire dalla porta di ingresso. Quando scopre che la porta è chiusa e i due cominciano a giocare.

Man mano che procedono a raccogliere le monete aumentano sempre più i ragni e i loro passi in scenetta si fanno sempre più delicati. Teddy procede con le mani sugli occhi essendo aracnofobico. Arrivano così davanti ad una porta su cui vedono scritto: **Per passare inserisci 10 monete.** Tommy fa il conto e nota che ne ha 9, si gira verso Teddy che dice di averne una! La sta passando a Tommy quando vede un ragno e la fa cadere. Tommy fa per raccogliercela e pesta la zampa di un ragno... *//Si sente un rumore stridulo come di una zampa spezzata.*

I ragni si svegliano e iniziano ad attaccarli, Tommy usando lancia e scudo li contrasta mentre intima a Teddy di inserire le monete per aprire la porta. Teddy tremando procede e giusto in tempo riesce ad aprire la porta. I due fanno un gran sospiro di sollievo, il peggio sembra passato.

Dentro la porta è presente una sala con un quadrato disegnato al suo interno, una corda e una linea rossa nel mezzo. Entra il custode di pietra. Il personaggio è un uomo dalle 6 braccia (che insieme alle gambe fa 8) e con la pietra sul petto. Il custode si presenta e dice di essere il custode del quarzo, pietra particolarmente amata dai ragni poiché la ragnatela aderisce bene alla sua superficie. Per superare il livello, uno dei due amici dovrà sfidarlo al duello quadrato.

Il duello è molto semplice, è una sorta di tiro alla fune in cui perde il primo concorrente che supera la linea, senza però uscire dal quadrato. Tommy si offre a partecipare e lascia le sue armi a Teddy. Il peluche però avvisa l'amico che non avrà speranze... Il custode è troppo più muscoloso. Tommy dice a Teddy di fidarsi di lui poiché ha in mente un piano. Chiede all'amico solo di avvisarlo quando il custode sarà all'estremità del quadrato. *//Questa ultima parte la comunica all'orecchio.*

Comincia la sfida e inizialmente c'è abbastanza equilibrio... Tommy riesce a tenere testa. Poi però il custode inizia ad utilizzare le 4 braccia che ha in più e sembra non esserci storia. I due si trovano al limite: Tommy vicino la linea rossa e il custode vicino la fine del quadrato. A quel punto Teddy esclama: *“Ora TOMMY”*.

Tommy in quel momento molla per qualche secondo la fune e il custode cade all'indietro fuori dal quadrato. La sfida è vinta da Tommy! I due esultano e il custode consegna loro la pietra. //Si sente una musicchetta allegra che annuncia che il livello è stato superato.

Il custode indica loro la direzione per il secondo livello e i due escono di scena insieme al custode.

Entra in scena Tena, che da una palla di cristallo fa capire che stava monitorando la sfida. Dice tra sé e sé che il ragazzo è meglio di quanto si aspettasse e che forse questa volta il suo perfido piano può essere finalmente raggiunto. Dopo una risata malefica esce di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Custode di pietra Quarzo/ragno

Tena

Voce gioco TEOM (fuori campo)

//Scegliere come fare i ragni

Oggetti di scena:

Monete

Quadrato con linea rossa

Corda

Pietra Quarzo (Bianca)

Sfera di cristallo

Armi

Tema guida: [Le nostre paure e come queste ci bloccano]

Capitolo sei: Il fiore di Sicomoro e l'uovo di Fisken

Entrano in scena Tommy e Teddy che stanno commentando la conquista della prima pietra. Teddy esalta l'amico dicendo che il suo piano era stato davvero geniale. Tommy mette la sua pietra al sicuro nella sua sacca e i due ripartono verso il livello 2 continuando ad esaltarsi.

I due vengono interrotti dalla voce fuori campo: *"Benvenuti al livello 2_ Il fiore di Sicomoro e l'uovo di Fisken. Cercate Boba che vi darà le istruzioni"*. Tommy chiede spiegazioni domandando chi fosse Boba, ma la voce registrata ripete le istruzioni. Qualsiasi domanda pongano i due ragazzi, la voce registrata risponde loro sempre allo stesso modo. I due, sconsolati, escono di scena dicendo che cercheranno il guerriero Boba.

Entra una vecchina ricurva sul suo bastone, che si dirige verso un pentolone. Rientrano Tommy e Teddy che si recano verso l'anziana per chiedere indicazioni. Tommy educatamente domanda se la signora conoscesse un certo Boba. Ma la signora alzato lo sguardo fa una faccia strana e torna a lavorare sul pentolone. Teddy allora riprova a fare la domanda, ma la signora fa cenno di non sentirci, e gesticola di ripetere più forte. Tommy dice a Teddy di lasciar perdere, sembra infatti che stiano perdendo tempo.

Ma Teddy riformula la domanda urlando e gesticolando in maniera buffa. Al termine della performance la vecchietta esclama di essere lei Boba e mostra ai ragazzi una collana con la pietra di Zircone. I due, sorpresi, chiedono a Boba se possono averla, sempre mimando e parlando in modo buffo. La signora risponde che per avere la pietra dovranno farle un favore: recuperare un fiore di un Sicomoro e un uovo di Fisken. Il Sicomoro è un albero molto raro in quelle zone, ma si riconosce perché in questa stagione ha dei bellissimi fiori lilla. La vecchina avvisa i due di fare attenzione: il fiore è molto raro e ci sono altri avidi raccoglitori nella zona. Per quanto riguarda il Fisken, è un grande uccello che non distingue i colori. Produce molte uova e solo quelle gialle hanno dentro un piccolo Fisken. Le altre sono uova preziose e bianche ma che non porteranno ad un frutto. L'animale però non distingue i colori per questo le ritiene tutte ugualmente importanti. Boba vuole un uovo bianco. [//Boba parla antepoendo il verbo al soggetto tipo Ioda o Willie dei Simpson](#)

Tommy e Teddy decidono di separarsi, sostengono che da soli possono impiegare meno tempo. Il ragazzo va in cerca del fiore e il peluche punta all'uovo del pennuto.

Escono tutti di scena e rientra Teddy camuffato da uccello, intanto in scena è entrato anche il Fisken che sta facendo la guardia alle sue uova. Il peluche racconta a tutti come questa volta sia stato lui ad avere un'idea geniale... Vestito da uccello non darà nell'occhio e potrà così rubare l'uovo.

Si avvicina all'animale e nota che quest'ultimo prova una certa simpatia per lui. Riceve un sacco di abbracci ma il peluche è spaventato ed inizia a fuggire via. Il Fisken si è innamorato di Teddy e vuole a tutti i costi portarlo nel suo nido. Ad un certo punto il Fisken riesce a raggiungerlo, e lo trascina fuori scena. Teddy sconsolato chiede aiuto a Tommy che ovviamente non può sentirlo.

Nel frattempo entra Tommy che è nella foresta alla ricerca dell'albero. Ad un certo punto trova il Sicomoro ma è davvero troppo alto... da solo non può prendere il fiore. Entra così un ragazzo che dice di essere del posto e offre una mano a Tommy per salire. Sembra un tipo per bene e Tommy si fa aiutare. Per farlo salire il ragazzo chiede a Tommy di lasciargli armi e sacca nella quale Tommy all'inizio della scenetta aveva messo la pietra e Tommy sovrappensiero accetta. Appena il giovane è salito sull'albero, il ragazzo di TEOM scappa con armi, sacca e pietra e urla: *"Grazie per la pietra di Quarzo, insieme alla pietra Turchese che ho rubato a quel fesso ora sono a due! E pensare che ero venuto qui per quello stupido fiore."* Ed esce festeggiando.

Tommy incredulo lo maledice e preso il fiore scende dall'albero in cerca di Teddy ed esce di scena.

Rientra in scena e trova il Fisken addormentato abbracciato a Teddy che sta covando le varie uova. Tommy si nasconde dietro un cespuglio e cerca di comunicare con l'amico. Il ragazzo dopo essersi rivelato al peluche gli chiede per quale motivo fosse vestito in quel modo e il pupazzo spiega il suo piano.

Finita la descrizione Teddy chiede se ha recuperato il fiore e Tommy racconta del furto che ha subito. I due concludono che non avrebbero dovuto separarsi ma decidono comunque di scappare con l'uovo.

Teddy lentamente sfugge dalle ali del pennuto e prende l'uovo. Una volta passato a Tommy fa per togliersi il suo travestimento, quando il Fisken si sveglia infuriato.

Capisce di essere stato ingannato e attacca i due ragazzi che non hanno armi per difendersi. Dopo una breve lotta, nella quale i due protagonisti si sono messi a bordo scena, il Fisken esegue tre colpi finali e dal fuori campo si sente una voce che dice: GAME OVER.

La scenetta finisce e il Fisken esce portando con sé i corpi dei due ragazzi.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Boba

Fisken

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Ragazzo di TEOM

Oggetti di scena:

Travestimento da uccello per Teddy

Sacca per le pietre

Armi

Pentolone e mestolo

Nido con uova

Sicomoro con Fiore

Collana con pietra marrone Zircone

Cespuglio/Nascondiglio per Tommy

Tema guida: [Il voler fare le cose da soli]

Capitolo sette: GAME OVER

La scenetta comincia con la voce fuori campo che ripete GAME OVER. Entrano in scena Tommy e Teddy che si domandano cosa sia successo. Sono infatti vestiti come all'inizio della scenetta 6 e Tommy ha armi e sacca con la pietra. I due ripercorrono gli ultimi momenti dell'ultima scenetta, soprattutto descrivendo lo scontro finale col Fisken. Tommy è stupito perché nella sacca c'è ancora la pietra che gli era stata rubata e mentre si interroga, Teddy lo interrompe urlando dicendo di guardarsi il braccio.

I due notano che sul braccio non hanno più tre cuori rossi ma ne hanno due rossi e uno vuoto. Hanno perso una vita e il livello si è azzerato ricominciando dall'inizio.

In quel momento parte la voce fuori campo che dice: "Benvenuti al livello 2_ Il fiore di Sicomoro e l'uovo di Fisken. Cercate Boba che vi darà le istruzioni"

Teddy si dispera dicendo che non vuole rimanere nel gioco per sempre. Hanno perso una vita al secondo livello, come si farà ad arrivare alla fine.

Tommy lo consola ribadendo che hanno sbagliato a separarsi. Ma adesso hanno capito come fare e insieme possono farcela. Escono di scena ed entra Boba.

//Da questo momento in poi i due ragazzi anticiperanno le mosse dei personaggi per cercare di fare più veloci.

I due vanno da Boba e le chiedono sempre in modo buffo: "Pietra in cambio di fiore e uovo ok?" lei perplessa ma felice dice di sì... Anche se si chiede come facessero a saperlo già. I due dicono che è una lunga storia e la salutano.

Escono tutti di scena e rientra il Fisken con il suo nido. Entra Teddy sempre vestito da uccello e inizia a sedurre l'animale. Il Fisken si allontana dal nido lasciando la possibilità a Tommy di arrivare al nido e sottrarre un uovo bianco dal giaciglio. Tommy dopo aver preso l'uovo e averlo messo nella sacca, si allontana in modo furtivo. In quel momento Teddy si toglie il travestimento e il Fisken perde il suo interesse... A quel punto Teddy esce di scena e anche il Fisken.

Rientrano Teddy e Tommy e questa volta in scena c'è l'albero di Sicomoro. Tommy aiuta Teddy a salire e il peluche prende il fiore. A questo punto Teddy scende e Tommy dice all'amico di aspettare prima di tornare da Boba. Il ragazzo sostiene infatti di dover incontrare una persona. Entra in quel momento il ragazzo di TEOM che chiede ai due amici se serve una mano per prendere il fiore. Tommy dice che se vuole possono aiutarlo a salire. La situazione si ribalta e il ragazzo di TEOM consegna la sua sacca a Tommy che, appena fatto salire il ragazzo, scappa insieme a Teddy ed escono di scena.

Il ragazzo arrabbiato scende dall'albero, giura vendetta ed esce di scena.

Rientra Boba e arrivano anche i due ragazzi. La vecchina è contenta e accetta lo scambio, consegnando ai due protagonisti la pietra.

//Si sente fuori campo la musichetta che annuncia il livello superato

Boba esce di scena dopo aver messo uovo e fiore nel suo pentolone.

Rimangono i due ragazzi e Teddy chiede per quale motivo avessero rubato la sacca al ragazzo. Tommy dice che se i suoi calcoli sono giusti all'interno della sacca dovrebbe esserci la pietra Turchese, obiettivo del livello 3. Il giovane infatti l'aveva rubata e scappando durante il primo furto l'aveva rivelato.

I due esultano e si dirigono verso il terzo livello e come al solito la voce fuori campo annuncia: *“Benvenuti al livello 3_Gli abissi di TEOM. Cercate il tritone e sconfiggetelo per recuperare la pietra. Una volta ottenuta, mettete la pietra nella bacinella d’acqua e il livello sarà superato.”*

I due si guardano e presa la pietra la pongono in acqua... in quel momento parte la musicchetta di livello superato e i due esultano nuovamente.

Si dirigono verso il livello 4 ricordando che in futuro dovranno fare più attenzione per non perdere altre vite. Ed escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Boba

Fisken

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Ragazzo di TEOM

Oggetti di scena:

Travestimento da uccello per Teddy

Sacca con le pietre

Armi

Sacca del ragazzo di TEOM

Pentolone e mestolo

Nido con uova

Sicomoro con Fiore

Collana con pietra marrone Zircone

Pietra Turchese

Bacinella d’acqua

Tema guida: [Non abbattersi davanti alle difficoltà e anzi trarne vantaggi]

Capitolo otto: Il mercato di TEOM

In scena sono presenti sei bancarelle del mercato, dei mercanti e alcuni clienti. La situazione è caotica ma freezata.

Da fuori scena si sentono le voci di Tommy e Teddy che dicono di essere arrivati al livello 4. In quel momento proprio la voce fuoricampo descrive l'obiettivo del quarto livello: *"Benvenuti al livello 4_ Il mercato di TEOM. La pietra da conquistare sarà la Giada. Tra i mercanti qualcuno la nasconde. Trovatelo e sfidatelo a dadi. Se sconfitto, la pietra sarà vostra e il livello completato."*

I due entrano in scena e discutono sul fatto che il livello sembra facile, solo che non sanno giocare al gioco dei dadi. Teddy inoltre si chiede come mai questa volta dovessero cercare una persona: "Giada" invece che una pietra, sottolineando come in passato lui avesse avuto una storia con un peluche di nome Giada. Tommy gli tira un coppino e gli spiega che la Giada è una pietra preziosa color verde scuro e non una persona. I due comunque arrivano al mercato e l'ambientazione già presente in scena si anima. Da quel momento inizia ad esserci caos in scena, con tutti i mercanti che urlano presentando i loro prodotti trattando con i vari clienti.

Teddy in particolare rimane attratto da una bancarella piena di squisiti dolcetti (il suo punto debole) e pian piano si allontana da Tommy. Nel caos i due si perdono e Tommy inizia a chiamare senza successo il compagno che rimane incantato davanti alla bancarella. Tommy si agita, non vuole separarsi dall'amico come nel livello precedente. Nel frattempo Teddy di nascosto inizia a mangiare e rubare dolcetti senza che il mercante, impegnato in una trattativa, se ne accorga.

A quel punto si sente urlare il mercante pasticciere: *"Al ladro, al ladro! Mi hanno rubato i miei pasticcini! Aiuto Guardieeee!"*. Entrano così le guardie di Tena, che iniziano a girare per il mercato, guardando minacciosamente tutti. Arrivati davanti a Teddy lo scoprono perché ha la faccia sporca di nutella e annunciano che sarà portato in prigione. Teddy chiede aiuto a Tommy che però fa finta di non conoscerlo per non dare nell'occhio. Teddy e le guardie escono di scena.

Tommy si accovaccia e mette le mani sulla fronte quando uno dei mercanti si avvicina a chiedere se va tutto bene. Tommy dice che è in cerca della Giada e che il suo amico è stato arrestato. Tommy chiede se sa come entrare in prigione e il mercante gli rivela che anche suo fratello è imprigionato a causa della cattiveria della regina Tena. Il mercante Arturo propone a Tommy di collaborare insieme per liberare suo fratello e Teddy e, in cambio, di rivelare informazioni sul mercante possessore della Giada. Tommy accetta e tutti escono di scena.

Rientrano Teddy e il debitore di Tena (imprigionato nella terza scenetta, fratello di Arturo). Sono in prigione ed entrambi spiegano perché ci sono finiti. Poi per passare il tempo l'uomo propone a Teddy di giocare a dadi e gli spiega le regole del gioco *Dadi bugiardi*. I due cominciano a giocare in prigione e Teddy risulta essere molto bravo.

Ad un certo punto sentono dei rumori, sono Tommy e Arturo che stanno entrando da una galleria sotterranea da loro scavata per salvarli. I due sono felicissimi e tutti evadono senza farsi scoprire.

Usciti di prigione Arturo ringrazia Tommy per il prezioso aiuto e gli indica colui che deve essere sfidato a dadi: il mercante di sughero. I quattro si salutano, e il fratello di Arturo ricorda a Teddy di fare attenzione, la polizia infatti ha visto i loro volti ed è meglio non farsi notare nei prossimi mesi.

I due fratelli escono di scena e rimangono Tommy e Teddy che iniziano a discutere della nuova capigliatura che dovrebbe farsi Teddy per non farsi riconoscere dalla polizia. Nel frattempo entra il mercante di sughero che continua a pubblicizzare i suoi prodotti.

I due protagonisti lo fermano e gli chiedono se ha la pietra di Giada. Il mercante rivela loro che solo se sarà sconfitto a dadi la pietra sarà loro. Tommy chiede al mercante quali sono le regole, e lui scoppia in una grassa risata, sottolineando come sia impossibile batterlo se è la prima volta che giocano. Aggiunge che il gioco è il gioco dei dadi bugiardi.

In quel momento interviene Teddy che si offre per giocare lasciando Tommy incredulo, ma convincendolo con un occholino ammiccante.

I due cominciano a giocare e sorprendentemente vince Teddy grazie all'aiuto ricevuto dal fratello di Arturo in prigione. Il mercante di sughero sconsolato cede la pietra e la musica di sottofondo certifica il superamento del livello.

I due amici felici uscendo riflettono su come aver aiutato gli altri abbia alla fine portato dei vantaggi anche a loro (escono tutti tre di scena).

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

2 guardie di Tena (già presenti nella scenetta 3)

3 mercanti generici

4 Clienti generici

1 mercante di dolcetti

1 mercante di sughero

Il mercante Arturo

Cittadino di TEOM (già presente nella scenetta 3)

Oggetti di scena:

Mercato, con bancarelle

Dolcetti

Sughero

Pietra Giada

Prigione

Materiale per scavare

Dadi

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Aiutare gli altri aiuta te stesso]

Capitolo nove: Condizionamenti esterni

Entra in scena Bigbag che comunica ai bambini di aver seguito i ragazzi fino a casa di Tommy. Sta aspettando il momento buono per entrare e sottrarre la console ai ragazzi. Aspetterà che i ragazzi escano per introdursi di nascosto e rubare il gioco. Comunica di nascondersi in giardino per aspettare il momento giusto (esce di scena).

Entrano i ragazzi che sono tornati a casa di Tommy per cercare qualche indizio. Gwen propone di guardare se c'è la bicicletta, Raul dice di guardare in armadio per notare che vestiti mancano, Vicky invece cammina avanti e indietro nervosamente. Gwen e Raul eseguono le loro ricerche ma la ragazza conclude che il garage ha tutte le bici presenti e il ragazzo dice che mancano i vestiti che indossava con loro quella sera. Manca anche il peluche di Tommy al quale il ragazzo era particolarmente affezionato. Le due ragazze ridacchiano un po' per la situazione con Teddy, quando i tre vengono interrotti da una telefonata.

Sono nuovamente i genitori di Tommy, nessuno dei tre vuole rispondere... alla fine come l'ultima volta tocca a Vicky. La ragazza questa volta non può evitare di far parlare la signora con suo figlio, per cui chiede a bassa voce a Raul se sa fare la voce di Tommy... Raul si rifiuta ma in quel momento Vicky dice alla mamma di Tommy che gli sta passando suo figlio, e passa il telefono a Raul. Raul in preda al panico finge di avere il raffreddore in modo che la sua voce venga camuffata. La mamma ha dubbi sulla voce del figlio, Raul la rassicura, ma lei dice che presto torneranno e che preparerà a Tommy un bello sciroppo per il raffreddore. La telefonata finisce ma i ragazzi ragionano su come il tempo a loro disposizione per risolvere il mistero sia sempre meno. [//La telefonata verrà fatta senza la mamma fisicamente dall'altra parte del telefono, dovranno essere bravi i ragazzi a simulare il tutto esponendo le varie informazioni.](#)

Sconsolati i ragazzi tornano in soffitta, ma in quel momento notano nuovamente che il videogioco è aperto e sta continuando a girare... In più sta per cominciare il Livello 5, che però sembra essere diverso da quello che avevano giocato insieme. I tre iniziano a guardare lo schermo.

Entrano Teddy e Tommy che si dirigono verso l'entrata del quinto livello, Teddy è molto preoccupato perché deve stare attento e non far vedere la sua faccia alle guardie che lo stanno cercando. Interviene la classica voce di TEOM che annuncia: *"Benvenuti al livello 5_Il labirinto nebbioso. La pietra da conquistare sarà l'Ambra. Cercate la libellula protettrice della pietra, provate a seguirla per riuscire ad uscire dal labirinto. Se arriverete salvi alla fine del labirinto la pietra sarà vostra... Attenzione ai calabroni che vi ostacoleranno"*

Teddy non fa in tempo a chiedere a Tommy cosa sia un calabrone, che questo entra in scena... Tommy cerca di scacciarlo con lancia e scudo, Teddy invece scocca una freccia a caso e lo colpisce. I due si guardano sbalorditi e Tommy mostra all'amico cos'è un calabrone.

In quel momento entra la libellula Fuzzy che velocissima si intrufola nel labirinto. I due iniziano a correrci dietro entrando nel labirinto. (escono di scena)

Ritornano in primo piano Raul Gwen e Vicky. [//Sono rimasti in scena in secondo piano, intenti a guardare lo schermo.](#) I tre si chiedono per quale motivo il gioco stia continuando da solo e in particolare notano che i Joystick si stanno muovendo come se avessero vita propria... Spaventati iniziano a sospettare del gioco. Vicky ricorda le parole di Bobby quando sosteneva che il gioco fosse pericoloso. Raul propone di staccare la spina... sta per farlo quando Gwen lo interrompe urlando: *"Quello è Tommy! Insieme al suo peluche Teddy! Guardate sono loro! Non so come sia possibile, ma sono dentro lo schermo! Ecco dov'è finito Tommy!!!"*

Vicky e Raul si avvicinano allo schermo e notano una somiglianza tra il personaggio che sta giocando e Tommy. Raul conferma che il secondo personaggio è Teddy. I ragazzi sono sbalorditi non riescono a spiegarsi l'accaduto. Alzando il volume sentono la voce di Tommy, ma loro non riescono a farsi sentire.

I tre vedono che i due personaggi stanno rincorrendo la libellula ma stanno perdendo terreno. Decidono così di aiutarli. Raul prende in mano un Joystick e dice: *“Se tagliamo di qua, recuperiamo terreno”*

//Parte difficile della scenetta: Tommy non può comunicare con gli amici che però lo condizionano nel gioco. Nel recitare Tommy deve essere bravo a simulare movimenti involontari.

Rientrano Tommy e Teddy di corsa, (i ragazzi a casa rimangono in secondo piano) e Teddy fa notare che stanno perdendo terreno. Tommy dice di aumentare il ritmo quando ad un certo punto gira bruscamente a destra perdendo l'equilibrio e cadendo.

//I ragazzi a casa tornano in primo piano ma si mantengono su due punti diversi della scena rispetto a Tommy e Teddy, devono essere bravi nel rispettare il turno per parlare.

Raul urla *“Noooo, stupido Tommy! Perché sei caduto?”*. Vicky gli ruba il Joystick di mano e inizia a dire: *“Alzati, vai di qua, come funziona sto cosa, e sto pulsante cosa fa?”*. Nel frattempo Tommy inizia a saltare a caso contro la sua volontà, cerca di andare dritto ma gira, dice di saltare ma in realtà rotola. Teddy lo prende in giro e gli chiede se è ubriaco. Tommy chiede aiuto dicendo di non sapere cosa stia succedendo. Nel frattempo Teddy fa notare che la libellula è sparita e loro si sono persi nel labirinto. La situazione è complicata ed escono di scena.

Vicky sostiene che il Tommy del gioco non fa mai quello che gli dicono gli altri, come nella vita reale. Gwen dice che devono provare a comunicare in qualche modo per capire se effettivamente Tommy è entrato nel gioco. Raul con un colpo di genio propone di attaccare un microfono alla console. Ora bisogna trovare solo un microfono che sia compatibile con il sistema. I tre escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Bigbag

Gwen

Vicky

Raul

(Libellula Fuzzy) (Calabrone) *//Scelta se fare oggetti o persone*

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

Telefono di casa Tommy

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Il condizionamento degli altri]

Capitolo dieci: Fuori dal labirinto

Entrano Raul, Gwen e Vicky. In scena è presente una scatola. Raul si avvicina buttando fuori tutto ciò che trova. Dopo alcuni minuti di ricerca, esulta e si rivolge alle due ragazze mostrando un vecchio microfono. Tommy infatti non buttava via niente e quel dispositivo datato secondo Raul era compatibile. Vicky domanda come fosse possibile collegare quel dispositivo senza possedere l'attacco corretto. Gwen, abile nella tecnologia, propone di collegare direttamente i cavi e inizia a lavorare con la console e il microfono.

Nel frattempo entrano Tommy e Teddy, Tommy è tornato a controllare i suoi movimenti, ma purtroppo i due si sono persi nel labirinto. Sta scendendo la nebbia, non c'è traccia della libellula Fuzzy e in più si sente in lontananza il ronzio dei calabroni in arrivo. I due sono in difficoltà, quando, ad un certo punto, iniziano a sentire: *"Prova prova, Tommy ci senti, prova" "Te l'avevo detto che non avrebbe funzionato" "Sta zitto Raul"* ... Al che Tommy sorpreso inizia a chiedere: *"Gwen, Raul? Siete voi? C'è anche Vicky?"*.

I ragazzi felici esultano per essere riusciti a mettersi in contatto. Tommy inizia a raccontare brevemente cosa gli è successo. [//Questo riassunto servirà per tutti i bambini che hanno perso la prima settimana](#)

Spiegherà chi è Teddy e glielo presenterà, racconterà come è entrato nel gioco e l'incontro con Tena e introdurrà il concetto di cerchio rotante, proseguirà poi il racconto con: il livello dei ragni, la perdita della vita a causa del Fisken, il livello dell'acqua e infine il livello del mercato. Poi chiederà a loro quanto tempo è passato sulla terra e cosa è successo.

I ragazzi racconteranno della lezione noiosa a scuola sui minerali e delle chiamate con i suoi genitori.

Tommy chiede se erano stati loro a manovrarlo da remoto e Raul confessa, in più il ragazzo si scusa se hanno litigato la sera del giorno precedente e i due si riappacificano a distanza.

Teddy però interrompe i ragazzi, stanno arrivando infatti alcuni calabroni. Tutti capiscono che devono collaborare insieme per uscire vivi dalla situazione.

Gwen chiede a Tommy perché non sta usando la mappa, Tommy e Teddy chiedono a che mappa stia facendo riferimento la ragazza. I tre scoprono che nello schermo Tv è possibile vedere la mappa del labirinto, mentre nella realtà del gioco questa cosa non è possibile. Per i due giocatori questo è un grande vantaggio, in quanto sempre nella mappa sono visibili anche i calabroni in movimento.

Gwen fa notare a Tommy e Teddy che la libellula Fuzzy è già arrivata alla fine, per cui non potrà più aiutarli. Per questo i due protagonisti decidono di accordarsi con gli amici da casa facendosi guidare. Tommy chiede a Raul e Vicky di non manovrarlo, altrimenti il tutto diventa più difficile.

La squadra insieme va alla grande, i ragazzi indicano la strada e avvisano la presenza di eventuali calabroni, intimando ai due giocatori di abbassarsi, scoccare una freccia o rotolare. Tutto sembra procedere per il meglio, quando si sente la voce fuori campo esclamare: *"Manca un minuto per completare il livello"*.

Incomincia così un conto alla rovescia dove si ripetono le stesse azioni di prima ma tutte velocemente.

Proprio allo scoccare del 59 secondo, i due riescono ad uscire dal labirinto e a ritrovare la libellula. Il livello è superato, la libellula fa cadere la pietra ed esce di scena. Tutti i ragazzi esultano e si sente la musica di livello completato. Raul però esulta in maniera troppo scomposta e cade distrattamente sul microfono che si rompe.

I ragazzi da casa perdono il contatto. E le due ragazze si arrabbiano con Raul.

Tommy e Teddy nel frattempo chiedono notizie dei compagni, ma dopo alcuni tentativi decidono di procedere, confidando che con Gwen sicuramente il problema si sarebbe risolto. Si dirigono verso il livello 6 ed escono di scena.

Rimangono Gwen, Vicky e Raul, e Gwen nota che il dispositivo è rotto. Raul si scusa e le ragazze lo perdonano. Decidono tutti insieme di andare da Bobby per chiedere un microfono sostitutivo ed escono di scena lasciando da sola la console.

Entra così di nascosto Bigbag che furtivamente ruba la console ed esce.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

(Libellula) (Calabroni) //Scelta se fare oggetti o persone

Oggetti di scena:

Pietra di ambra

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

Scatolone pieno di cose

Microfono

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Perdono]

Capitolo undici: Una locanda troppo tranquilla

Entrano in scena Tommy e Teddy ancora stanchi dalla corsa del labirinto. Teddy dice che gli stanno esplodendo i polmoni e anche Tommy dice di essere molto stanco. In quel momento si avvicina ai due ragazzi l'oste Vittorio, un omeone con la barba, proprietario di una locanda lì vicino.

Vittorio chiede ai ragazzi se sono stanchi e hanno bisogno di una pausa, ed effettivamente i due annuiscono. L'uomo dice ai giovani di seguirlo, dentro la sua locanda potranno trovare ristoro. Teddy prende un attimo Tommy in disparte, gli sembra tutto troppo strano. Vittorio è arrivato proprio quando erano stanchi, sembra troppo buono e disponibile... a Teddy la situazione non piace.

Tommy rassicura l'amico, dicendo che un attimo di riposo potrebbe essere utile in vista degli ultimi 5 livelli. In più Raul, Gwen e Vicky al momento non sono raggiungibili, con il loro aiuto tutto sarebbe più facile. Un attimo di pausa potrebbe farli tornare. Teddy così si convince e i due iniziano a seguire Vittorio verso la locanda. Teddy suggerisce all'amico però di fare attenzione alla sacca con le pietre, viste le brutte esperienze che hanno avuto in passato.

I tre si avviano verso la locanda e Vittorio si propone di portare lui la sacca di Tommy, che però astutamente rifiuta. Entrati nel locale la situazione appare tranquilla. Ci sono due clienti al bancone e c'è una musica da osteria abbastanza alta.

In sottofondo si sente la voce di TEOM che annuncia: *Benvenuti al livello 6_ La locanda di Vittorio. Non fatevi ingannare dall'oste, cercherà di rallentare il vostro percorso con i suoi cibi deliziosi e le sue bevande prelibate. Recuperate la pietra di Topazio custodita dall'oste al più presto e fuggite senza perdere troppo tempo!*

//La voce del gioco deve essere chiara per i bambini ma Tommy e Teddy devono far finta di niente distratti dalla musica del locale

Finita la descrizione del livello, Teddy chiede all'amico se ha sentito qualcosa, ma Tommy lo zittisce in quanto Vittorio sta esponendo il menù. I due protagonisti non sanno di essere dentro un livello. Teddy e Tommy cominciano così a mangiare e bere, sono talmente entusiasti del cibo sublime che ne chiedono sempre di più.

Nel frattempo entrano nella locanda anche le cinque guardie di Tena, tra le quali c'erano anche quelle che avevano imprigionato Teddy. Gli uomini però non lo notano e si mettono a mangiare e bere in un tavolo.

Nel frattempo Tommy e Teddy stanno esagerando col cibo e con le bevande, tanto che Teddy propone a tutti di sentire una sua performance canora. Teddy inizia a cantare e Tommy, Vittorio e i due clienti già presenti nella locanda ascoltano attentamente, partecipando con Teddy e cantando il ritornello. //Teddy deve sembrare un po' alticcio e la situazione in generale deve sembrare goliardica. La canzone scelta può essere un classico della musica italiana che magari tutti conoscono.

Le guardie spazientite dal chiasso, chiedono a Vittorio di far smettere Teddy. L'oste esclama che l'osteria è sua e decide lui cosa succede. E ricorda alle guardie che devono saldare il debito della serata del giorno prima, dalla quale sono andati via senza pagare. La situazione inizia a scaldarsi. Le guardie minacciano di imprigionare tutti, quando Teddy esclama ancora mezzo alticcio: *"Tanto è facile uscire di prigione"*. Le guardie così lo riconoscono e fanno per prenderlo. Tommy allora fa lo sgambetto alla guardia che si stava dirigendo verso Teddy e da quel momento in poi scoppia una classica rissa da bar, tipica dei film Western.

Né Tommy, né Teddy né le guardie hanno le armi a portata di mano, si procede quindi ad una scazzottata. Le due fazioni sono da una parte, Vittorio, i due clienti, Teddy e Tommy, dall'altra le cinque guardie.

Dopo alcune situazioni comiche (Teddy per sbaglio tira un pugno a Tommy, due guardie si scontrano, tavoli che volano, bottiglie rotte, ecc) le guardie vanno KO.

Vittorio ringrazia i due amici e fa bere loro un siero che li fa ritornare coscienti. Poi gli consegna la pietra di Topazio e racconta che la gemma è una ricompensa. Era da un po' che quelle guardie importunavano i suoi clienti e lui finalmente se ne è liberato.

Tommy e Teddy sono un po' frastornati e chiedono se quello che hanno svolto era effettivamente un livello. Vittorio spiega che non sarebbe dovuta andare in questo modo, ma grazie al loro prezioso aiuto si sono meritati il passaggio al livello 7. [//Si sente la musica di livello superato](#)

I ragazzi ringraziano Vittorio, che prima di salutarli li mette in guardia: *"I prossimi livelli saranno di un'altra categoria rispetto a quelli che avete affrontato finora... In particolare il prossimo è meglio che lo affrontiate insieme! Buona fortuna ragazzi."*

Tutti escono di scena.

Entra in scena la regina che sta guardando il tutto dalla sua sfera di cristallo. Dopo essersi lamentata delle sue guardie, fa notare come Tommy e Teddy siano davvero in gamba. Adesso però arrivano i livelli più difficili. Ricorda che le ultime quattro pietre da recuperare per azionare il cerchio rotante sono: Zaffiro, Smeraldo, Rubino e Diamante Rosa.

Detto questo esce di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

L'oste Vittorio

I due clienti della locanda (un maschio e una femmina)

5 guardie di Tena

Tena

Oggetti di scena:

Pietra di Topazio

Bancone bar

Tavolini bar

Oggetti di scena

Microfono per Teddy

Sfera di cristallo

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [L'autocontrollo]

Capitolo dodici: Il gioco è sparito

Entrano in scena Gwen, Vicky e Raul, che stanno discutendo se rivelare a Bobby dove si trova Tommy. Gwen sostiene che un supporto da parte dell'uomo potrebbe aiutare. Raul è convinto che nessuno ci crederebbe e che anzi potrebbe essere coinvolta la polizia. Vicky conclude dicendo che è meglio non dire niente a nessuno e cercare di risolvere la cosa da soli.

I tre arrivano da Bobby che in scena sta pregando. I ragazzi attendono un attimo che l'uomo finisca e subito chiedono che cosa stesse facendo. Bobby spiega che oggi ricorre il quinto anniversario dalla scomparsa di suo figlio Christopher e lui non ha perso la speranza di trovarlo. Ormai le autorità locali e tutti i suoi cari hanno perso la speranza, ma lui affidandosi alla preghiera, spera un giorno di poterlo ritrovare.

Bobby chiede ai ragazzi per quale motivo lo stessero cercando e in aggiunta chiede se avessero trovato Tommy. I tre rispondono tutti in modo diverso: Vicky "no", Raul "si" e Gwen "ni". Bobby li guarda perplesso e Vicky dice: *"No, cioè sì, cioè, la situazione è sotto controllo"*.

Bobby è perplesso ma non approfondisce, poiché Gwen subito mostra il microfono rotto e chiede se Bobby avesse il pezzo di ricambio. L'uomo lo esamina con attenzione e dice che gli pare che un prodotto simile fosse stato venduto a Bigbag insieme ai giochi. Indica ai ragazzi dove possono trovarlo e tutti escono di scena.

Entra Bigbag tutto felice di aver rubato il gioco, è a casa sua e si sta preparando per provare a giocare al nuovo videogioco. A un certo punto entrano in scena i ragazzi che suonano il campanello di casa sua. Il nerd si avvicina allo spioncino della porta convinto che fosse un fattorino con la pizza d'asporto che aveva ordinato, e quando vede i ragazzi emette un urlo.

I tre, in scena dall'altra parte della porta, si domandano che cosa sia successo. E risuonano il campanello.

Bigbag va in panico e dice fra sé e sé: *"Diamine mi hanno scoperto, devo nascondere il gioco"* e urla ai ragazzi *"ARRIVOOO"*. Nel frattempo nasconde il gioco e poi si presenta alla porta aprendo ai ragazzi ma senza voler farli entrare.

Bigbag chiede per quale motivo lo cercassero e Raul esclama: *"Hai preso una cosa che ci serve"* e Bigbag inizia a negare dicendo che non sa di cosa stia parlando. [//Si crea una situazione di domande equivoche dove Bigbag fa riferimento al gioco e Raul invece al microfono](#)

"Ci servirebbe ora, anche in prestito" dice Raul e il nerd risponde: *"Non capisco di cosa tu stia parlando"*, Vicky interrompe Raul e dice che stanno cercando un microfono come quello rotto che Gwen gli porge. Bigbag fa un sorrisone e un gran sospiro di sollievo. Esclama che glielo porta subito. Porta ai ragazzi il pezzo di ricambio e fa per salutarli.

I ragazzi chiedono quanto devono pagare, ma Bigbag esclama: *"E' un regalo per voi amici miei, prendetelo pure gratuitamente. A presto e buona fortuna con TEOM!"*. E chiude la porta.

I tre si guardano dubbiosi, sapevano infatti che Bigbag era molto avaro... Strano che non abbia chiesto nessun pagamento. Contenti escono di scena verso la casa di Tommy. Anche Bigbag esce.

Rientrano in scena i tre ragazzi correndo a casa di Tommy verso la soffitta. Con grande sgomento si rendono conto che la console è sparita. Qualcuno l'ha rubata! I ragazzi sono disperati. Chi potrebbe essere stato?

Raul e Vicky sono molto preoccupati. Senza il gioco aiutare Tommy sarà molto più difficile.

In quel momento Gwen fa notare ai ragazzi che poco prima Bigbag ha fatto riferimento al gioco TEOM... Ma nessuno oltre loro e Bobby sapeva della sua esistenza. I ragazzi non ci avevano fatto caso, ma ora quell'indizio è decisivo.

A questo punto Vicky fa notare a tutti come poco prima l'uomo fosse stato davvero strano, come se nascondesse qualcosa...

Secondo i ragazzi è stato proprio Bigbag a rubare il gioco e devono escogitare un piano per sottrarglielo.

Tutti escono di scena.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Bobby

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

2 Microfoni

Porta della casa di Bigbag

Tema guida: [Preghiera e speranza]

Capitolo tredici: Scalata impervia

Entrano in scena Tommy e Teddy: i due si stanno chiedendo che fine hanno fatto gli amici da casa. Infatti è un po' che non si fanno sentire e i due protagonisti sono preoccupati. Mentre stanno ipotizzando i vari motivi della scomparsa degli amici, entra il banditore di Tena che annuncia un imminente arrivo della regina.

Entra la regina nel suo baldacchino accompagnata dalle quattro guardie e dal suonatore di tamburo che scandisce il ritmo. Le guardie guardano con aria di sfida Tommy e Teddy, i quali le stuzzicano ricordando come nella locanda fossero state sconfitte. La regina interrompe gli scherni e si congratula con i ragazzi. Vuole vedere le pietre finora conquistate e le osserva con grande bramosia. Tommy è un po' restio nel mostrarle, mentre Teddy le illustra a Tena con grande gioia, vantandosi delle loro imprese.

La regina per ricompensarli per le fatiche fatte finora, dona ai ragazzi una corda, dicendo che sicuramente sarebbe potuta risultare utile nel prossimo livello. Ed esce di scena con guardie e banditore.

I due si guardano perplessi, il prossimo livello sembra essere davvero pericoloso... Tutti li stanno mettendo in guardia, da Vittorio a Tena. Mentre i due riflettono su questa cosa camminando, vengono interrotti dalla voce di TEOM: *"Benvenuti al livello 7_ La montagna delle scimmie urlatrici. La pietra di Zaffiro è custodita dal Grande babbuino in cima alla montagna. Scalatela, ma attenzione alle scimmie urlatrici, faranno di tutto per farvi precipitare lanciando delle pietre."*

Tommy fa notare a Teddy come la montagna davanti a loro sia davvero impervia e il peluche fa ricadere l'attenzione sulle scimmie pronte a gettargli contro delle pietre. I due iniziano a riflettere su come la corda possa essere utile: Teddy propone di usarla per colpire le scimmie come nel far west, utilizzandola come lazo, ma Tommy pensa che sia troppo complicato. Allora Teddy dice che possono usarla come sicura per la scalata... Tommy si congratula con l'amico e i due iniziano ad imbragarsi... mentre si legano addosso la corda, Tommy riflette sulle parole di Vittorio, il custode di pietra del livello precedente: *"Il prossimo livello dovete affrontarlo insieme"* si ripete tra sé e sé. Ad un certo punto il ragazzo nota che in cima alla montagna c'è un anello incastonato nella roccia ed esclama: *"Teddy, hai presente le palestre di roccia? Solo uno di noi due deve scalare, l'altro deve dirgli dove andare e sorreggerlo durante la scalata... Ecco a cosa serviva la corda ed ecco perché è importante fare il livello insieme! Basta solo scoccare una freccia dentro l'anello e farci passare la corda"*.

Tommy non ha neanche il tempo di finire la frase che Teddy ha già l'arco in mano. Tommy è un po' preoccupato, l'amico non ha una grande mira. Teddy scocca il primo colpo, ma colpisce una scimmia che istintivamente gli tira contro una pietra. Tommy si lancia sull'amico e gli fa da scudo. La pietra però colpisce Tommy. Dal gioco si sente la frase "GAME OVER" e Tommy esce di scena. Teddy rimane in scena disperato! Si accusa dell'accaduto, e pieno di rabbia scocca una freccia che entra esattamente nell'anello.

In quel momento rientra in scena Tommy con una grande botta... Il livello per lui ricomincia e quindi si sente nuovamente la voce di TEOM che descrive la situazione: *"Benvenuti al livello 7_ La montagna delle scimmie urlatrici. La pietra di Zaffiro è custodita dal Grande babbuino in cima alla montagna. Scalatela ma attenzione alle scimmie urlatrici, faranno di tutto per farvi precipitare lanciando delle pietre."*

Teddy si scusa con l'amico e gli chiede per quale motivo avesse voluto perdere una vita per salvarlo. Tommy dice che per gli amici bisogna essere pronti al sacrificio e i due si abbracciano. Tommy mostra a tutti che gli è rimasta una vita.

I due si preparano per la scalata e Teddy si offre per arrampicarsi, Tommy infatti non può rischiare. Se perde un'altra vita sarà costretto a rimanere per sempre nel gioco.

La scalata comincia e Teddy rivela di soffrire un po' di vertigini. Tommy lo sprona dicendo che può farcela, puntando sul fatto che poco prima, da arrabbiato, era riuscito ad effettuare un tiro pazzesco con l'arco.

Teddy si convince ed inizia a scalare in modo sublime, grazie all'aiuto di Tommy la salita è molto più facile.

Il ragazzo infatti gli indica da dove arrivano le pietre, gli dice quando staccarsi dalla roccia e quando procedere. //In scenetta si deve vedere come, grazie alla collaborazione, i due riescano a superare la prova, mentre le scimmie lanciano le pietre che però prontamente vengono evitate.

Teddy riesce a salire in cima e successivamente riesce a far salire anche l'amico. Parte del livello è superato.

I due però non perdono la concentrazione, perché in quel momento entra il grande babbuino. I tre si preparano al combattimento. Ed escono tutti di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Tena

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Guardia 1

Guardia 2

Guardia 3

Guardia 4

Guardia col tamburo (5)

Banditore di Tena

3 scimmie

Grande babbuino

Oggetti di scena:

Baldacchino

Tamburo

Rocce

Corda

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Credere in sé stessi]

Capitolo quattordici: E tu chi sei?

Entrano insieme Teddy, Tommy e il Grande babbuino. I tre si guardano con aria di sfida e l'atmosfera è carica di tensione. Tommy ricorda a Teddy quanto sia pericoloso questo custode di pietra. Teddy è d'accordo con l'amico e ricorda come la regina Tena li abbia messi in guardia su questo livello. Il babbuino chiede chi avesse parlato di lui e i due amici raccontano delle raccomandazioni di Tena e Vittorio. Al che, in modo sorprendente, il babbuino si siede e comincia a piangere disperato. Inizia ad urlare: *"L'ho persa, per me contava tutto! Ho perso la pietra di Zaffiro"*.

Il custode racconta che per un custode la pietra vuol dire tutto! Un custode senza pietra ha perso la sua ragione di vita. Il babbuino dice che col tempo aveva ottenuto rispetto dagli altri custodi e ora non ha il coraggio di dire a nessuno che ha perso la pietra, per paura del loro giudizio.

Tommy e Teddy sono di stucco, e Teddy porge un fazzoletto al custode che disperato si soffia il naso in modo rumoroso. Allora Tommy chiede al custode come mai gli altri custodi non avessero reagito così male quando, perdendo il livello, hanno dovuto consegnargli la pietra.

Il custode ancora triste risponde: *"Per noi custodi perdere la pietra ad opera di un giocatore è un onore, trovare qualcuno più forte di te è accettato. Poi per perderla definitivamente il giocatore deve superare tutti i livelli, ma fino ad ora non è mai successo. E quando il giocatore perde tutte le vite, la pietra ci viene riconsegnata"*.

Teddy chiede quanti giocatori ha affrontato, e il custode dice che al suo livello ne sono arrivati solo due negli ultimi anni, ma la pietra gli è sempre tornata. I due amici indagano su come avesse perso la pietra, e il babbuino rimettendosi a piangere dice di non saperlo, ma è certo che sia stato un cittadino di TEOM, sicuramente non un giocatore. La pietra infatti non è mai tornata! Lui però non ha mai voluto cercarlo, per paura di dover dire agli altri custodi del furto subito. A questo punto il babbuino si rialza e guardando Tommy e Teddy dice che solo loro sanno questo suo segreto e per questo dovranno essere eliminati.

I due lo fermano e dicono che c'è un altro modo. Saranno Tommy e Teddy a recuperare la pietra, ma una volta trovata, non diranno di averla trovata, ma racconteranno di un'epica battaglia col babbuino che è stato sconfitto dopo aver mostrato una grande forza.

Il custode accetta soddisfatto, stringe la mano ai ragazzi ed esce di scena... Tommy e Teddy ragionano su quanto il babbuino fosse condizionato dal giudizio degli altri. In più si confrontano sul fatto che solo due persone prima di loro sono arrivate al livello 7, ma che nessuno poi ha completato il gioco.

Iniziano così un'attenta caccia al tesoro per trovare la pietra nascosta. [//Passano tra i bambini scherzano con loro, guardando sotto i cappellini ecc...](#)

Ad un certo punto notano, incastonato su una roccia, un piccolo spigolo blu. Si avvicinano e vedono che è la pietra. I due esultano, ma notano subito che la pietra è ben salda sulla roccia. Provano quindi a tirarla via, quando dalla roccia spunta un braccio che la stringe. I due urlano di paura. Poi si avvicinano e notano che sul braccio ci sono tutti e tre i cuori vuoti. Tommy esclama che è un giocatore come loro, che però ha perso tutte le vite.

Cercano quindi di aiutarlo e dopo un po' di sforzi dalla pietra esce un ragazzo tutto impolverato, mezzo morente. Teddy chiede subito al ragazzo chi fosse, e lui con un filo di voce risponde *"Christopher"* ... Al che Tommy dice: *"Christopher, oh mamma, io ti riconosco: sei il figlio di Bobby?"* il ragazzo annuisce ma poi sviene.

I due amici propongono di dargli dell'acqua per farlo rinvenire e per farsi raccontare che cosa sia successo... e trascinando il ragazzo svenuto escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Grande babbuino

Christopher

Oggetti di scena:

Roccia contenente Christopher

Pietra zaffiro

Corda

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Il giudizio degli altri]

NOTA: Le prossime due scenette saranno sulla vita di Christopher e su come sia arrivato a questo punto. Nel caso si voglia tagliare il numero delle scenette totali queste due possono essere rimosse. Sarà Christopher che dopo essere rinvenuto racconterà la sua storia. E alla fine di questa Teddy gli donerà una vita per farlo tornare in gioco. Si potrà riprendere dalla scenetta 17. Si consiglia in ogni caso la lettura delle scenette per la comprensione globale della storia.

Capitolo quindici: Il passato di Christopher parte 1

Entrano insieme Teddy, Tommy e Christopher che si è da poco ripreso. Subito Christopher riconosce Tommy come un piccolo frequentatore della sala giochi, lo vede però abbastanza cresciuto. Chiede subito l'età al ragazzo e realizza di essere rimasto nel gioco per cinque anni... Seduto, si fa cupo. Teddy per rallegrarlo si presenta, e Tommy un po' si vergogna di fargli conoscere il suo orsetto. Christopher rimane però in silenzio, e i due amici lo pregano di raccontargli cosa sia successo in questi cinque anni... Il ragazzo così inizia a raccontare la sua storia e i tre escono di scena.

//In scena passa un cartello con su scritto: cinque anni prima

Entra Bobby un po' più giovane e con abiti diversi. Sta parlando tra sé e sé ed è preoccupato per suo figlio. Il ragazzo è bravo a scuola, lo aiuta con la sala giochi e in più, grazie alle sue idee, il negozio sta avendo grande successo. Christopher però ultimamente sta passando veramente troppo tempo davanti ai videogiochi, non si stacca mai. Tra cellulare, tv e tablet l'unico tempo libero che ha, lo sfrutta così.

In quel momento suona il campanello: sono Stella e Lory, i suoi amici di sempre. Entrano in scena e chiedono a Bobby se Christopher fosse in casa. Dovevano infatti uscire insieme per andare ad una festa, ma il giovane non si era fatto né vedere e né sentire. Bobby risponde che Christopher è in camera sua e lo ha avvisato di non essere disturbato.

Tutti e tre si avvicinano alla porta della camera del ragazzo e bussano. Christopher dopo ripetute bussate chiede chi è, ed entra in scena con Joystick e cuffie da gamer... Bobby lo rimprovera accusandolo di non sentire niente e il ragazzo si giustifica dicendo di avere le cuffie. Subito Stella e Lory gli dicono di sbrigarsi, la festa è già cominciata e loro sono in ritardo. Christopher dice di aver perso la cognizione del tempo, ma adesso non può scollegarsi dal gioco. Il ragazzo si mostra dispiaciuto, ma racconta di come i suoi amici virtuali Max93 e Theo_17 contano su di lui sulla missione zombie da superare. Christopher avvisa i suoi amici di andare avanti, lui li avrebbe raggiunti in pochi minuti.

I due sono scocciati ed escono di scena. Anche Bobby dice a suo figlio di fare attenzione, sta passando davvero troppo tempo davanti a quello schermo.

Rimane in scena Christopher, la scena è velocizzata e continua a giocare. Dopo un po' guarda l'ora e inizia a prepararsi di fretta (rientra in scena Bobby). Prima di uscire ricorda a suo papà: *“Ciao Papà esco, dovrei essere ancora in tempo per la festa. Quasi dimenticavo, questa mattina ho ritirato il gioco che stavamo aspettando, TEOM... l'ho lasciato in magazzino, da fuori sembra bello... se vuoi provare a fare qualche livello poi dimmi com'è”*. Il papà avvisa che proprio in giornata ha ricevuto una lettera che spiegava che il gioco è pericoloso e probabilmente non avrebbero potuto metterlo in sala giochi. In ogni caso Bobby si propone di provarlo, e i due escono di scena.

Entrano in scena Stella e Lory con altri ragazzi e un Dj, c'è in atto una classica festa con musica. Ad un certo punto entra di corsa Christopher. Va subito dai suoi amici, che però non lo badano tanto. La musica continua e il ragazzo si trova da solo... Ad un certo punto il Dj annuncia che la festa è finita. La musica si ferma e Stella si avvicina a Christopher dicendo: *“Wow, ci hai degnato della tua presenza per 10 minuti...”* e Lory incalza: *“Adesso comincia la festa di Max93 e Theo_17?”* ed escono di scena insieme a tutti gli altri.

Christopher rimane in scena, e sbotta tra sé e sé dicendo che i suoi amici virtuali sono molto più gentili. Racconta di non averli mai visti, nonostante passi un sacco di tempo con loro. Decide di tornare a casa. Ed esce di scena.

Rientra Bobby che sta giocando a TEOM, arriva Christopher e il papà chiede per quale motivo fosse già di ritorno. Il giovane dice che la festa era uno schifo e piuttosto vuole sapere com'è questo gioco pericoloso. Bobby dice che gli sembra normalissimo e che non capisce per quale motivo desti così tanta preoccupazione. La casa produttrice del gioco infatti l'ha chiamato in serata assicurandosi che il gioco o venga riconsegnato o distrutto. Bobby chiede a suo figlio se vuol provare prima di romperlo e il ragazzo accetta.

Il padre specifica che non deve passarci troppo tempo, dato che già prima aveva giocato e nel frattempo annuncia di andare a letto (ed esce di scena).

Rimane Christopher da solo in scena e comincia a giocare. Ad un certo punto il gioco inizia ad emanare un fascio di luce e il ragazzo viene assorbito e urlando esce di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Christopher

Bobby

Stella

Lory

Ragazzi festa (5-6)

DJ

Oggetti di scena:

Oggetti da Gamer (Joystick, cuffie)

Cartello con su scritto (5 anni prima)

Console TEOM

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [L'isolamento]

Capitolo sedici: Il passato di Christopher parte 2

Entrano Tena e Christopher. La regina si congratula con lui e gli comunica che è il campione scelto per riuscire nell'impresa di conquistare tutte le pietre di TEOM.

Il ragazzo chiede come sia possibile che il gioco lo abbia assorbito e la regina spiega come i primi livelli siano una sorta di test per selezionare i campioni degni per la seconda parte del gioco. Tena spiega che Christopher avrà a disposizione solo tre vite e una volta esaurite queste, rimarrà intrappolato nel gioco per sempre.

Solo grazie al cerchio rotante potrà tornare alla sua vita normale. //Questa parte sarà utile per ricordare ai bambini le regole principali del gioco.

Christopher è entusiasta, dice alla regina di essere incredibilmente forte nei videogiochi, per lui sarà quindi un gioco da ragazzi riuscire nell'impresa. Rifiuta inoltre l'arma di supporto: secondo lui non ci saranno problemi. Inoltre sottolinea che sulla terra nessuno lo aspetta, per cui anche se si assenta per un po' sicuramente non ci saranno problemi. Tena lo saluta e lui comincia la missione (escono di scena).

Si sente per 6 volte la musicchetta di livello superato e rientra Christopher con la sacca delle pietre e ancora tre vite piene. Mostra ai bambini come sia stato bravissimo e fa notare come abbia ancora le tre vite. Rientra Tena che si congratula con il ragazzo e gli porge una corda in aiuto al livello sette. Nonostante una iniziale resistenza del ragazzo, dovuta ad una troppa sicurezza di sé, il giovane accetta. Tena esce e la voce fuori campo annuncia: *“Benvenuti al livello 7_ La montagna delle scimmie urlatrici. La pietra di Zaffiro è custodita dal Grande babbuino in cima alla montagna. Scalatela ma attenzione alle scimmie urlatrici, faranno di tutto per farvi precipitare lanciando delle pietre.”* (entrano in scena le scimmie e il Grande babbuino)

Christopher comincia la salita e usa la corda come imbrago, il ragazzo è però da solo e dopo poco viene colpito con una pietra da una scimmia. Da fuori campo si sente la frase “GAME OVER” e Christopher esce di scena. Rientra con una vita in meno ancora più arrabbiato, riesce a fare più strada dell'ultima volta ma poco prima della cima una scimmia lo fa precipitare. Da fuori campo si sente la frase “GAME OVER” e Christopher esce di scena.

Il ragazzo rientra, gli è rimasta solo una vita... Dice a tutti che non è possibile, da solo è sempre riuscito a fare tutto. Arrabbiato, compie per l'ultima volta la salita e riesce a superarla. Arrivato davanti al Grande babbuino, essendo però disarmato viene colpito e urlando: “NOOO non è possibile” si sente per l'ultima volta “GAME OVER” ed esce di scena.

//Ogni volta che avviene un game over, la voce di Teom dovrà ricominciare a descrivere il duello, Christopher lo ascolta sempre più stizzito.

//Passa un foglio con su scritto “presente”

Rientrano in scena Tommy, Teddy e Christopher. Christopher procede col suo racconto: *“Dopo l'ultimo Game Over, sono rientrato in gioco, ma qualcosa era cambiato... tutte le pietre che fino ad allora avevo guadagnato, erano scomparse. Per prima cosa ho cercato di superare il livello, ma non essendo più un giocatore, non è possibile più partecipare al gioco. Sono tornato indietro, ho provato a ripetere i livelli, ma niente. Non posso nemmeno accedere ai livelli successivi perché, se non si possiedono le pietre, non si può passare. Come unica soddisfazione sono riuscito a rubare la pietra di Zaffiro al Grande Babbuino, ma non potendo andare altrove sono rimasto qui... e con il tempo la roccia mi ha inglobato rendendomi quasi un fossile... ma basta, ho parlato abbastanza ditemi qualcosa di più su mio padre... come sta?”*

Tommy inizia a raccontare della disperazione del padre che è culminata con la vendita della sala giochi. Christopher si mette le mani nei capelli e dice che da solo deve trovare un modo per tornare a casa.

Teddy lo interrompe e gli dice che ora non è più da solo. Gli spiega che il livello sette è stato superato dai due amici solo grazie alla collaborazione e alla fiducia reciproca, senza la quale non sarebbero potuti andare avanti.

Tommy gli propone di aiutarli a finire il gioco, ma Christopher ribatte che, non essendo più un giocatore, non può far altro che rimanere nel livello sette. Teddy allora propone di cedergli una delle sue vite, dice infatti che è l'unico che può farlo in quanto ne ha ancora due.

Christopher non ci può credere e chiede per quale motivo il peluche lo stesse facendo. Teddy dice che ormai sono una squadra e per questo si devono aiutare a vicenda.

Teddy avvicina il suo braccio a quello di Christopher e in quel momento interviene la voce del gioco che chiede: "Giocatore numero 4, vuoi cedere una delle tue vite al giocatore numero 2?". Il peluche annuisce e Christopher recupera la vita. //Si sente un Game Over e un suono di vita recuperata

Tommy gli fa promettere che da ora in poi collaborerà con loro per tornare tutti a casa, e per prima cosa gli dice di consegnare la pietra di Zaffiro.

Christopher ringrazia e gli consegna la pietra, in quel momento parte la musica di livello superato! I tre esultano, dicono di dirigersi al livello successivo ed escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Christopher

Tena

Grande babbuino

3 scimmie

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Oggetti di scena:

Corda

Pietra zaffiro

Sacca con 6 pietre

Cartello con su scritto: Presente

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Condivisione]

Capitolo diciassette: Lo spettro della paura

//La scena è buia, bisogna cercare il più possibile di eliminare la luce

Entrano in scena Tommy, Teddy e Christopher. I tre si chiedono per quale motivo tutto ad un tratto fosse sparita la luce e come mai il sentiero che stavano seguendo si fosse trasformato in un vialetto tetro. Teddy è molto impaurito e si nasconde dietro Tommy. I tre accendono la torcia per procedere, ma ad un tratto questa si spegne di colpo.

Parte la voce fuori campo di TEOM che annuncia: *“Benvenuti al livello 8_ gli spettri della paura. Questo livello andrà affrontato singolarmente. Solamente se tutti i giocatori lo supereranno la pietra sarà vostra. Affrontate la vostra paura, sconfiggetela e ritrovatevi...”*

Finita la frase, parte una raffica di vento e i tre protagonisti si separano, solo Tommy rimane in scena e inizia a chiamare i suoi amici, senza sentire risposte. In questo momento entra lo spettro custode dello smeraldo. Si presenta come un fantasma con una sola luce verde emanata dal petto. Lo spettro si rivolge a Tommy chiedendo se è pronto ad affrontare la sua paura più grande. Tommy annuisce e in quel momento entra Tena... //La regina è leggermente diversa dal solito, si deve intuire che non è la regina vera ma una proiezione della stessa. La regina inizia a provocare Tommy facendo emergere la sua paura: rimanere per sempre imprigionato nel gioco senza poter più rivedere i suoi amici e i suoi genitori.

Dopo alcune provocazioni, Tommy si dimostra convinto rispondendo a Tena che ce l'avrebbe fatta. Ora insieme a Teddy e Christopher sarà possibile vincere. Dopo questa frase Tena fugge sdegnata, rimangono lo spettro e Tommy che poi escono di scena...

Entra Christopher che si guarda intorno e poco dopo compare lo spettro. Questo gli chiede se è pronto ad affrontare la sua paura più grande, e il ragazzo risponde che sono 5 anni che vuole sapere cosa succede nel livello 8 e non aspetta altro. Entra così suo padre Bobby. Inizia ad accusarlo per averlo fatto star male, incolpa il ragazzo dei debiti che si è fatto a causa sua e della scelta di vendere la sala giochi. Christopher inizialmente tenta di giustificarsi, ma il padre comincia a rincarare la dose, finché ad un certo punto il ragazzo si rivolge a Bobby dicendo che non è suo padre. Sicuramente non si sarebbe comportato così e dice alla sua paura di andarsene... Bobby lo minaccia un po', ma poi esce e anche Christopher è riuscito a superare la sua paura.

Usciti Christopher e lo spettro, entra Teddy che è molto spaventato dal buio e dall'aver perso i suoi amici. Compare così lo spettro e il peluche non ha il coraggio di guardarlo in faccia. Lo spettro si rivolge a Teddy chiedendo se è pronto ad affrontare la sua paura più grande. Teddy si rifiuta e lo spettro inizia ad arrabbiarsi diventando ancora più spaventoso (//non esagerare, ci sono sempre i bimbi di prima elementare). Allora Teddy accetta e in quel momento entra Tommy... Non è il solito Tommy ma Teddy inizialmente non se ne accorge e corre ad abbracciarlo. Tommy lo allontana e comincia ad attaccarlo. Sostiene che per tutta l'avventura è stato un peso, che ormai sta diventando grande e si vergogna di lui. Presto verrà gettato via. Inoltre è solo un peluche che quando usciranno dal gioco tornerà di pezza. Teddy allora si mette a piangere... non sa come reagire. È stato ferito profondamente e non sta riuscendo a superare la sua paura...

Lo spettro e Tommy si avvicinano minacciosamente e chiedono a Teddy di dargli una vita, il peluche è talmente affranto che sta per consegnarla. Interviene quindi la voce fuori campo che dice: *“Giocatore numero 4, vuoi cedere la tua vita allo spettro della paura?”* Prima che il peluche risponda, lo spettro promette al peluche che nel gioco lui sarà sempre vivo e nessuno lo considererà più un pupazzo... Teddy si calma ed effettivamente ragiona sulla bontà dell'offerta. Mentre ragiona si ricorda però di come Tommy si sia sacrificato per lui al fine di lasciargli quella vita. Non può gettarla così.

Ringrazia lo spettro, la voce di TEOM e scaccia il finto Tommy che esce di scena.

Lo spettro si congratula, anche lui ha superato le sue paure. Rientrano Christopher e Tommy (quello vero).

Lo spettro estrae la luce dal suo petto e si vede che non era altro che la pietra verde Smeraldo, e la consegna a Tommy. Si accendono tutte le luci, lo spettro esce e si sente la musica di livello superato. I tre esultano e Christopher fa notare che mancano solo due pietre per uscire dal gioco. Tommy e Christopher esultano, mentre Teddy rimane un po' più cupo. Non sembra felicissimo che il gioco stia finendo.

Prima di uscire di scena i tre decidono di raccontarsi quale paura hanno affrontato, Tommy racconta di Tena e della paura di non rivedere più i suoi cari, Christopher di Bobby e della paura di affrontarlo a causa del senso di colpa per averlo fatto soffrire. Infine Teddy mentendo dice di aver visto le guardie di TEOM per la paura di tornare in prigione. Teddy ha mentito, forse è rimasto colpito da quello che lo spettro gli aveva promesso, ed escono di scena.

Personaggi in scena:

Tommy

Teddy

Christopher

Tena

Bobby

Spettro della paura

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Oggetti di scena:

Pietra smeraldo

Tre torce

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Affrontare le proprie paure]

Capitolo diciotto: Una pizza stancante

Entrano in scena Gwen, Vicky e Raul. Si stanno accordando su come recuperare il gioco da Bigbag... [//Dato che sono passate diverse scenette, recitando ricordano ai bambini cos'è successo.](#)

Gwen propone di raccontare tutto alla polizia in modo che il nerd possa essere punito per il furto. Vicky sottolinea però che in questo modo potrebbe scoprirsi la storia di Tommy e loro andrebbero nei guai per non aver avvisato prima tutti quanti.

Raul propone di rubare a loro volta il gioco, ma Gwen si rifiuta, lei non è una ladra. Raul dice che se rubi un oggetto rubato non è un furto, e i due cominciano a bisticciare. I due vengono interrotti dal telefono di casa di Tommy. È la mamma del ragazzo e come le altre volte nessuno dei tre vuole rispondere. Questa volta i ragazzi fanno passare troppo tempo, si attiva quindi la segreteria telefonica e la mamma lascia un messaggio che tutti ascoltano.

“Ciao Tommy, caro amore della mamma, noi stiamo partendo ora dall'albergo... Ci aspetta un taxi che ci porterà in aeroporto. In serata dovremmo essere a casa. Un bacio, la mamma”.

I ragazzi vanno in panico, Tommy deve tornare entro sera, devono sbrigarsi a recuperare il gioco. Vicky concorda con Raul... devono rubarlo. Gwen imbronciata li accompagnerà senza aiutarli, per principio lei non vuole partecipare. Raul propone questo piano: *“Il punto debole di Bigbag è la pizza, ne va matto... se noi gliene portiamo una con del sonnifero, sarà fuori uso e il gioco sarà fatto! Io mi travestirò da fattorino e gli porterò la pizza ok?”*. Vicky annuisce e i tre escono di scena.

Entra Bigbag che sta decidendo tra sé e sé se guardare la maratona di Star Wars o dell'MCU fase 3: ne parla coi bambini e cerca di trovare i pro e i contro. Ha in mano i vari Dvd e li sta guardando. Ad un certo punto si sente il rumore del campanello ed entra Raul vestito da fattorino della pizza con in mano la pietanza.

Dice al nerd che, dato che ha mangiato 20 pizze nell'ultima settimana, ha vinto una pizza omaggio. Bigbag dubbioso chiede dove fosse Marco il suo fattorino di fiducia. Raul dice che lui è il sostituto in quanto Marco è occupato con gli esami di maturità... Per convincere l'uomo, Raul sottolinea che la pizza ha doppio formaggio ed apre il cartone. Da questo esce un profumino invitante e Bigbag non può resistere. Raul consegna il cartone, lo saluta ed esce di scena.

Bigbag comincia a mangiare e poco dopo sviene in mezzo alla stanza addormentato. Entrano Raul, Gwen e Vicky e Raul inizia a fare le linguacce a Bigbag KO. Vicky gli dice di smetterla e di cominciare a cercare il gioco. I ragazzi iniziano a cercare tra i bambini ma il gioco non si trova... Il tempo passa e loro devono sbrigarsi... l'effetto del sonnifero sta per finire i tre non sanno cosa fare.

Gwen propone di legarlo e di farsi dire dove ha nascosto il gioco. I due fanno notare che lei era quella buona che non voleva fare il furto, ma che ora propone un rapimento. Gwen risponde: *“A mali estremi, estremi rimedi”* e iniziano a legare l'uomo.

Raul prende un bicchiere d'acqua e lo rovescia in faccia a Bigbag per svegliarlo... Lui rinviene e inizia ad urlare e a chiedere di essere liberato, minaccia di chiamare la polizia, ma ad un certo punto interviene Vicky, con in mano un suo DVD. Va dall'uomo e dice: *“Oh cos'abbiamo qua... Spiderman No Way home, edizione limitata con gli Spiderman che fanno i meme... Appena uscito... Potrei per sbaglio strisciarlo con le mie chiavi di casa”*... Vicky ha toccato il tasto giusto... Il nerd comincia a disperarsi. Vicky chiede dove fosse il gioco, e dopo alcune minacce Bigbag cede e rivela dov'è!”

I ragazzi vanno dove indicato e trovano il gioco. I tre stanno per andar via quando il nerd chiede come farà a liberarsi... ed effettivamente i ragazzi riflettono su come potrebbero finire nei guai nel caso qualcuno lo scoprisse legato. Decidono quindi di rimanere a giocare a casa sua per aiutare Tommy fino al suo salvataggio e attaccano un pezzo di scotch sulla bocca dell'uomo.

I ragazzi ora sono pronti per tornare in contatto con Tommy e Teddy. Ed escono di scena per spostarsi nella sala giochi di Bigbag e attivare il gioco.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

1 Microfono

Corde

Bicchieri d'acqua

Scotch

Cartone della pizza

Telefono di casa Tommy

Messaggio registrato segreteria telefonica

Dvd supereroi

Tema guida: [Ricatti]

Capitolo diciannove: Il punto della situazione

Entrano in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag legato e con uno scotch sulla bocca. I ragazzi stanno montando la console e attaccando il microfono, ma nel frattempo il nerd comincia a lamentarsi. Dato il nastro adesivo sulla bocca inizialmente non viene badato dai ragazzi, ma dopo un po' i gemiti si fanno sempre più insistenti fino a che Raul esasperato gli strappa via lo scotch per farlo parlare.

L'uomo chiede di liberarlo, che il gioco sarà loro... Si domanda per quale motivo questo gioco avesse così tanta importanza. *"Capisco che sia uno dei giochi più rari esistenti, ma addirittura legare un uomo mi pare eccessivo! Come mai tutta questa fretta? Cosa nascondete?"*. I ragazzi si guardano e Vicky fa notare ai compagni che tanto l'avrebbe scoperto poco dopo. Gwen allora inizia a raccontare la storia, di come Tommy sia stato assorbito dal gioco e di come grazie al microfono loro siano riusciti a mettersi in contatto.

L'uomo è esterrefatto, inizialmente sembra titubante, ma poi inizia a ricostruire i pezzi: *"Il gioco era stato leggendariamente descritto come pericoloso. Non è stato mai messo sul mercato e girano voci che persino l'ingegnere che l'ha creato sia scomparso"*.

Dopo un po' di riflessioni ad alta voce l'uomo si illumina e chiede se può entrare anche lui nel gioco per aiutare il loro amico ad uscire... Sarebbe l'esperienza più bella della sua vita.

Raul sorpreso lo interrompe e chiede quindi se davvero credesse in questa storia. Il giovane infatti era convinto che nessuno li avrebbe creduti. Vicky fa notare come Bigbag fosse un po' strano e solo lui avrebbe potuto crederci. Gwen invece si rivolge al nerd spiegando il motivo per cui non è possibile entrare nel gioco: *"Ormai loro due stanno giocando... Una volta che un giocatore comincia la seconda fase, il gioco deve terminare prima che qualcuno possa ricominciare i livelli iniziali. Il gioco termina quando i giocatori perdono tutte le vite e rimangono intrappolati per sempre nel gioco... Solo in quel momento si potrebbe entrare"*

Bigbag è spaventato ma allo stesso tempo euforico... Ha solo una domanda dopo il racconto di Gwen: Tommy è uno, per quale motivo hai parlato di due giocatori? Gwen inizia a spiegare di Teddy, ma viene interrotta da Vicky... *"Questo sarebbe troppo da capire anche da Bigbag"*... e il nerd esclama: *"Un pupazzo che nel gioco ha preso vita, strabiliante, quasi come nella scena dei titoli di coda di "Guardiani della galassia 1", in cui il piccolo Groot prende vita... devo assolutamente conoscerlo"*. Detto questo, Raul fa notare a tutti come Bigbag sia un po' pazzo.

Superata questa fase, i ragazzi sono pronti, il microfono è collegato e iniziano a chiamare Tommy. Entrano così in scena Tommy, Teddy e Christopher. Tommy e Teddy sono felici di risentirli e chiedono per quale motivo si fossero allontanati dal gioco... Gli amici a casa iniziano a ripercorrere le ultime vicende, il microfono rotto, il gioco rubato e il rapimento di Bigbag. Finito il riassunto i ragazzi chiedono cos'è successo a loro nel gioco. I ragazzi rapidamente ricordano che hanno recuperato tre pietre: topazio, nella locanda, zaffiro, con la scalata e la perdita delle vite, e infine smeraldo, sconfiggendo le loro paure. [//il riassunto deve essere buffo e coinvolgente](#)

I ragazzi chiedono chi fosse il terzo ragazzo con loro e Tommy scusandosi con Christopher racconta chi è e come l'hanno trovato. I ragazzi sono sbalorditi.

In quel momento Bigbag esclama: *"Christopher, non ci posso credere, ecco dov'eri finito!"*. I due infatti erano amici prima che il ragazzo sparisse. Bigbag dice che è disposto ad aiutare i ragazzi per far tornare il suo amico. I tre amici però non si fidano e per il momento lo lasciano legato. Hanno paura che possa tradirli, per questo non gli danno fiducia.

[//Tutta questa parte servirà per riassumere tutte le informazioni finora ottenute. I bambini saranno così pronti per la conclusione della storia.](#)

Raul fa ragionare i ragazzi nel gioco sul fatto che ad ognuno di loro è associato un numero... Tommy giocatore numero tre, Teddy giocatore numero quattro e Christopher giocatore numero 2... Nel gioco probabilmente si nasconde ancora il giocatore numero uno... che però finora non si è ancora palesato.

Tutti sono perplessi, quando nel gioco si sente un grande rumore, quasi una specie di esplosione. Tommy, Teddy e Christopher corrono a vedere cos'è successo. Sarà il nuovo livello o qualcosa di esterno?

Ed escono tutti di scena.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Christopher

Tommy

Teddy

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

1 Microfono

Corda

Scotch

Sacca con le pietre

Armi

Tema guida: [Fiducia]

Capitolo venti: La regola infranta

Entrano in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag che si posizionano davanti allo schermo, entrano poi i tre giocatori e il rumore con cui si era conclusa la scorsa scenetta si sente nuovamente. Christopher esclama che il Vulcano di TEOM sta lanciando dei segnali. I ragazzi decidono di avvicinarsi ed escono di scena.

//In scena viene spruzzato il fumo con la macchina del fumo

Entrano Tommy, Christopher e Teddy che tossiscono e cercano di capire cosa stia succedendo, quando in quel momento vengono interrotti dalla voce fuori campo di TEOM che esclama: *“Benvenuti al livello 9_ La gara del vulcano. Questo livello consiste in un percorso da superare in un certo intervallo di tempo. Solamente se tutti i giocatori lo supereranno la pietra sarà vostra. Dimostrate la vostra abilità e conquistate il rubino rosso”*.

I ragazzi sono perplessi: *“Che tipo di percorso?”* chiede Teddy, *“In quanto tempo?”* chiede Christopher ma soprattutto *“Chi è il custode di pietra da sconfiggere?”* chiede Tommy. In quel momento vengono interrotti da una voce molto cupa proveniente dall'alto: *“Chi osa disturbare il sonno del Vulcano custode, il più grande custode di pietra del regno di TEOM?”* Tommy spiega che sono tre giocatori che vogliono ottenere la pietra per superare il livello.

Il vulcano inizia a chiarire meglio le regole del livello. Ogni giocatore infatti dovrà superare un percorso, man mano che passa il tempo, il tracciato scomparirà inghiottito dalla lava: è importante quindi svolgere la prova in un tempo ragionevole. L'importante è non uscire dal tracciato altrimenti la prova non sarà ritenuta superata. Dopo aver esplicitato le regole, il vulcano chiede che giocatore vuole cominciare.

Teddy in un bagno di sudore chiede se può cominciare lui, sta morendo dal caldo ed è in difficoltà. Intervengono Raul, Gwen e Vicky che lo rassicurano in quanto lo aiuteranno nella prova. Teddy parte. *//Si consiglia di far fare il percorso fuori scena, aiutandosi con suoni esterni e i commenti dei ragazzi da casa.*

Il peluche è un po' in difficoltà e ad un certo punto la lava gli brucia un pezzetto di coda perché lo sta raggiungendo. Nonostante tutto riesce a superare il percorso, grazie anche alle indicazioni dei tre amici da casa. Il vulcano chiede chi fosse il concorrente successivo e si offre Christopher.

Il ragazzo comincia il percorso e mostra una grandissima abilità. Gwen e Vicky da casa iniziano a fargli moltissimi complimenti e anche Raul rimane sorpreso. Il ragazzo è davvero bravissimo e in breve tempo supera il percorso. Addirittura il vulcano si complimenta dicendo che è stato stabilito il record di livello.

Il vulcano annuncia l'ultimo concorrente e Tommy si prepara per affrontare il percorso. Il ragazzo è visibilmente nervoso. Tutte le aspettative sono su di lui. Christopher ha fatto una prova memorabile e lui non vuole essere da meno. Parte anche Tommy che inizialmente performa bene come Christopher. Poco dopo però inizia a perdere un po' di terreno. I ragazzi da casa iniziano ad incitarlo, anche se Gwen dice a bassa voce che Christopher aveva fatto meglio. Con uno sforzo anche Tommy finisce il percorso, e Raul esclama: *“Tommy ha fatto un super recupero finale e ha fatto lo stesso tempo di Christopher!”*. Tutti esultano e Christopher va a congratularsi col ragazzo. Ad un certo punto però tutti vengono interrotti dalla voce del vulcano tuonante: *“Sacrilégio, la regola è stata infranta! Il livello non è superato, a meno che non riusciate ad evadere dalla cella di lava... nessuno ci è mai riuscito AH AH AH”*.

I ragazzi si guardano stupiti e notano che le pareti del vulcano si sono fatte molto più vicine e il livello della lava sta iniziando a salire. Teddy si dispera e si auto accusa di aver per sbaglio infranto la regola... Anche se poi domanda a tutti quale fosse la regola da non infrangere...

Da casa arriva a sorpresa la risposta di Bigbag che esclama: *“Il percorso! La regola fondamentale era non uscire dal percorso”*. Christopher interviene dicendo che lui aveva fatto attenzione, e in quel momento Tommy confessa di aver barato.

“Mancava poco al traguardo, solo tagliando una parte del percorso sarei riuscito a fare il tuo stesso tempo Christopher... Mi dispiace ragazzi non volevo. Ho perso la testa... sono stato proprio stupido.”

Vicky da casa si arrabbia moltissimo, accusa Tommy di essere un competitivo egoista e per colpa sua tutti e tre rischiano di rimanere per sempre nel gioco. Tommy confessa che non poteva sopportare di essere battuto da Christopher e per questo gli è venuto istintivo barare. Raul lo accusa di essere sempre il solito e i quattro ragazzi cominciano a litigare a distanza.

La discussione viene fermata da Teddy che urla: *“Basta perdere tempo, dobbiamo uscire da qui, non voglio finire bruciato”*. E tutti escono di scena.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Christopher

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Voce fuori campo Vulcano (modificata)

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

1 Microfono

Sacca con le pietre

Armi

Macchina del fumo

Tema guida: [Infrangere le regole]

Capitolo ventuno: Il bug di Bigbag

Entrano in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag che si posizionano davanti allo schermo, il nerd è ancora legato.

Entrano poi i tre giocatori che sono molto vicini tra loro. Tommy si scusa con Teddy e Christopher, è colpa sua se ora sono in questa situazione. Christopher gli dice di non preoccuparsi, anche se non deve perdere di vista il vero obiettivo del gioco: uscire vivi e tornare a casa. *“Non posso essere arrabbiato con voi, mi avete letteralmente riportato in vita, ora cerchiamo di salvarci.”* Ai ragazzi però non viene in mente niente, le pareti si stanno avvicinando sempre di più e il livello della lava inizia a lambire il fazzoletto di terra rimasto in cui i tre protagonisti sono collocati.

//Viene buttato del fumo con la macchina del fumo

Tommy si rivolge a Gwen in cerca di aiuto, dice che lei è la migliore e ha sempre una soluzione... Anche lei è in difficoltà, ma Vicky e Raul la spronano ad avere un'idea.

Ad un certo punto la ragazza esclama: *“Ho trovato! Prima ci avete raccontato che Tena vi ha regalato una corda, ce l'avete ancora con voi?”*, i ragazzi annuiscono e la ragazza continua a spiegare: *“dalla mappa che vediamo nel nostro schermo, dovrebbe esserci una fessura per uscire, dovete cercare di infilare la corda su quel buco nella roccia e scalare a 'camino' sfruttando le pareti che ormai sono vicine... Basta centrare con una freccia quel foro nella roccia, e uscire dalla fessura”*. I ragazzi protestano dicendo che è un lancio impossibile, ma al momento non hanno altre soluzioni. Prova per primo Christopher, ma il lancio fallisce, poi prova Teddy forte dell'esperienza fatta due livelli prima. Anche il tiro del peluche non va a buon fine. Tocca così a Tommy ma neppure lui riesce nell'intento.

I ragazzi sono affranti, non sanno come uscirne, quando Bigbag esclama: *“C'è un bug! non lo vedete?”*. I ragazzi gli dicono di stare zitto, dato che il momento è delicato. Lui però incalza dicendo che sa come salvarli a patto che lo liberino per mostrargli come si fa. Vicky e Raul lo accusano di voler scappare e si rifiutano di liberarlo...

In quel momento interviene Christopher dicendo di fidarsi del nerd, lui se ne intende e poi non hanno altre alternative. I ragazzi lo liberano e appena liberato l'uomo esce di scena correndo. Raul si dispera e esclama: *“Lo sapevo, non dovevamo liberarlo, adesso andrà a chiamare la poliz...”* In quel momento rientra Bigbag con degli occhiali da sole ed esclama: *“Adesso si ragiona, ecco i miei occhiali da gamer”*.

Il nerd esclama: *“Christopher ti fidi di me? Posso prendere il tuo controllo?”* Il ragazzo annuisce e Bigbag prende il Joystick e ne prende il controllo. Inizia poi a spiegare a tutti: *“Vedete in questo punto, la roccia è pixellata, è chiaramente un bug di sistema... andandoci contro si uscirà da questa situazione, ne sono sicuro al 60%, guardate...”*. I ragazzi sono impietriti. Christopher inizia a correre verso la lava ed esegue un salto (Uscendo di scena), mentre salta dice: *“Bigbag, 60% non è tanto... AIUTOOOOOOO”* si sente un rumore e la voce di Christopher scompare.

Vicky imita il rumore di *“Game over”* e dice a Bigbag che gli ha fatto perdere l'ultima vita rimasta. Tommy esclama che il ragazzo è scomparso e in quel momento si sente urlare: *“Ragazzi sono fuori! Saltate come ho fatto io, Bigbag aveva ragione! C'è un bug nel gioco, un errore di programmazione, sbrigatevi”*.

I due amici sorpresi senza pensarci troppo saltano come fatto in precedenza da Christopher ed escono di scena... Rientrano tutti e ringraziano Bigbag per avergli salvato la vita.

In quel momento si sente la voce del vulcano che esclama: *“Com'è possibile? Nessuno è mai riuscito ad uscire vivo dalla prigione di lava... Il patto però era chiaro, e io rispetto le regole, vero Tommy?”* Il ragazzo

imbarazzato si scusa e dice di aver imparato la lezione. Si sente la musica di livello superato e cade dall'alto il rubino.

I ragazzi fanno per uscire, quando il vulcano dice: "Vi manca solo il decimo livello, andate nel palazzo di Tena, lì si svolgerà l'ultimo livello del gioco. Buona fortuna!".

I ragazzi da casa incitano i tre amici che escono di scena diretti verso il palazzo di Tena con le nove pietre... Rimangono in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag. Gwen ringrazia l'uomo che ha salvato i loro amici e Raul si scusa se lo hanno trattato male, ma non si aspettavano potesse aiutarli.

Anche l'uomo si scusa di aver rubato il gioco, se avesse saputo della storia di Tommy non l'avrebbe mai fatto. Vicky chiede se possono continuare a giocare a casa sua, lui annuisce e dice che vuole finire il gioco ed aiutarli se necessario.

Tutti escono di scena.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Christopher

Tommy

Teddy

Voce fuori campo Vulcano (modificata)

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

1 Microfono

Sacca con le pietre

Armi

Macchina del fumo

Corde

Tema guida: [Pregiudizi]

Capitolo ventidue: La vera identità di Tena

Entrano in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag che si posizionano davanti allo schermo. I ragazzi commentano come fuori sia in arrivo un grande temporale. Inoltre il tempo sta passando e secondo i calcoli di Vicky i genitori di Tommy dovrebbero arrivare tra poche ore.

Gwen si avvicina a Bigbag e gli chiede meglio la storia del gioco TEOM. La ragazza infatti era rimasta colpita quando, al momento del racconto della scomparsa di Tommy, l'uomo aveva risposto con un *"Tutto torna"*, facendo riferimento ad un ingegnere scomparso.

Bigbag interrogato sulla vicenda inizia a raccontare: *"A suo tempo su una rivista di videogiochi avevo sentito parlare di questo gioco. Dicevano che l'ingegnere creatrice aveva sfruttato una nuova tecnologia di intelligenza artificiale che doveva ancora essere perfezionata, ma che aveva un gran potenziale. Avevano previsto l'uscita del gioco per circa un anno dopo questo articolo, ma poi l'ingegnere Elisabeth Smith è misteriosamente scomparsa... Dopo mesi di ricerche non è più stata ritrovata. Dicevano avesse problemi con il marito e per questo fosse scappata. Pare che i colleghi per onorare la sua memoria abbiano deciso di far uscire lo stesso il gioco, ma dopo poco abbiano dovuto fare marcia indietro, sostenendo che il gioco fosse pericoloso. Dicevano che creava effetti indesiderati ai giocatori... Così il gioco è diventato leggendario per noi collezionisti. Ma non credevo fosse così pericoloso... Prima Christopher, ora Tommy... una volta salvati i ragazzi sarà meglio distruggerlo"*.

Durante il discorso, Vicky inizia a camminare avanti indietro nervosamente. Dice che qualcosa non le torna, nel racconto si parla di un'altra sparizione, la ragazza si chiede se anche la dottoressa Elisabeth fosse entrata nel gioco. Bigbag ribatte che le console uscite sono state più di una, sarebbe una coincidenza molto particolare che proprio in questa fosse finita la malcapitata inventrice.

A questo punto Raul si illumina e dice *"Il giocatore numero uno! Non può essere che lei! Ma dove si è nascosta in tutto questo tempo? Forse ha perso tutte le vite, bisogna salvarla."*

Vicky, Gwen e Bigbag sono perplessi... ma effettivamente tutto torna, Christopher è il giocatore due, Tommy il tre e Teddy il quattro. Manca il primo giocatore che è entrato nel gioco.

Gwen allora interviene dicendo che normalmente nei videogiochi si può vedere nella mappa dove sono i giocatori. Tutti corrono ad aprire la mappa, ma si vedono solo i tre giocatori conosciuti... Bigbag allora dice di cercare nelle impostazioni, e in una delle varie voci c'è scritto: *"Abilita visone nella mappa di giocatori senza vite"*. Una volta selezionata la voce, nella mappa compare un giocatore uno, senza vite, che è già nel palazzo di Tena. Raul inizia a sostenere che il giocatore ha sicuramente perso l'ultima vita nel decimo livello ed è rimasto intrappolato nel castello.

Bigbag zooma la mappa con il Joystick per cercare di vedere chi fosse il giocatore uno. Con grande stupore Vicky esclama: *"Ma è Tena, è lei il giocatore uno!!! La regina nasconde qualcosa, dobbiamo avvisare subito i ragazzi, Gwen accendi il microfono!"*.

La ragazza accende lo strumento e iniziano a chiamare i giocatori. Entrano Tommy, Teddy e Christopher che dicono che stanno andando verso il palazzo di Tena. I tre amici da casa sono euforici, vogliono raccontare a tutti i costi la loro scoperta. Iniziano a parlarsi uno sopra l'altro e i tre giocatori non capiscono niente.

"Ragazzi abbiamo scoperto una cosa incredibile, la regina Tena..." //Per dire questa frase i ragazzi si parlano uno sopra l'altro

Una volta pronunciata la parola Tena, si sente un violentissimo tuono e a casa di Bigbag salta la luce. I tre giocatori iniziano a chiamare più volte i ragazzi chiedendo di finire la frase... Il contatto però si è perso e Tommy, Teddy e Christopher decidono di procedere, il tempo stringe e loro devono muoversi. *"Gwen e*

Bigbag sono informatici esperti, tra poco torneranno e ricreeranno il contatto” dice Tommy. Ed escono di scena.

I ragazzi da casa nel frattempo sono rimasti al buio e Raul domanda cosa può essere successo. Bigbag spiega che probabilmente la casa è stata colpita da un fulmine. La luce è saltata, bisogna solo sperare che il gioco sia rimasto intatto.

Gwen e Vicky si spaventano, se il gioco dovesse rompersi il loro amico rimarrebbe intrappolato per sempre nella console. Dopo aver guardato con la torcia del cellulare la console, Bigbag esclama: *“Il microfono si è danneggiato, abbiamo perso tutti i contatti... Anche i Joystick sembrano andati... per fortuna il gioco però sembra intatto. Se riusciamo a ripristinare la corrente, forse riusciremo a guardare quello che succede, ma purtroppo da adesso dovranno cavarsela da soli... Raul vieni con me nel garage che proviamo ad attivare il generatore di emergenza, voi ragazze avvisateci se torna la corrente”.* Ed escono tutti di scena.

//Da dopo il tuono nel sottofondo si sente la pioggia e il temporale

Entra Tena: con la sfera di cristallo sta osservando Tommy, Teddy e Christopher in viaggio verso il suo castello. È sorpresa di vedere anche Christopher ma non si preoccupa, anzi esclama felice: *“Si è aggiunto il giocatore due... Che delusione quel ragazzo! Credevo ce la facesse da solo... Molto meglio: una vita in più da rubare per poter tornare a casa. Sono sei anni che sono intrappolata nel gioco che ho creato, non vedo l’ora di fuggire. Il mio perfido piano sta per completarsi! Ah ah ah”* E dopo una risata malefica esce di scena.

Personaggi in scena:

Gwen

Vicky

Raul

Bigbag

Christopher

Tommy

Teddy

Tena

Oggetti di scena:

Console TEOM (Con Joystick e schermo)

1 Microfono

Sacca con le pietre

Armi

Macchina del fumo

Cellulare con torcia

Sfera di cristallo

Tema guida: [I segreti nascosti]

Capitolo ventitré: Un perfido piano

Entrano in scena Tommy, Teddy e Christopher. Sono arrivati davanti al palazzo, ma notano che le guardie non ci sono e la situazione è apparentemente tranquilla. Ad un certo punto interviene la voce del gioco di TEOM che esclama: *“Benvenuti al livello 10_Il salvataggio della Regina. La povera regina è stata rapita ed è tenuta prigioniera nella sala centrale del castello. Liberatela e lei in cambio vi darà la pietra più preziosa, il diamante rosa che compone il suo bastone. Attenti alle malvagie creature che l’hanno intrappolata!”*

Teddy esclama: *“Ecco cosa volevano dirci i nostri amici da casa: abbiamo scoperto che la regina Tena... è stata rapita!”* i due ragazzi concordano e si organizzano per come affrontare il livello. Tommy dà il suo scudo a Christopher e in questo modo tutti hanno un’arma.

Entra in scena una figura misteriosa, che li sfida in modo minaccioso. Si presenta come uno scheletro armato da guardia. Sta bloccando il passaggio per proseguire. *//Si presenta come le solite guardie solo che con dei vestiti neri con su disegnate delle ossa.*

La guardia attacca i ragazzi e comincia un combattimento. E’ molto forte ma dopo alcuni scambi viene colpita e cade a terra, i ragazzi notano che non è uno scheletro o una creatura misteriosa, ma una delle solite guardie, solo travestita da teschio. Una volta smascherata la guardia scappa ed esce di scena.

I ragazzi sono perplessi, per quale motivo una guardia si era travestita da creatura misteriosa?

Procedono e si trovano davanti a due porte, i ragazzi devono decidere in quale entrare... Christopher propone di dividersi, almeno uno di loro riuscirà a procedere e poi tornerà a salvare l’altro. Tommy si oppone e non vuole separarsi. L’unica volta che lui e Teddy si sono separati hanno perso una vita, non vuole commettere nuovamente lo stesso errore. Teddy concorda con Tommy, vuole che rimangano tutti insieme. Christopher fa riflettere tutti che hanno una sola vita, se stanno insieme e sbagliano porta, per loro è finita.

I ragazzi, tristi, sono costretti a dividersi, entrano in due porte diverse: Tommy e Teddy in quella sinistra, Christopher in quella destra. Una volta entrati nella porta questa si richiude dietro di loro senza dar loro la possibilità di tornare indietro. Tommy e Teddy trovano davanti a loro un corridoio. I due amici urlano il nome di Christopher per capire cos’ha trovato lui. Il ragazzo (da fuori scena) dice che l’altra porta era una trappola. Il passaggio era fittizio e lui è rimasto intrappolato tra i due muri. Teddy prova a tornare indietro ma la porta è bloccata, allora Tommy esclama: *“ Non ti preoccupare Christopher, veniamo a prenderti con tutte le pietre e usciamo da qui! Mi raccomando non perdere la vita.”* Il ragazzo dice che non si muove e che li aspetta.

Proseguono, ma la situazione è troppo tranquilla, il corridoio è vuoto. Avanzano e arrivano nella sala centrale del castello, dove trovano Tena legata al centro. Teddy guarda Tommy e dice: *“ Ecco la regina! Andiamo a liberarla”*... Tommy è un po’ perplesso, è stato tutto troppo facile... Dove sono queste creature? Cosa c’entrava la guardia vestita da scheletro?

I due si avvicinano alla regina e iniziano a liberarla, quando alle loro spalle compaiono le guardie (compresa quella vestita da scheletro), che li immobilizzano e sottraggono il sacco delle pietre a Tommy. I due protagonisti iniziano a chiedere spiegazioni e la regina ridendo in maniera malvagia prende la parola: *“Complimenti ragazzi, ce l’avete fatta... mi avete portato tutte le pietre, il mio piano sta per compiersi!”*

Però prima di rimanere per sempre nel gioco dovete sapere la verità. Mi presento, sono Elisabeth Smith la creatrice di questo gioco. Creai il gioco sei anni fa, ma qualcosa non funzionava. La tecnologia che avevo utilizzato dava dei problemi e i miei colleghi non volevano mettere in commercio il gioco. Stupidi! Questo gioco avrebbe cambiato la storia dei videogame... Un gioco interattivo in cui è possibile entrare e giocare in prima persona!

Non riuscivamo a trovare un modo per uscire dal gioco una volta iniziato, per questo ho progettato il Cerchio rotante, tramite questo strumento era possibile uscire... c'era solo un problema: solo se i giocatori vincevano il gioco, potevano uscire... se perdevano le vite, non avevano la possibilità di tornare a casa. Erano anni che lavoravo al progetto e non volevo abbandonarlo. Avevo trovato un modo per far uscire lo stesso i giocatori, ma i colleghi non si fidavano!

Per questo ho deciso di giocare ed entrare nel gioco, per dimostrare ai miei colleghi che c'era un modo. Prima di entrare, ho spedito due console, oltre alla mia, in tre sale giochi in modo che qualcun altro potesse provarlo come test, e vedere se il sistema sputava fuori un giocatore che aveva perso le vite."

Tommy e Teddy ascoltano stupefatti mentre la regina continua.

"Ho iniziato così a giocare e come ogni giocatore anche io avevo tre vite, ho superato i vari livelli fino ad arrivare qui all'ultimo nel quale ho incontrato la vera regina Tena. Il livello che avevamo creato però era troppo difficile e ho perso l'ultima vita... Il mio sistema non ha funzionato e sono rimasta intrappolata nel mio stesso gioco. Non avendo più vite non potevo conquistare le pietre né utilizzare il cerchio rotante. Per questo ho escogitato il mio piano, rapire la regina Tena, sostituirmi a lei e aspettare che qualche altro giocatore facesse il lavoro per me. Poi una volta ottenute tutte le altre pietre, grazie a questa pietra dello scettro sarei potuta scappare. //Mostra la pietra dello scettro

Un giocatore ha provato la missione, ma era uno sbruffone egoista, ho provato ad aiutarlo, ma non ha voluto le armi per combattere, voleva fare tutto da solo e per questo è rimasto intrappolato nel livello 7. L'avete salvato voi".

Teddy la interrompe e dice "E' Christopher!". E Tena continua: "Si proprio lui, grande risorsa, appena ha potuto vi ha abbandonato di nuovo, dov'è ora?"

Per fortuna siete arrivati voi, dopo moltissimi anni e avete riaccesso in me la speranza!"

Tommy e Teddy iniziano a protestare con la regina, la accusano di essere una traditrice. Tutti avevano lo stesso scopo e collaborando avrebbero trovato un modo per uscire insieme vivi. Tommy inoltre la accusa di essere una codarda che fa fare il lavoro sporco agli altri.

A questo punto la regina sbotta e urla: "Guardie, togliete questi due giocatori dalla mia vista e portateli in prigione. Poi preparate il cerchio rotante!". Le guardie portano fuori scena Tommy e Teddy e la regina rimane sola.

Parlando tra sé evidenzia come i due ragazzi le abbiano davvero fatto perdere la pazienza, tanto che le è passato di mente di farsi trasferire una loro vita. Comunica quindi ai bambini che cercherà Christopher e sfrutterà l'effetto sorpresa per ingannarlo e rubargli l'ultima vita rimasta. Il ragazzo è bloccato tra i due muri ed è una facile preda.

Anche la regina esce di scena dopo aver fatto una risata malefica.

Personaggi in scena:

Christopher

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Guardie di Tena (5)

Tena

Oggetti di scena:

Sacca con le pietre

Armi

Bastone di Tena

Tema guida: [Le difficoltà]

Capitolo ventiquattro: Il sacrificio di Teddy

Entrano in scena Tommy e Teddy, sono in prigione e sono presenti le guardie che sorvegliano la cella. Teddy di rivolge a Tommy e fa notare come questa volta non ci sia Arturo che li possa aiutare a fuggire. Tommy annuisce e fa notare a Teddy come le loro paure si stiano avverando: la sua di rimanere nel gioco, quella apparente del peluche di tornare in prigione. Lo spettro aveva ragione.

A questo punto Teddy si alza in piedi e ad alta voce, sicuro di sé, dice di avere un'idea per riuscire a sistemare le cose. Si avvicina a Tommy e comincia: *"Tommy ti ricordi il livello 2 in cui abbiamo perso la prima vita? Ecco, quella volta abbiamo avuto la possibilità di ricominciare il livello alla condizione iniziale dalla quale eravamo partiti... Quindi con le pietre... Se perdiamo la vita il livello si azzerà, ma non la nostra memoria e abbiamo una possibilità in più per uscire!"*

Tommy sottolinea che l'idea è buona, ma che non è possibile realizzarla in quanto entrambi hanno una vita e arriverebbero a zero, restando intrappolati nel gioco. Teddy riprende la parola dicendo: *"Non se io ti trasferisco la mia vita!"*. Tommy esterrefatto si rifiuta categoricamente, deve esserci un altro modo. Non vuole abbandonare l'amico e compagno di viaggio. Vuole riportalo fuori dal gioco.

Teddy riprende la parola: *"Ti prego Tommy fammelo fare... ti ho mentito riguardo la mia paura. Nel livello otto con lo spettro ho dovuto sfidarti... la mia più grande paura è quella di uscire dal gioco e tornare un giocattolo di pezza... Qui nel gioco ho dei sentimenti, posso parlare, cose che sulla terra non accadono. L'unica motivazione che mi avrebbe fatto tornare sulla terra, era poter stare ancora con te, amico mio, ma so che così posso aiutarti e darti una nuova chance"*.

Tommy, triste, non risponde, e Teddy avvicina il polso a quello dell'amico. La voce di TEOM chiede: *"Giocatore numero quattro vuoi dare la tua vita, la tua ultima vita, al giocatore numero 3?"*. Teddy annuisce. [//Si sente un Game Over e un suono di vita recuperata](#)

Teddy esce di scena roteando e dice : *"Grazie di tutto Tommy, vai a salvare Christopher"* ed esce di scena.

Tommy si asciuga le lacrime e triste pensa tra sé e sé che non è riuscito a dire niente all'amico per il troppo dispiacere. Il ragazzo però non si perde d'animo e annuncia a tutti i bambini che dovrà perdere una vita per ricominciare il livello daccapo. Così si butta tra le guardie per scappare, dopo un breve inseguimento viene catturato fuori scena. Si sentono rumori di colpi e le guardie esclamano: *"Cosa volevi fare moccioso? Già ci hai umiliato una volta nella locanda, adesso ne pagherai le conseguenze."* [//Si sente un Game Over](#)

Dopo un po' di silenzio rientra Tommy. Il livello è ricominciato e il ragazzo ha nuovamente la sacca con le pietre e lo fa notare ai bambini. Avanza e viene interrotto dalla voce di TEOM che annuncia: *"Benvenuti al livello 10_ Il salvataggio della Regina. La povera regina è stata rapita ed è tenuta prigioniera nella sala centrale del castello. Liberatela e lei in cambio vi darà la pietra più preziosa, il diamante rosa che compone il suo bastone. Attenti alle malvagie creature che l'hanno intrappolata!"*

Durante la descrizione del livello Tommy ironizza sulla bontà della regina, ma conclusa la descrizione del livello, entra la guardia vestita da scheletro. Tommy conosce le sue mosse e velocemente la mette KO. Come già successo, questa scappa e Tommy arriva davanti alle due porte.

Per prima cosa apre la porta di destra dalla quale esce Christopher. Il ragazzo è sorpreso e chiede se hanno vinto. Poi chiede anche che fine ha fatto Teddy. Tommy racconta a Christopher cosa è successo: la vera identità di Tena, il suo piano, come si concluderà il livello e infine il sacrificio di Teddy. Christopher è triste e chiede a Tommy se ha un piano per sconfiggere Tena.

Tommy dice che bisogna trovare un modo per bloccare le guardie e poi successivamente sconfiggere la regina, non vede altre possibilità. L'unico vantaggio che hanno è che sanno già cosa accadrà! Christopher concorda con l'amico.

I due ragazzi, dopo essere passati per la porta corretta, avanzano e arrivano nella sala centrale dove trovano Tena legata, Tommy esordisce dicendo: *“Guarda amico, abbiamo trovato la regina! Andiamo a liberarla!”* Christopher, mentre Tommy si avvicina, va a bloccare la porta esclamando: *“Meglio bloccare la porta, non si sa mai che ci siano altre malvagie creature”*. A quel punto interviene Tena che ribatte: *“No, tranquilli, le avete sconfitte tutte! Venite a liberarmi!”*.

Christopher blocca la porta e Tommy urla: *“Basta mentire dottoressa Smith, sappiamo tutto! Dacci il diamante rosa, la porta è bloccata, le sue guardie non potranno aiutarla.”* La regina liberandosi e intuendo la situazione, esclama: *“Sapete già tutto dunque, avete già fatto il livello, quello stupido peluche si è sacrificato... nessun problema, dovrete prima sconfiggere me!”* ed estrae il bastone minacciosamente.

Comincia così il combattimento finale e inizialmente Tena sembra avere la meglio! Poi però i due ragazzi, collaborando, riescono ad immobilizzarla e a sottrarle il bastone. Tommy stacca la pietra e si sente la musica di livello superato.

In quel momento, da fuori scena, si sentono dei rumori. Sono i ragazzi da casa che finalmente hanno ripristinato il collegamento. Interviene Raul dicendo: *“Attenti ragazzi! La regina Tena non è chi dice di essere! Il giocatore numero uno è lei!”*. Tommy lo interrompe sottolineando il suo tempismo perfetto e Christopher fa notare a tutti che la regina è stata sconfitta. Tutti da casa esultano.

Tommy annuncia che attiveranno il cerchio magico per uscire e tutti escono di scena.

//Il collegamento da casa può essere fatto solamente con voci fuori campo date le poche battute, sarà a discrezione degli animatori e della necessità del momento.

Personaggi in scena:

Christopher

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Guardie di Tena (5)

Raul

Vicky

Gwen

Bigbag

Tena

Oggetti di scena:

Console TEOM

Sacca con le pietre

Armi

Bastone di Tena

Tema guida: [Il sacrificio]

Capitolo venticinque: Il ritorno a casa

In scena è presente il cerchio rotante. Entrano in scena Gwen, Vicky, Raul e Bigbag che si posizionano davanti allo schermo. Entrano poi in scena Tommy e Christopher, entra in scena anche Tena legata. Gwen si rivolge all'amico, chiedendo che fine avesse fatto Teddy. Tommy triste racconta di come il peluche si fosse sacrificato per loro affinché potessero ripetere il livello una seconda volta.

Vicky fa notare come questo gioco sia davvero crudele ed intima ai due amici di uscire. Così Christopher e Tommy cominciano a posizionare le dieci pietre nello strumento. Una volta terminata l'operazione, prende la parola la regina dicendo: *"Stupidi ragazzini, credevate di poter attivare il cerchio così facilmente? Per poter uscire c'è bisogno di qualcuno esterno che lo attivi da fuori e io piuttosto mi taglio un braccio. Uno dei due deve rimanere qui dentro il gioco"*.

I due amici si guardano e Christopher si offre per rimanere, a patto che Tommy dica a suo padre quanto gli voglia bene e quanto gli sia dispiaciuto averlo fatto soffrire. Tommy dice che deve esserci un altro modo. Raul fa notare che dopo tutta questa fatica, uno dei due non può rimanere nel gioco, forse uno di loro da casa potrebbe aiutarli. Bigbag conferma quanto detto dalla regina, i Joystick inoltre sono stati rotti dal temporale e sono riusciti a riparare solo il microfono. Non è possibile attivare il cerchio da remoto anche perché in ogni caso servirebbe un personaggio. Christopher esce dal cerchio per iniziare le procedure di attivazione, quando entra Teddy di corsa, che si ferma col fiatone in mezzo alla stanza.

Da casa tutti esultano facendo un applauso e il peluche esordisce dicendo: *"Scusate il ritardo la porta principale era bloccata e piena di guardie! Ho dovuto fare il giro largo ma finalmente sono arrivato! Avete sconfitto la reg..."* Teddy non riesce a finire la frase che Tommy e Christopher corrono ad abbracciarlo.

Tena esclama: *"Dannato peluche! Ancora tu! Ti darò la caccia una volta rimasto da solo nel mio regno!"* ed esce di scena.

Tommy ringrazia l'amico per il suo gesto e Christopher chiede se può attivare il cerchio. I tre si salutano per l'ultima volta e anche da casa Gwen e Vicky salutano Teddy. Raul domanda al peluche cosa farà una volta rimasto nel gioco e Teddy risponde che tornerà dall'oste Vittorio, lì sarà al sicuro da Tena e dalle guardie.

I due ragazzi si posizionano nel cerchio e Teddy attiva il macchinario. Tutti e tre escono di scena e si sente il suono di vittoria del videogioco. La voce di TEOM esclama: *"Complimenti, il gioco è stato completato!"*.

Rimangono in scena i ragazzi da casa, in quel momento il gioco emana una forte luce e da esso fuoriescono Tommy e Christopher. Christopher non crede ai suoi occhi e sprizza di gioia. Anche Tommy è felice e va ad abbracciare i suoi amici.

Christopher abbraccia Bigbag, il quale un po' imbarazzato prende la parola: *"Se per voi va bene ragazzi, il gioco lo tengo io... La regina Tena, nonostante la sua cattiveria, deve essere salvata, devo studiare un modo..."*. I ragazzi sono d'accordo e Tommy intima al nerd di fare attenzione. L'uomo esce di scena con il gioco dopo aver salutato tutti.

I ragazzi propongono a Christopher di tornare da Bobby e il ragazzo si mostra preoccupato... non sa come reagirà suo padre, lo ha fatto soffrire per molti anni. Vicky gli dice di stare tranquillo ed escono di scena.

Entra in scena Bobby intento a sistemare alcune cose, entrano i ragazzi e Raul annuncia all'uomo che hanno una sorpresa. L'uomo di spalle chiede se hanno ritrovato Tommy e Gwen gli risponde: *"Non solo Tommy..."*.

Bobby si gira e vede Christopher. Incredulo gli corre incontro e chiede come sia possibile. Il ragazzo gli chiede se è arrabbiato, ma il padre ribatte che è il giorno più bello della sua vita. Chiede al figlio cosa è successo e Christopher dice che è merito dei ragazzi se è tornato. Inizia a raccontare al padre la storia e i due escono di scena.

Rimangono in scena i quattro ragazzi che riflettono su quanto siano stati intensi questi giorni... Tommy si gira verso gli amici ed esclama: *“Partitina alla play a casa mia per rilassarsi prima che arrivino i miei?”* Raul scherzosamente gli tira una sberla in testa e dice: *“Non ti è bastato?”*.

Gwen allora propone un bel giro al parco, il temporale ormai è passato. Vicky è d'accordo e, dopo aver salutato i bambini, escono di scena.

//Entra un cartello con su scritto: un anno dopo

Entra in scena Bigbag con il gioco. È intento a sistemare dei cavi e tra sé e sé dice: *“Ecco in questo modo il gioco dovrebbe essere sicuro, proviamo ad accenderlo”*. Una volta attivata la console inizia ad emettere fumo e luce e il nerd esclama: *“Nooo di nuovo! Aiutoooo”* ed esce di scena.

Personaggi in scena:

Christopher

Tommy

Teddy

Voce gioco TEOM (fuori campo)

Raul

Vicky

Gwen

Bigbag

Tena

Bobby

Oggetti di scena:

Sacca con le pietre

Console TEOM

Armi

Cerchio rotante

Videogioco Teom con Joystick e Microfono

Cartello con su scritto un anno dopo

Tema guida: [Lieto fine]

