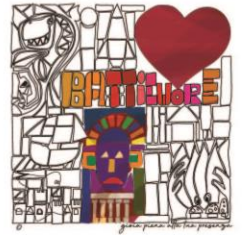


CITTÀ PERDUTA

La Città perduta non è facile da raggiungere: solo gli esploratori più audaci riescono a trovarla e molti dei suoi segreti sono tuttora sepolti. La caduta delle grandi civiltà che la abitavano ha lasciato intatte la maggior parte delle costruzioni presenti al tempo, dei monumenti religiosi, dei grandi mosaici, dei mercati, delle abitazioni caratteristiche. Nelle iscrizioni in pietra è raccontata e illustrata la vita dinamica di quell'incontro di culture, crocevia di civiltà e scambi commerciali frequenti. I grandi re dell'epoca hanno lasciato tesori inestimabili, assieme a decorazioni, armi, oggetti e abiti antichi. Alcuni autoctoni sono sopravvissuti al tempo, conservando la cultura dei loro antenati.



EPISODI 16-20

La storia che accompagna i ragazzi in questo Oratorio estivo è ambientata nel parco tematico "Batticuore" e attraversa tutte e sei le aree tematiche.

I protagonisti sono due bambini, **Beatrice** e **Leonardo**, due fratelli gemelli invitati a recensire questo nuovo parco e a provare tutte le attrazioni che lo caratterizzano. All'interno troveranno **sei mascotte**, una per ogni area tematica, pronte ad accompagnarli in questa serie di avventure, esperienze e forti emozioni.

Ogni blocco tematico ha 5 tappe, 5 episodi incentrati su una delle 30 parole chiave, legate ad una delle **30 attrazioni** presenti nel parco. Il racconto è perciò una raccolta di 30 episodi indipendenti, **non consecutivi**, in modo da permettere ad ogni oratorio di poter scegliere l'ordine e il numero di tappe più adatto al proprio contesto e alla propria scansione settimanale.

Per dare forma alla **struttura libera** e accessibile del parco tematico, ecco che in ogni episodio è sempre presente un quarto personaggio: una mascotte "ospite", proveniente da una delle restanti aree tematiche. Nel caso una delle mascotte "ospite" fosse ritenuta fuori contesto e confusionaria - per esempio se l'oratorio avesse deciso di non utilizzare la sua area tematica - questi personaggi **possono essere sostituiti** nelle singole tappe da personaggi "neutri" o addirittura dagli stessi animatori che interpretano... loro stessi!

Il personaggio della settimana è **Ezra**, imperatore azteco che ha imparato dai suoi stessi errori, sa dare buoni consigli.



IN SINTESI



16 – NASCONDERE

All'interno della Tomba di Cruzeiro, un edificio che si sviluppa sottoterra con corridoi labirintici e una scarsa illuminazione, Ezra sfida i ragazzi a giocare a nascondino. L'imperatore, che conosce a memoria la struttura, si NASCONDE e fa perdere le sue tracce ai ragazzi.

Bea e Leo si impegnano a cercare Ezra, senza successo, finché scorgono una figura accovacciata. I due ragazzi piombano addosso alla figura misteriosa ma scoprono essere Alex, il primitivo, anche lui lì alla ricerca dell'imperatore.

Alex spiega ai ragazzi di star seguendo una traccia, nonostante sia tutto buio. Le tracce, infatti, non sono solo visive ma possono riguardare anche tutti gli altri sensi! Lui, esperto cacciatore, sta ora seguendo una traccia olfattiva. Bea e Leo decidono di farsi aiutare, seguendo il suo fiuto.

Alex li conduce fino ad un grosso scudo, dietro al quale si stava nascondendo l'imperatore: trovato! Ezra si complimenta con loro e con Alex, il cui aiuto è stato fondamentale. Ora è il turno di Leo, che corre a nascondersi, mentre Bea ed Ezra contano.

17 – PERDERE

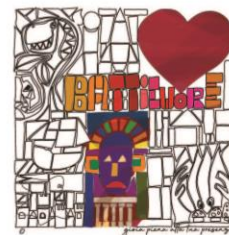
Bea è entusiasta di provare la sala giochi retrò, la "Sala Azteca", ma suo fratello ha perso e usato tutti i gettoni che avevano perciò non può provare nessun gioco. Arrabbiata con Leo, la ragazza si rivolge all'imperatore chiedendogli se lui ha a con sé delle monete che possono usare.

Ezra le risponde che ha solo una moneta d'oro, che però è per lui molto preziosa e che non vuole PERDERE, a nessun costo. Bea è delusa ma Leo cerca di trovare una soluzione. Nella Sala c'è anche Perla e al ragazzo viene un'idea.

La piratessa, infatti, per giocare usa i suoi dobloni d'oro, guadagnati durante le molteplici scorribande fatte per mare. Ne ha tantissimi, perciò Leo le chiede di regalargli alcuni a lui e sua sorella. Perla accetta, per la gioia di Beatrice, che può finalmente correre a provare i giochi della Sala Azteca.

18 – SPERARE

Leo e Bea, assieme a Ezra e l'extraterrestre Omega, sono appena scesi dalla giostra Fuga da Machu Picchu con un dubbio: sulla giostra, infatti, hanno visto un sacco di scritte e incisioni con strane scritte e si stanno interrogando sul loro significato e sulla loro origine.



I ragazzi chiedono a Omega, pensando sia vera la storia che i popoli antichi erano in contatto con gli alieni, ma l'extraterrestre non conosce quelle scritture. Ezra, invece, sa bene cosa sono: è l'antica lingua dei suoi antenati, disseminata per tutta la Città perduta.

Bea e Leo rientrano nella giostra per rivedere meglio quelle scritte e si soffermano su una di quelle più maestose, chiedendo all'imperatore di tradurla per loro. L'incisione recita così: *“Finché c'è memoria di quel che è stato, c'è SPERANZA in quel che sarà... e come ieri, rifiorirà la Città”*.

Questo significa che fino a quanto Ezra terrà viva la memoria della sua amata Città e della sua antica cultura, essa non scomparirà ma anzi porterà con sé la speranza di poterla vedere rinascere un giorno.

19 – PRETENDERE

Bea vede un bellissimo peluche in palio e chiede a suo fratello di vincerlo per lei. Leo non vuole ma la ragazza insiste, accusandolo di essere egoista e non pensare mai a lei. Leo si rifiuta categoricamente e i due litigano, perciò Ezra si spazientisce e decide di prendere lui il peluche.

L'imperatore, però, va dall'addetto del chiosco dello Shaman Ring con in mano il suo scettro e PRETENDE che il peluche gli sia consegnato senza dover giocare. Ezra, infatti, è l'imperatore della Città e afferma di avere il diritto di prendersi quello che vuole.

Dalila, che passava di lì, interviene per fermare Ezra, spiegandogli che non è corretto agire in questo modo. La fata spiega all'imperatore che dovrebbe comunque giocare anche lui e provare a vincere il pupazzo, non usare la prepotenza o il suo ruolo.

Dalila ammonisce anche Bea, che pretendeva un aiuto dal fratello, nonostante non fosse disposto a giocare per lei. La ragazza scoppia a piangere, turbata dal proprio sbaglio, e spiega di aver avuto paura di non saperlo vincere da sola.

Infine dunque, Leo consola Bea e le dice di volerla aiutare a vincere il peluche, giocando però assieme a lei – e non al suo posto.

20 – PENTIRSI

Ezra ha portato i ragazzi sulle Canoe, ma Leo aveva con sé un souvenir da regalare alla mamma e, scendendo dalla giostra, al ragazzo la statuetta cade e si rompe. Leo è disperato, mentre Bea lo sgrida per averlo portato in giro e non averlo riposto al sicuro nello zaino.



Robin prova a consolare Leo, dicendogli che possono sempre riassemblyarlo (come lui, che spesso perde pezzi di sé in giro). Ezra spiega al ragazzo che se ha capito dove ha sbagliato e si PENTE dell'errore, ora quello che deve fare è provare a rimediare e riparare al danno.

L'idea è quella di rimettere insieme la statuetta, anche se i ragazzi non sono convinti di voler regalare alla mamma qualcosa di rincollato. L'imperatore allora spiega loro la tecnica del kintsugi, un'arte orientale con cui le crepe degli oggetti vengono riparate con l'oro.

I ragazzi non hanno oro, ma Ezra sì: al laboratorio artistico della Città possono riparare il souvenir e impreziosirlo con delle cicatrici dorate, che doneranno unicità al regalo per la mamma e porteranno in sé il ricordo di quei momenti.

16 - NASCONDERE

(Ezra accompagna Bea e Leo a provare la Tomba di Cruzeiro, un labirinto totalmente al buio. I tre si trovano all'interno dell'attrazione.)



BEA: Wow, ma... perché è tutto buio? 😨

LEO: Dai non fare la fifona! 😂

EZRA: Non del tutto buio: ci sono alcune torce a segnalare i bivi principali

BEA: Sì okay ma non sarà pericoloso?

LEO: È proprio questo il bello: giocare al buio!

EZRA: Esatto! Che ne dite di giocare a nascondino? Io mi NASCONDO e voi mi venite a cercare. 😊

BEA: Va bene, però... Leo stiamo vicini: non mi lasciare da sola!

LEO: Oookaaaay!

(Mentre i ragazzi contano, coprendosi gli occhi, Ezra si allontana alla ricerca del perfetto nascondiglio.)

BEA: 25, 26, 27, 28, 29, 30! Arriviamo! 🤩

LEO: Forza Bea, andiamo! *(Fa' cenno alla sorella di seguirlo)*

BEA: Leo, pensi che lo troveremo?

LEO: Certo che sì!

BEA: *(Segue il fratello da vicino, continuando a fargli domande per assicurarsi che non si allontani troppo e non sentirsi da sola al buio)* E sai dove stiamo andando? O stiamo girando a caso? Tu riesci a vedere qualcosa?

LEO: *(Spazientito)* Se continui a parlare ci sente arrivare e scappa! 😡

CITTÀ PERDUTA

(Bea e Leo cercano Ezra e attraversano tutto l'edificio, ma non riescono a trovarlo.)



LEO: Ma come è possibile? Non è da nessuna parte! 🤔

BEA: Sembra essere sparito nel nulla...

LEO: (Dietro ad un vaso si intravede una figura. Leo se ne accorge e richiama l'attenzione della sorella) Bea! Guarda lì! C'è qualcuno!

(Leo e Bea si avvicinano alla figura, senza farsi sentire, e la acciuffano sicuri di aver trovato l'imperatore nascosto.)

BEA: Preso!

ALEX: Ma cosa!?! (Sconcertato dall'arrivo improvviso di Bea e Leo)

Ragazzi, che state facendo? Mi è venuto un colpo! 🤯



LEO: Alex!?

BEA: Non sei Ezra! 🤔

LEO: Cosa ci fai qui?

ALEX: Stavo seguendo delle tracce!

BEA: Tracce di chi? 😊 O... tracce di cosa? 🤔

ALEX: Di Ezra! Si diverte a sfidare le persone a trovarlo qua dentro e nessuno riesce mai a trovarlo! Immagino siate qui per lo stesso motivo 😏

LEO: Già...

ALEX: Per questo sono entrato oggi: per sfidarlo, mettere fine a questa cosa e far valere le mie abilità di cacciatore! Per farlo, sto seguendo le tracce

LEO: Ma è tutto buio, come puoi vedere le tracce!?

ALEX: Caro Leo, le tracce sono ovunque, mica esistono solo quelle che possiamo vedere! Sai quanti sensi abbiamo?

BEA: Certo, lo abbiamo imparato a scuola: sono cinque! 😊

CITTÀ PERDUTA



LEO: E quali altre tracce hai trovato allora?

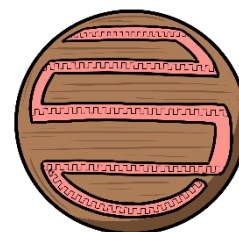
ALEX: Per ora ho fiutato una traccia olfattiva: stavo cercando di capire se è lui o è una falsa pista...

BEA: Io direi di seguirla e vedere dove ci porta!

LEO: Sono d'accordo!

ALEX: Bene allora: seguitemi!

(Alex fa cenno a Leo e Bea di seguirlo, mentre lui fa strada annusando l'aria e le cose attorno a loro. I tre si mettono così alla ricerca dell'imperatore nascosto. Dopo poco, Alex si ferma vicino ad un grande scudo e fa cenno ai ragazzi di fermarsi)



ALEX: La traccia che stavo seguendo si interrompe, deve essere qui da qualche parte!

BEA: Non so voi, ma credo di vedere una sola cosa dietro la quale ci si potrebbe nascondere *(Dice, indicando il grande scudo)*

LEO: Un oggetto abbastanza grande da nascondere interamente una persona e difenderla dagli attacchi nemici...

BEA: ...ma non abbastanza da difenderla da due ragazzi che giocano a nascondino! *(Insieme, Bea e Leo spostano lo scudo, trovando accovacciato dietro l'imperatore, nascosto.)*

LEO: Preso!

EZRA: Caspita ragazzi! Ci siete riusciti: mi avete trovato! Come avete fatto? 😄

BEA: Grazie ad un amico con un fiuto straordinario! 😊

EZRA: Complimenti! Sapevo che il mio nascondiglio era perfetto ma... con uno come Alex è difficile non farsi trovare! 😊

ALEX: Ammetto che non è stato comunque semplice! Gran bel nascondiglio!

LEO: Vittoria! 🎉 Ora tocca a me nascondermi!

CITTÀ PERDUTA

ALEX: Vi lascio giocare, io devo andare. Alla prossima!

BEA: Ciao Alex, grazie!!

(Alex saluta tutti ed esce dalla scena. Bea ed Ezra, mentre contano, si coprono gli occhi. Leo corre via, cercando un nascondiglio, ed esce di scena. Dopo pochi secondi, anche Beatrice e l'imperatore escono di scena, rincorrendo Leonardo.)



17 - PERDERE



(Bea in lontananza vede una sala giochi, tutta illuminata, e ne è attratta)

BEA: Possiamo andare lì dentro? Sembra che ci siano tanti bei giochi 🥰

EZRA: Certo, stavamo proprio andando lì! Sono contento ti piaccia! Si chiama Sala Azteca.

LEO: Lei e i suoi giochi vintage! 😄

(Bea, Leo ed Ezra entrano nella sala giochi e la ragazza ne rimane estasiata.)

BEA: Sono stupendi! Leo passami qualche gettone per giocare, so che li hai tu

LEO: Non li ho io!

BEA: Sì invece: li avevi in tasca fino a poco fa, te li ho dati prima!

LEO: Ti sto dicendo che non ne ho di gettoni, guarda 🙄 *(Mette le mani in tasca e fa vedere alla sorella che sono completamente vuote)*

BEA: Ma come è possibile!? Non dirmi che le hai perse... 😡

LEO: Non le ho perse, sono finite...

BEA: Finite? E come?

LEO: Eh... 😄 Prima mi è venuta fame, quindi ne ho spesi un paio...

BEA: Un paio!? Ne avevamo una ventina!! 😞 E gli altri? Li avrai sicuramente persi in giro! Adesso come faccio a giocare? 😡

LEO: Non lo so... scusa, non volevo... 😞😞

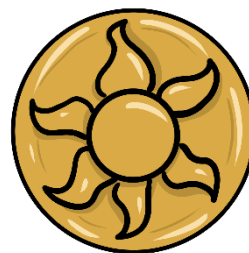
BEA: *(Si rivolge a Ezra, allontanandosi arrabbiata dal fratello)* Tu hai per caso in tasca qualcosa che posso usare per giocare?

CITTÀ PERDUTA

EZRA: Scusa Bea ma mi è rimasta solo questa moneta... e per me è molto speciale, non te lo posso lasciare.

BEA: Dai... Ne avrai migliaia di monete così... 😞

EZRA: È un regalo di quando ero piccolo, ci sono molto affezionato... non voglio PERDERLA.



BEA: Tranquillo: se è così importante, tienila pure. Non ci devi dare nessuna spiegazione, anzi tienila bene stretta! 😊 Così come mio fratello doveva tenere i nostri gettoni!

LEO: Dai Bea, ci saranno altri giochi in cui non serve il gettone...

BEA: Certo, ma io avrei tanto voluto provare questi... ma non posso perché non abbiamo né gettoni, né monete! 😞

EZRA: Possiamo provare a trovare una soluzione...

BEA: No: Leo ora troverà una soluzione al suo danno! 😞

LEO: Ehm... *(Si guarda intorno, alla ricerca di un appiglio)* Quella non è Perla?

BEA: Dove?

LEO: Lì! *(Indica poco distante da loro, proprio dove si trova la piratessa)*

BEA: È proprio lei, sì! E quindi?

LEO: Mi è venuta un'idea... 😞

(Leo corre verso Perla, seguito da Bea ed Ezra, incuriositi dall'idea del ragazzo.)

LEO: Ciao Perla! Cosa stai usando per giocare a questi giochi?

PERLA: Ciao Leo, uso i miei dobloni d'oro! Ne ho recuperati tantissimi durante le scorribande con la mia ciurma e ora posso spenderli come voglio!



CITTÀ PERDUTA

LEO: Ti andrebbe di... regalarcene alcuni? 😄

BEA: *(Interviene, anticipando la risposta della piratessa)* Sì perché mio fratello ha perso tutti i gettoni che avevamo e ora non posso giocare...



PERLA: Ma certo! Non ti preoccupare, ti posso aiutare io!

BEA: Davvero!? 😄

PERLA: Certo! Prendine un po', tieni! *(Le porge un sacchetto che contiene molti dobloni d'oro della piratessa)*

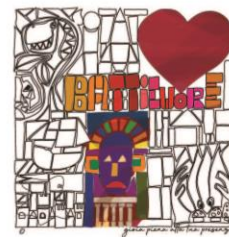
BEA: Grazie infinite! Sei un'amica! Ti devo un favore!

PERLA: Di niente, gamberetto! Buon divertimento!

(Bea prende il sacchetto e ringrazia Perla, quindi corre indietro verso i giochi per poterli finalmente provare.)

LEO: Aspetta, fai giocare anche me!!

(Leo insegue la sorella ed entrambi escono di scena. Ezra e Perla sorridono, quindi l'imperatore esce seguendo i ragazzi mentre la piratessa esce in direzione opposta.)



18 - SPERARE



(Bea, Leo, Ezra e Omega escono dalla giostra Fuga da Machu Picchu, un'attrazione acquatica in cui si naviga un torrente e poi si scende da una enorme cascata, immersi in uno scenario andino precolombiano.)



EZRA: Bea ti è piaciuta questa giostra?

BEA: Moltissimo! 😄

EZRA: E a te Leo?

LEO: Era un sacco divertente! Ma come hai detto che si chiama?

OMEGA: Si chiama Fuga da Machu Picchu, dove risiedono i resti di un'antica e affascinosa Città perduta, di una civiltà che si dice essere stata anche in contatto con gli alieni...

EZRA: Ma no! Non è vero! È solo una storiella che si racconta 😂

LEO: *(Leo si avvicina alla sorella)* Bea tu hai visto quelle strane scritte vicine alla grande discesa? Secondo me potevano essere scritte aliene...

BEA: Allora le hai visto anche tu! 🤔🤔

LEO: Omega, ma tu sai cosa significano quelle strane scritte che c'erano sulle rocce?

BEA: Sulle rocce? Direi che erano ovunque!

OMEGA: No, stavo scherzando ragazzi! 😂 Dovrebbe saperlo Ezra cos'erano quelle incisioni... è sicuramente una lingua terrestre, una lingua antica!

EZRA: Esatto, è l'antica lingua azteca dei miei antenati. Con il passare degli anni si è modificata, è cambiata, ma grazie ai miei bisnonni l'ho imparata!

CITTÀ PERDUTA

LEO: Quindi sai dirci cosa c'è scritto? 😊

EZRA: Certo! Però c'erano scritte un sacco di cose... non me le ricordo tutte 😊

BEA: Possiamo rientrare e fartele vedere?

EZRA: Certamente. Seguitemi, passiamo di qua!



(Ezra fa strada, seguito da Bea, Leo e Omega, entrando nel retroscena della scenografia della giostra. Attorno a loro ci sono un sacco di scritte, di epigrafi e incisioni. I ragazzi si soffermano su una incisione in particolare)

LEO: Questa per esempio! Sembra importante! 😊

BEA: È affascinante! 😍

OMEGA: Concordo: sono affascinata da questo sistema di scrittura. Dovrei aggiungerlo al mio database...



BEA: Cosa c'è scritto qui? Lo tradurresti per noi?

EZRA: Certo: significa "Finché c'è memoria di quel che è stato, c'è SPERANZA in quel che sarà... e come ieri, rifiorirà la Città"

BEA: Che pensiero articolato...

LEO: Una città fiorisce? In che senso?

EZRA: Significa che fino a quando manterremo il ricordo di quel che non c'è più, possiamo sperare che la mia Città perduta tornerà a splendere! Se mai nessuno dovesse ricordarsi della sua esistenza, sarebbe persa per sempre...

OMEGA: Per questo tu mantieni vivo il ricordo di quei tempi passati con tanta gioia! Ora ho capito perché!

LEO: Allora devi raccontarci bene tutto quello che ti ricordi sulla Città!

BEA: Esatto! Com'era? Che si faceva? Come si viveva?

LEO: Almeno saremo in tanti a ricordarcelo!

CITTÀ PERDUTA

EZRA: Grazie ragazzi! È bello sapere che vi interessa 🥰 Mi fate ben sperare nel futuro che verrà! Ho tante cose da raccontarvi...

(Ezra inizia a raccontare alcune storie della Città che fu, mentre Leo, Bea e Omega lo ascoltano interessati. Lo fanno camminando, uscendo di scena tutti insieme.)



19 - PRETENDERE



(Beatrice, Leonardo ed Ezra sono davanti ad una bancarella piena di peluche, premi del gioco degli anelli "Shaman Ring")



BEA: Leo, non è bellissimo quel peluche? 😊 Me lo regali?

LEO: Perché io scusa? Prenditelo da sola, non ho voglia di giocare... 😞

BEA: Sei sempre il solito: non mi fai mai regali! Pensi sempre e solo a te stesso...

LEO: Bea non ho voglia di giocare, dai. Non è che devo sempre fare quello che mi dici e che mi chiedi

BEA: Sei cattivo... 😞

LEO: Non è vero!

BEA: Sei egoista...

LEO: Bea, smettila! 😞

EZRA: Ragazzi... basta litigare!

BEA: Non pensa mai a me Leo 😞

LEO: Mai!? Come scusa? Cioè io bho...

BEA: Sono tua sorella, potresti essere un po' più gentile!

LEO: Non se ti metti a fare i capricci

BEA: Ecco vedi? Mi tratti sempre male! 😞

(I due ragazzi incrociano le braccia, sbuffando, e si voltano le spalle a vicenda, offesi.)

EZRA: Facciamo che prendo io quel pupazzo e basta, così la smettete 🙄

CITTÀ PERDUTA

LEO: No Ezra! Non dargliela vinta!

BEA: Grazie Ezra, tu sì che sei un amico...

(Ezra si avvicina al chioschetto a cui è appeso il peluche che Bea desidera tanto. Prende in mano il proprio scettro regale piumato, gonfiandosi il petto di orgoglio. Si rivolge all'addetto al gioco.)



EZRA: Salute a voi. Sono Ezra, imperatore di questa Città. Alla mia legge risponde ogni centimetro di questo luogo, perciò PRETENDO che quel peluche venga consegnato alla bambina immediatamente, senza dover giocare.

(La fata Dalila passeggiava casualmente proprio nei pressi di quel chiosco e si era avvicinata ai tre dopo aver notato la presenza dei ragazzi. Dalila sente parlare l'imperatore, perciò decide di intervenire subito.)



DALILA: Ezra! Ma cosa ti salta in mente!? 😬 Ti sembrano cose da dire? Ti sembra di dare il buon esempio? Non è giusto!

LEO: Infatti, se vuole il peluche gioca e lo vince da sola!

BEA: Dai Leo, ti ho solo chiesto un favore!

EZRA: Ecco Dalila, li senti? Non ce la facevo più! Volevo mettere fine a questa diatriba... 😡

DALILA: Allora devi giocare e vincere il peluche come tutti gli altri.

EZRA: Ma... *(L'imperatore viene fulminato con lo sguardo dalla fata)* ...hai ragione. Ho sbagliato, scusi signore. Non dovevo usare quel tono

DALILA: E tu Bea! 😬 Può succedere che Leo non voglia farlo, quindi non devi pretendere che lo faccia per te!

LEO: Grazie Dalila!

BEA: *(Trattenendo il pianto)* È che non sono brava a lanciare le cose e non riuscirò mai a vincerlo... 😭

CITTÀ PERDUTA

LEO: Potevi dirlo subito Bea... non piangere... non è vero che non saresti riuscita! 😞 Se vuoi ti aiuto! Però lo facciamo insieme, va bene?

BEA: *(Annuisce)* Scusa per come ti ho trattato, non dovevo dire quelle cose 😞

LEO: Dai, tranquilla. Ti perdono! Ora però dobbiamo concentrarci! 🙌

(Ezra prende dall'addetto allo Shaman Ring un paio di anelli da lanciare e li passa ai due fratelli, che si avvicinano al bancone per giocare. Dalila ed Ezra fanno il tifo per loro, mentre Bea e Leo provano a vincere il peluche desiderato dalla ragazza.)



20 - PENTIRSI

(Ezra, Bea, Leo e Robin stanno scendendo dalle Canoe, su cui hanno appena fatto un giro. Dalla tasca di Leo, però, fuoriesce un piccolo souvenir che si rompe cadendo a terra.)



LEO: Oh no, la mia statuetta! *(Disperato)* L'avevo appena comprata al negozio dei souvenir come regalo per la mamma... 😞

BEA: Sei sempre il solito! Devi stare attento quando fai le cose! 😞

LEO: Mi sono dimenticato di averla messa in tasca, non l'ho fatto apposta... 😞

BEA: Adesso cosa portiamo a casa come regalo per la mamma!?



(Leonardo si dispera sempre di più, mentre Robin raccoglie i pezzi del souvenir.)

ROBIN: Come capisco questa piccola statuetta: l'altro giorno mi sono accorto di non avere un braccio dopo mezzora! 😞 L'ho ritrovato sparso in giro: il gomito di qui, le dita qua e là, il polso di lì, la spalla laggiù...

EZRA: Leo, stai tranquillo, non disperare! Si ripara!

ROBIN: Come sono tornato intero io, possiamo ricomporre anche questo!

BEA: Sì, e diamo alla mamma una cosa rincollata? Ma dai! 😞

LEO: Infatti! 😞 Scusate, ho sbagliato... Bea, lo ricompro io...

EZRA: Leo, tutti possono sbagliare, anche noi lo facciamo! L'importante è PENTIRSI, riconoscere l'errore

ROBIN: Esatto, così da poterlo evitare in futuro

BEA: Secondo me mio fratello non l'ha capito 😞

LEO: Sì invece. Dovevo lasciarla giù nella tasca dello zaino, al sicuro...

EZRA: Ora che lo sai, puoi agire di conseguenza d'ora in poi.

CITTÀ PERDUTA

BEA: Ora però abbiamo una statuetta rotta, non regalabile alla mamma!

EZRA: Quando si sbaglia, bisogna provare a risolvere il problema. Altrimenti pentirsi non avrebbe senso

ROBIN: Bisogna mettersi a disposizione, chiedere, provare a riparare il danno, riguadagnare la fiducia, fare penitenza!

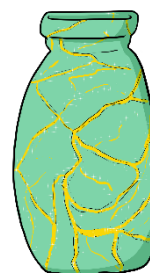
LEO: Ma quando una cosa si rompe, mamma la butta, non si aggiusta 🙄

EZRA: Chi lo ha detto? Una volta ho rotto un vaso molto importante per la mia famiglia ma l'ho riparato! Ed è venuto una meraviglia!

BEA: Sei riuscito ad aggiustarlo?

LEO: Sì ma si continuano a vedere le crepe, i segni, la colla... 😞

EZRA: Certo, si vede che è stato rotto. Ma ogni crepa è ricamata d'oro! È una tecnica orientale che mi hanno insegnato, che impreziosisce le crepe e l'oggetto riparato! Ve lo posso mostrare!



LEO: Noi però non abbiamo dell'oro...

EZRA: Ma io sì! 😊

BEA: Allora cosa stiamo aspettando? Ripariamo il regalo della mamma!

ROBIN: Dici che possiamo riassemblare anche le mie articolazioni con l'oro? 😜

LEO: Diventeresti un Robin limited edition! 😂

EZRA: Non cincischiate, seguitemi!

BEA: Grazie Ezra! Arriviamo!!

(Ezra esce, accompagnando i ragazzi al laboratorio d'arte della Città, in cui mostrargli il suo vaso e riparare la statuetta per la mamma di Leo e Bea. Robin segue l'imperatore, assieme ai ragazzi, uscendo così tutti insieme di scena.)