Caduta aereo, isola, clan, separazione storia

1. PRIMA ALTERNATIVA:

ritrovamento libro, in cui scritto come trovare nave funzionante a posto

inizia ricerca

isola con tanta vegetazione alberi percorsi nascosti

inizio a camminare

primo bivio

accerchiati da aquile

va piazzata una storia d’amore da qualche parte

alla fine la barca che trovano era finta era scenica faceva parte di una sfida per partecipanti a un programma tv di persone famose che devono sopravvivere per 3 mesi li, pero i naufraghi vengono fatti andare via dall’isola dalla produzione di sto programma in elicotteri

Narrativa secondo 6 filoni perchè 3 i personaggi tra cui posso scegliere e 2 i clan a cui posso appartenere

* caduta aereo
* descrizione isola – abitanti (sopravvissuti da un altro volo), descrizione paesaggio,
* clan
* prima sfida per poter entrare nel clan che se ne vuole andare in base a quanto sei motivato a sopravvivere → primo indovinello consiste in una classificazione del personaggio in base a caratteristiche che ha quindi creo programma python con classe Clan\_motivato

1- quelli che vogliono combattere e cercare un modo per sopravvivere

2- i rassegnati che si sono rifatti una vita e volevano scappare da quella precedente

1. la sera hanno freddo e devono trovare un modo per accendere un fuoco

il clan che vuole andarsene ha gia trovato un diario di bordo/libro di un marinaio in cui viene descritta la strada per raggiungere una grossa zattera che permetterebbe di fuggire dall’isola

le indicazioni per raggiungerla però sono date sotto forma di indovinelli che, se risolti correttamente, fanno avvicinare al luogo in cui si trova la zattera e che, altrimenti, fanno deviare e allontanare i naufraghi dall’imbarcazione ricercata

Mentre il personaggio scelto assieme al clan va alla ricerca della zattera, deve nutrirsi per sopravvivere e quindi cerca di pescare pesci → per pescare un pesce devi geolocalizzarlo tramite un sistema e trovare x, y e z

se invece, in seguito al test iniziale, il personaggio rientra nella classe Clan\_non\_motivato inizia la sua vita nel villaggio gia avviato sull’isola e le sfide consistono in indovinelli per mandare avanti la costruzione del villaggio e per vivere in comunità

INTRODUZIONE

- Vecchietta 5 altruismo, 0 forza fisica, 3 astuzia

- Broker 5 astuzia, 3 forza fisica, 0 altruismo

- Ex militare 0 astuzia, 5 forza fisica, 3 altruismo

”Buonasera a tutti, benvenuti sul volo 747 diretto ad Abu Dhabi, vi preghiamo di posizionare il vostro bagaglio a mano nelle cappelliere o sotto il sedile davanti a voi. Tutti i dispositivi elettronici devono essere spenti durante le fasi di decollo e atterraggio. Tra qualche minuto decolleremo vi preghiamo di prendere posto, allacciare le cinture di sicurezza fino a quando il capitano non spegnerà il segnale luminoso. Vi auguriamo un buon viaggio a nome di tutto l’equipaggio e della nostra compagnia.”

Tutti prendono posto tranne la signora della fila 16, Ellen, che ha difficoltà a posizionare il suo bagaglio. Il vicino di posto, Noah, un uomo molto muscoloso si alza ad aiutarla risolvendo così la criticità. Rimane un posto libero vicino a loro quando, ad un certo punto, arriva Mark, con il pc in mano, indaffarato a parlare al telefono, ignorando i richiami della hostess che continuamente lo invita a spegnere il telefono.

DESCRIZIONE PERSONAGGI TRA CUI SCEGLIERE:

* Ellen è signora anziana e dalla sguardo vivace e scaltro, cresciuta in campagna e trasferitasi da ragazza in città per lavorare in fabbrica. A vent’anni conosce John: un colpo di fulmine. I due, non molto dopo il loro primo incontro, si sposano e non si separano più, fino a quando lui è costretto a partire per andare a combattere in Vietnam, guerra dalla quale non ha mai fatto ritorno. Dall’amore tra Ellen e John sono nati quattro figli, i quali hanno reso Ellen una splendida nonna. Ellen occupa le sue tranquille giornate trascorrendole con i nipotini, i suoi amati cruciverba e curando il suo modesto orticello.
* Mark è un signore sulla trentina, cresciuto in una famiglia modesta che ha lavorato duramente per arrivare ad essere benestante e che si e’ trasferito a Abu Dhabi per il suo lavoro da broker. Si è sposato con una ragazza con cui è stato fidanzato fin da adolescente e ha vissuto tutta la sua vita in sua compagnia. Essendo troppo concentrato sul lavoro, però, la moglie ha chiesto il divorzio. Mark ora vive da solo, trascurandosi molto, dormendo poco e non avendo alcuna vita sociale.
* Noah è un uomo di mezz’età con un passato da militare cresciuto con suo padre come fonte di ispirazione e modello, che era un militare a sua volta. Ha sempre vissuto in giro per il mondo con i suoi commilitoni e in questo viaggio sta andando a trovare uno di questi, che ora lavora in una raffineria negli Emirati Arabi. Noah, invece, ora fa il falegname.

L’aereo è già in volo da qualche ora quando delle turbolenze fanno svegliare i passeggeri appisolati. Il dissesto sembra farsi sempre più serio. È emergenza.

Le ali in fiamme. I carrelli di atterraggio carbonizzati. Le eliche sparite.

Inizia una breve ma interminabile discesa in picchiata dell’aeroplano. Il panico generale scatenatosi in cabina viene presto messo a tacere da un atterraggio che, seppur brusco, miracolosamente non causa alcuna vittima.

Le persone a bordo dell’aereo, dopo essersi riprese dallo shock, scendono e si ritrovano in un’isola, a prima impressione, inabitata. I loro occhi si riempiono del verde del fitto bosco alle loro spalle (!!!) , del bianco della sabbia e del blu dell’oceano che sembra volersi confondere col cielo fino ad avvolgere l’isola in un freddo abbraccio.

Avendo vagato a lungo, i nostri dispersi scorgono finalmente, in lontananza, delle figure umane; cautamente si avvicinano finchè si ritrovano davanti a una dozzina di uomini intenti a sfilettare del pesce apparentemente appena pescato.

“Chi siete voi?”, domanda un uomo in fondo al gruppo di pescatori.

“Il nostro aereo è caduto su quest’isola la scorsa notte. Non pensavo fosse abitata” dice **Noah, Ellen, Mark.**

“Non lo è, infatti. Noi siamo qui in seguito al naufragio della nostra nave da crociera avvenuto qualche mese fa.” “Apparteniamo a un clan, se così vogliamo chiamarlo, che vuole stabilirsi su quest’isola per sempre, lontani da tutto e da tutti, in cui i giorni vengono cadenzati solo dal ritmo della natura, dal sorgere e calare del sole, dalla pioggia e dalle maree. Seguiteci, che vi portiamo a vedere il nostro accampamento.”

Giunti sul posto, si trovano di fronte a due gruppi distinti.

“Ecco a voi il Clan dei Pirati”, dice l’uomo facendo un segno per indicare il gruppo sulla destra.

“E loro invece chi sono? Anche loro sono con voi?” domanda Noah, Ellen, Mark

“No, loro sono dei pazzi, il Clan delle Aquile, che credono di poter fuggire da quest’isola per far ritorno nella societa’ che non altro non offre se non frenesia ed egoismo”

Dopo esser sopraggiunti anche quest’ultimi, nasce un diverbio tra le due fazioni, sul destino dei neo naufraghi, che si conclude con un accordo: i nuovi arrivati dovranno superare un test che dara’ loro la possibilita’ o meno di decidere in quale clan entrare.

I passeggeri vengono portati in una grotta dove incontrano i capi di entrambi i Clan, che danno loro **tre indovinelli** da risolvere entro il tramonto, per dimostrare di essere degni di unirsi ai rispettivi gruppi.

* qui mettiamo gli indovinelli per entrare nel clan

STATISTICA → qualcosa di teorico

ANALISI → risolvi questo integrale

IDEE INDOVINELLI

* Una scatola contiene 16 palline numerate da 1 a 16.
  + - Se ne estraggono 3, una alla volta, rimettendo ogni volta nella scatola la pallina estratta. Qual è la  
    probabilità che il primo numero estratto sia 10 e gli altri due minori di 10?
  + - Se ne estraggono 5 contemporaneamente. Qual è la probabilità che il più grande dei numeri estratti sia  
    uguale a 13?

usando un file excel per calcolare la probabilità di qualcosa →

* per ammazzare cinghiale localizzare punto di flesso nella funzione

1. clan che vuole fuggire

* NOAH

SE SCEGLI GRUPPO AQUILE:

Il capo del Clan delle Aquile riconosce la loro intelligenza e saggezza, visti gli esiti degli indovinelli, e accetta **NOAH**.

I naufraghi hanno trovato sull’isola un diario che descrive la strada per arrivare ad una zattera, con la quale intendono scappare. Siccome l’altro clan non vuole che loro vadano via da quell’isola maledetta, tutti loro sono consapevoli di quanto sia determinante il fattore tempo, perche’ quegli infami potrebbero cercare di arrivare alla zattera per primi e distruggere cosi’ la loro unica possibilita’ di fuga.

Le indicazioni per raggiungere la zattera, però, sono fornite solo dopo **aver risolto dei rompicapi**. (ciclico due volte)

Se tentativo maggiore di due, qualcun altro risolve il rompicapo e si prosegue nel gioco

Usciti dalla grotta, si ritrovano in un percorso scosceso che li dovrebbe portare in una laguna, dove presumibilmente è nascosta la zattera. **NOAH** si incammina spedito e motiva tutti i suoi compagni. Dopo qualche ora, si trovano di fronte a un bivio. **NOAH** consulta il manuale: la strada giusta da scegliere è indicata da un **indovinello**

* metti indovinello → calcola tangente

Indovinello risolto giusto: Il sentiero da prendere è quello sulla sinistra.

Indovinello sbagliato: SOLUZIONE con penalizzante tempo

**NOAH** ed i suoi compagni di viaggio proseguono ma ben presto sono costretti a fermarsi perché un nuovo crocevia, non indicato nel diario, si presenta davanti a loro.

Mentre **NOAH** ed il gruppo tentennano su quale strada prendere, appare dinnanzi a loro un grosso felino che, benché sembri feroce, si rivolge loro in modo pacato: “dove state andando? Questa parte dell’isola e’ impervia e pericolosa. Solo io e questo vecchio gufo” indicando sul ramo sovrastante il piccolo rapace “conosciamo esattamente ogni singolo angolo e ogni sentiero”.

Entrambi gli animali si offrono di aiutare il gruppo indicandogli giusta via, ma ognuno di loro propone una strada diversa, di chi fidarsi? Pantera o Gufo? (mi servono per fare collegamenti con altre pagine)

**NOAH** insieme al suo gruppo sceglie di affidarsi alle indicazioni fornite dal gufo e prosegue per il giusto sentiero.

**NOAH** insieme al suo gruppo decide di seguire le indicazioni fornite dalla pantera, imboccando un sentiero che ben presto si capira’ essere un vicolo cieco (penalizzazione tempo!). Il gruppo si vede quindi costretto a tornare sui propri passi per chiedere al gufo di aiutarli indicando loro la giusta strada. L’animale pero’ offeso di essere la seconda scelta, pone un netto rifiuto anche se pare interessato ad un coltello luccicante che **NOAH** ha agganciato in un passante del jeans. Cosa fare?,

Cedere al gufo il piccolo oggetto, che pero’ potrebbe rivelarsi molto utile nel proseguo del viaggio per la propria sopravvivenza ed incolumita’ (bonus altruismo?), oppure aspettare che qualche altro compagno di viaggio si faccia avanti con una diversa proposta? (il suo punteggio altruismo sara’ penalizzato).

Il suo viaggio con il clan prosegue .

Lungo il cammino **NOAH** incontri un nuovo ostacolo: un fossato che puo’ essere attraversato solamente grazie ai resti di un ponte di legno sospeso, usurato dal tempo e poco affidabile. Quale decisione prendere?

- provare ad attraversarlo con rischio di cadere e morire sapendo di avere il 50% di proprabilita’ di successo (**casualita’ con game over** e quindi si dovra’ ricominciare dal principio) (bonus forza fisica?)

- oppure seguire un piccolo sentiero che scende lungo il dirupo per poi risalire nell’altro versante, certamente piu’ sicuro ma ovviamente meno veloce (penalizzazione tempo).

Superato il fossato, **NOAH** ed i suoi compagni proseguono il cammino nella boscaglia ma ben preso si ritrovano davanti ad un’incantevole pianura a cui fa da sfondo il rumore del mare. Il gruppo rincuorato, affronta l’ultimo tratto del loro arduo viaggio; una volta arrivati sul bordo estremo della pianura, scorgono sotto di loro la laguna descritta nel diario. **NOAH** intraprende sollevato l’ultimo tratto del sentiero che scende lungo la scogliera, una volta giunto sulla spiaggia, scorge lungo la parete rocciosa l’entrata di tre grotte. Quale scegliere?

- Se entra nella grotta 1, **NOAH** ed i suoi compagni entrano nella grotta giusta in cui trovano al suo interno, in un angolo, nascosto sotto un riparo naturale, la tanto agognata zattera, miracolosamente intatta e in ottime condizioni.

- Se si entra nella grotta 2 si presenta INDOVINELLO

Indovinello risolto: trova la zatttera

Indovinello sbagliato: si ritrova nuovamente davanti all’entrata ma le grotte diventano DUE (penalizzante tempo)

-Se si entra nella grotta 3 **NOAH** dopo una ricerca accurata che gli fara’ perdere del tempo prezioso (penalizzazione tempo), uscira’ per scegliere nuovamente l’entrata di una delle TRE grotte

1) Entusiasta il gruppo trasporta la zattera a mare e senza esitazione vi salgono, allontanandosi in breve tempo dalla riva. Felice **NOAH** guarda velocemente per un ultima volta l’isola inospitale per poi rivolgere il suo sguardo verso l’orizzonte…. verso CASA !!!

BONUS TENACIA DIMOSTRATA !!!!

2) Entusiasta il gruppo trasporta la zattera a mare ma in quel momento vedono sopraggiungere il CLAN …. . E’ essenziale allontanarsi immediatamente dalla riva, il tempo stringe ed il rischio di essere fermati e’ alto ! Il gruppo si unisce in un comune ed estenuante sforzo e combattendo contro le onde del mare riescono a portare la zattera in acque piu’ profonde. Saliti, iniziano a remare con tutte le loro ultime forze e ad allontanarsi velocemente per poi guardare i loro avversari che nel frattempo sono giunti a riva e gli rivolgono degli sguardi tra il minaccioso e il preoccupato per l’incertezza del loro futuro.

3)Quando il gruppo esce dalla grotta, trasportando la zattera, un’amara sorpresa li attende! Il CLAN….. e’ sopraggiunto e blocca con tenacia il passaggio verso il mare. Brandendo degli ardenti tizzoni, si avvicinano quel tanto che serve per lanciarli sulla zattera che in un attimo prende fuoco.

Ed e’ in un attimo che sfumano anche le speranze di fuga di NOAH e del suo gruppo; inebetito si inginocchia sulla sabbia, lasciandosi andare in un pianto disperato, come disperato vede il suo futuro in quell’inospitale isola.

SE SI ENTRA PER SCELTA O PER OBBLIGO (sbagliato l’indovinello) nel GRUPPO DEI PIRATI:

Il clan dei Pirati si riunisce; dopo aver accettato il nuovo arrivato, inizia un fervida discussione tra i vari membri del gruppo sul da farsi per impedire al clan delle Aquile di andar via dall’isola miracolosa che li ha accolti durante il loro naufragio! Tutti i presenti sono certi che non appena il gruppo dei fuggitivi giungera’ nel mondo civile, poco tempo passera’ prima che i “soccorsi” vengano a cercarli ed a costringerli a lasciare l’isola. Devono evitare che cio’ avvenga perche’ una cosa e’ certa: nessuno dei presenti vuole andar via da quel paradiso terrestre per tornare alla loro vecchia e sterile vita.

Il gruppo ha preso la sua decisione devono inseguire i fuggitivi che hanno lasciato il campo ma nessuno dei presenti sa quale direzione abbiano preso e quale sia la loro meta.

Sono tutti in preda all’agitazione, ma proprio davanti a NOAH compare improvvisamente una figura sfuocata e misteriosa. Si presenta al gruppo affermando di essere la divinità dell’isola, il dio Tàlassa; spiega loro di volerli aiutare a fermare i fuggitivi perche’ anche lui non vuole che il “resto del mondo” venga a conoscenza dell’esistenza della sua amata isola. Li informa che il clan delle Aquile vuole raggiungere una laguna in cui si trova un’imbarcazione che gli permettera’ di fuggire.

La divinita’ li rincuora, grazie a Lui, che li guidera’ tramite una strada piu’ breve, il clan dei Pirati potra’ arrivare per primo alla laguna e distruggere cosi’ l’imbarcazione, unico mezzo di fuga dall’isola.

Il dio Tàlassa li informa che le istruzioni per iniziare l’inseguimento le fornira’ solamente dopo che il gruppo **avra’ risolto dei rompicapi**, un lieto passatempo per il Dio a cui pero’ non ha potuto per lungo tempo giocare in quest’isola deserta (ciclico due volte)

Se tentativo maggiore di due, qualcun altro risolve il rompicapo e si prosegue nel gioco

NOAH e i suoi compagni intraprendono di buona lena il loro viaggio che per un certo tempo si presenta senza imprevisti fin quando i viaggiatori si ritrovano davanti a dei cespugli pieni di bellissime e succose bacche rosse. Il dio Tàlassa li esorta a non fermarsi e proseguire lungo il cammino.

**NOAH** insieme al suo gruppo sceglie, nonostante la fame, di dare ascolto alla divinita’ e proseguire lungo il sentiero.

**NOAH** insieme al suo gruppo decidono di fermarsi per sfamarsi visto che non sanno la durata del loro viaggio e se lungo la strada avranno ancora altre occasioni di cibarsi. La debolezza potrebbe rallentarli e lo scopo del loro viaggio andrebbe in fumo….

Ma ben presto si accorgono di aver commesso un errore, iniziano ad avvertire dei dolori lancinanti e la loro vista diventa annebbiata. Il dio Tàlassa spiega loro che disobbedendo al suo volere hanno commesso un sacrilegio e per questo sono stati puniti (penalizzazione tempo!).

Passato il malessere, proseguono lungo il sentiero.

Poco dopo, un bivio si presenta davanti a loro ma la divinita’ propone un nuovo indovinello da risolvere prima di indicargli quale strada prendere

* metti indovinello → calcola tangente

Indovinello risolto giusto: Il sentiero da prendere è quello sulla destrra.

Indovinello sbagliato: SOLUZIONE con penalizzante tempo.

Il sentiero da prendere è quello sulla destra. NOAH e i suoi compagni di viaggio procedono nel cammino ma si trovano presto di fronte a un ostacolo: un ammasso gigante di arbusti spigolosi e dall’aspetto molto taglienti, bloccano la strada. Che cosa e’ meglio fare per NOAH ?

Senza indugio, mettersi all’opera per spostare i rami a costo di tagliarsi e provocarsi una possibile infezione che in quest’isola potrebbe essere fatale (bonus altruismo?), oppure mettersi in disparte ed spettare che si faccia avanti qualcun altro del gruppo per adoperarsi a sbloccare la strada? (il suo punteggio altruismo sara’ penalizzato).

Grazie alle indicazioni del dio Tàlassa, il viaggio di NOAH con il suo clan prosegue ma non per molto. Lungo il cammino **NOAH** incontra un nuovo imprevisto: una vasta palude blocca il passaggio, cosa fare? La palude non sembra molto profonda, **NOAH** potrebbe provare ad attraversarla sapendo di avere il 50% di proprabilita’ di successo (**casualita’ con game over** e quindi si dovra’ ricominciare dal principio) (bonus forza fisica?)

oppure aggirare la palude con la consapevolezza di perdere altro prezioso tempo ma a salvaguardia della propria incolumita’ ? (penalizzazione tempo)

Il gruppo lasciata alle spalle la palude, si ritrova davanti ad una parete rocciosa, all’imbocco di tre diverse insenature. Il dio Tàlassa riappare per avvisare i suoi protetti che solamente una via porta al di la’ della parete dove si trova la laguna, meta dei fuggitivi.

La divinita’ sta per dire al gruppo in quale insenatura devono entrare quando all’improvviso, dopo un forte ed assordante boato, la sua figura scompare. Il gruppo rimane in attesa nella speranza che il dio ritorni ma il tempo e’ prezioso. NAOH ed i suoi compagni si vedono costretti a proseguire, ma quale delle tre insenature scegliere?

- Se entra nell’insenatura 1, **NOAH** ed i suoi compagni entrano nell’insenatura che li portera’ alla laguna

- Se si entra nell’insenatura 2 si presenta INDOVINELLO

Indovinello risolto: trovi il percorso che ti porta alla laguna

Indovinello sbagliato: si ritrova nuovamente davanti all’entrata ma le insenature diventano DUE (penalizzante tempo)

-Se si entra nell’insenatura 3 **NOAH** dopo un’impervia e ripida salita che si dimostrera’ solamente un vicolo cieco (penalizzazione tempo), ne uscira’ per scegliere nuovamente l’entrata di una delle TRE insenature

NOAH ed il suo gruppo si ritrovano finalmente nella laguna.

1) Iniziano un’attenta perlustrazione della spiaggia, fiduciosi che il clan delle Aquile non sia ancora giunto e che l’imbarcazione sia nascosta da qualche parte. E difatti cosi’ e’ , l’imbarcazione viene trovata con sollievo da parte di tutti e subito smembrata e data alle fiamme. Il clan dei Pirati esulta e festeggia ed e’ cosi’ che accolgono l’arrivo dei componenti del clan delle Aquile che stremati e sconsolati si adagiano sulla spiaggia, piangendo per l’occasione perduta.

BONUS TENACIA DIMOSTRATA !!!!

2) Mentre si guardano attorno, sentono dei rumori giugnere da una delle grotte presenti; esultanze di gioia provengono dall’interno e questo vuol dire che il clan dei Pirati ha trovato l’imbarcazione. NOAH ed i suoi compagni decidono il da farsi, meglio attendere che escano e bloccargli il passaggio verso il mare. E cosi’ una volta che i fuggitivi escono dalla grotta, NOAH e gli altri, brandendo degli ardenti tizzoni, si avvicinano quel tanto che serve per lanciarli sull’imbarcazione che in un attimo prende fuoco.

Ed e’ in un attimo che la situazione si ribalta: le esultanze di gioia passano dal clan delle Aquile, che resta inebetito, al clan dei Pirati che e’ riuscito a raggiungere il proprio intento, assicurarsi un futuro in questa splendida isola.

3)NOAH ed i suoi compagni scorgono subito i fuggitivi che, combattendo contro le onde del mare, cercano di portare l’imbarcazione verso acque piu’ profonde. NOAH e gli altri corrono disperati lungo la spiaggia, verso la riva, mentre il gruppo dei Pirati, saliti nel frattempo sull’imbarcazione, iniziano a remare con foga, allontanandosi in breve tempo verso il mare aperto. NOAH esausto guarda i fuggitivi con la consapevolezza che la vita che avrebbe potuto avere in questo paradiso terrestre e’ ormai certamente sfumata.

NOAH ed i suoi compagniarrivano finalmente nei pressi della laguna dove intravedono una insenatura dove è stata nascosta la zattera.

Il sentiero da prendere è quello sulla destra. Noah e i suoi compagni di viaggio procedono nel cammino ma si trovano presto di fronte a un ostacolo: un ammasso gigante di alberi caduti a bloccare la strada. Per poterli spostare e proseguire devono risolvere un indovinello.

* indovinello -

Superati gli alberi, riprendono il percorso. Nel frattempo, però cala il sole e sono quindi costretti a proseguire al buio. Per accendere un fuoco con cui fare delle torce i nostri dispersi devono ingegnarsi e utilizzare vecchie conoscenze della fisica. -problema fisica sul calore- Riescono comunque ad arrivare nei pressi della laguna dove si trova la zattera.

A questo punto, stremati dalla giornata stanno morendo dalla fame e decidono perciò di andare a caccia di qualche animale con cui cibarsi. Noah sfoggia le sue abilità da ex militare e costruisce delle lance con dei rami. Trova presto una preda perfetta: un cinghiale zoppo. Per riuscire a colpirlo, il falegname deve saper risolvere un sistema in grado di fornirgli le esatte coordinate in cui si trova l’animale.

Trascorsa la notte ed essendosi riposati, ripartono per raggiungere la laguna e portare la zattera in mare. Tuttavia, non molto dopo essere partiti, incontrano una voragine.

in cima problema per indovinello è che c’è un burrone

indovinello portata fiume aprile 2016

riprendono il cammino fino al mare.

ELLEN:

Il capo del clan riconosce la loro intelligenza e saggezza e li accetta nel gruppo. I naufraghi hanno un libro, trovato sull’isola, che descrive la strada per arrivare a una zattera per scappare. Le indicazioni per arrivarci, però, sono fornite solo dopo aver risolto dei rompicapo. Usciti dalla grotta, si ritrovano in un percorso scosceso che li dovrebbe portare in cima alla montagna, dove si trova la zattera. Ellen fa molta fatica a camminare data la sua età avanzata. Dopo aver camminato qualche ora, è costretta a fermarsi per riposare. Ripreso il cammino, si trovano presto di fronte a un bivio. Ellen consulta il manuale: la strada giusta da scegliere è indicata da un indovinello

* metti indovinello → calcola tangente

Indovinello risolto giusto:

Il sentiero da prendere è quello sulla sinistra. Ellen e i suoi compagni di viaggio procedono spediti nel cammino e, poco prima che il sole tramonti, arrivano finalmente in cima alla montagna dove trovano la grotta dove è stata nascosta la zattera.

Indovinello risolto sbagliato:

Il sentiero da prendere è quello sulla destra. Ellen e i suoi compagni di viaggio procedono nel cammino ma si trovano presto di fronte a un ostacolo: un ammasso gigante di alberi caduti a bloccare la strada. Per poterli spostare e proseguire devono risolvere un indovinello.

* indovinello -

Superati gli alberi, riprendono il percorso. Nel frattempo, però cala il sole e sono quindi costretti a proseguire al buio. Per accendere un fuoco con cui fare delle torce i nostri dispersi devono ingegnarsi e utilizzare vecchie conoscenze della fisica. -problema fisica sul calore- Riescono comunque ad arrivare in cima alla montagna e trovare la grotta in cui si trova la zattera.

A questo punto, stanno morendo dalla fame. Ellen, però, è troppo stanca e si mette subito a dormire, mentre i suoi compagni vanno a caccia di qualche animale da mangiare. Trascorsa la notte ed essendosi riposati, ripartono per scendere dalla montagna e portare la zattera in mare. Tuttavia, non molto dopo essere partiti, incontrano un burrone.

Arrivano alla laguna e trovano un’ indicazione per la zattera, che, però, si risulta sprofondata nella melma. Iniziano a scavare ma si fa notte, esausti e affamati decidono di cercare qualcosa da mangiare. Non hanno cibo né acqua e non sanno come fare. Noah scavando trova una fonte di acqua vicino alla zattera e anche un arco. Mancano solo le frecce, ma, inaspettatamente, Mark si mette a crearne qualcuno con una tecnica impeccabile. Passa un cinghiale e lo ammazzano.

INDOVINELLO per ammazzarlo e cuocerlo

MARK:

Il capo del clan riconosce la loro intelligenza e saggezza e li accetta nel gruppo. I naufraghi hanno un libro, trovato sull’isola, che descrive la strada per arrivare a una zattera per scappare. Le indicazioni per arrivarci, però, sono fornite solo dopo aver risolto dei rompicapo. Usciti dalla grotta, si ritrovano in un percorso scosceso che li dovrebbe portare in cima alla montagna, dove si trova la zattera. Mark è al primo posto nella fila, quasi in lacrime, poichè è molto snervato dalla situazione e cammina molto velocemente. Dopo qualche ora, si trovano di fronte a un bivio. Il gruppo decide di consultare il manuale per cercare indicazioni sul percorso da scegliere e, leggendo, apprendono di dover risolvere un indovinello per trovare la strada giusta. Mark, però, decide di staccarsi dal gruppo e, senza consultare gli altri, si dirige verso il ramo destro. I suoi compagni, invece, si dirigeranno a sinistra. Mark si trova presto di fronte a un ostacolo: un ammasso gigante di alberi caduti a bloccare la strada. Per poterli spostare e proseguire deve risolvere un indovinello.

* indovinello -

Superati gli alberi, riprende il percorso. Nel frattempo, però cala il sole ed è quindi costretto a proseguire al buio. Per accendere un fuoco con cui fare una torcia deve ingegnarsi e utilizzare vecchie conoscenze della fisica. -problema fisica sul calore- Riesce comunque ad arrivare in cima alla montagna e trovare la grotta in cui si trova la zattera, dove gli altri erano arrivati già da ore. Mark stressato e stanco decide di stendersi su una pietra e riposare ripensando a quanto gli piacerebbe essere davanti al suo amato pc. I suoi compagni, morenti di fame, decidono di cacciare un cinghiale zoppo. Provano e riprovano ma non riescono a risolvere l’indovinello quindi vanno a cercare aiuto da Mark. Nel frattempo però Mark si era addormentato quindi i suoi compagni increduli restarono senza cena. Trascorsa la notte ed essendosi riposati, ripartono per scendere dalla montagna e portare la zattera in mare. Tuttavia, non molto dopo essere partiti, incontrano un burrone.

INDOVINELLO per ammazzarlo e cuocerlo

Mark riparte sempre davanti a tutti senza sorreggere minimamente la zattera cammina spedito e giunge insieme al gruppo al mare.

2. Tutti coloro che sono arrivati sull’isola vorrebbero entrare nel clan dei sopravvissuti ma, non avendo superato gli indovinelli, purtroppo questo non è possibile. Ciò nonostante, si mettono il cuore in pace e decidono di ricostruirsi una vita sull’isola.

Li accolgono con molto amore e, vista l’anziana età di Ellen, decidono di ospitarla nella capanna del capoclan e si stanzia lì per la notte. Mark è molto frustrato poichè non può accettare di vivere in quel modo. Ripensa alla sua vita nel suo attico a Manatthan ma Noah gli fa capire che è inutile pensarci ed è il momento di ricostruirsi una vita.

Nel villaggio ci sono diverse tipologie di lavori e piccole opere che avrebbero aiutato la città e i suoi abitanti a sopravvivere.

* ELLEN

Tutti coloro che sono arrivati sull’isola vorrebbero entrare nel clan dei sopravvissuti ma, non avendo superato gli indovinelli, purtroppo questo non è possibile. Ciò nonostante, si mettono il cuore in pace e decidono di ricostruirsi una vita sull’isola.

Li accolgono con molto amore e, vista l’anziana età di Ellen, decidono di ospitarla nella capanna del capoclan e si stanzia lì per la notte. Ellen è stremata e ripensa ai suoi nipoti, non sa cosa le aspetta in futuro ma decide di affrontare la situazione con positività e coraggio.

la mattina dopo si sveglia e si mette subito a dare una ripulita in segno di ringraziamento alla capanna del capoclan.

Scopre inaspettatamente di andare molto d’accordo con le persone del clan infatti si riuniscono tutti insieme per il pranzo e accendono un fuoco per cuocere le pietanze.

il clan era veramente molto organizzato, ognuno aveva i suoi compiti in base alle loro capacità.

Ellen decide di mettersi a costruire parti di capanne tramite un metodo di intrecciamento di foglie ma per riuscire a vedere se è adatto questo compito a lei deve risolvere un indovinello

* indovinello che risolve per forza

continuando la sua vita nel clan,

Deve lavorare per ottenere ciò di cui ha bisogno, ma presto scoprono che è anche una vita semplice e gratificante.Non sono soli sull'isola: ci sono animali selvatici, uccelli e piante. Ogni giorno c'è qualcosa di nuovo da scoprire, una nuova sfida da affrontare. Sono diventati una comunità, una famiglia. Hanno imparato a conoscere l'isola meglio di chiunque altro. Questa è la loro casa ora. Sono felici, hanno imparato ad amare questa piccola isola deserta che li ha salvati e ha dato loro una nuova vita. E così, ogni giorno, lavorano sodo per far sì che la loro comunità prosperi, felici di essersi trovati l'uno con l'altro su questa terra.

* NOAH

Tutti coloro che sono arrivati sull’isola vorrebbero entrare nel clan dei sopravvissuti ma, non avendo superato gli indovinelli, purtroppo questo non è possibile. Ciò nonostante, si mettono il cuore in pace e decidono di ricostruirsi una vita sull’isola.

Li accolgono con molto amore e riconoscono subito che Noah è un ragazzo molto sveglio e con una grandissima indole di sopravvivenza.

La mattina dopo si sveglia e si mette subito a dare una ripulita in segno di ringraziamento alla capanna del capoclan.

Scopre inaspettatamente di andare molto d’accordo con le persone del clan infatti si riuniscono tutti insieme per il pranzo e accendono un fuoco per cuocere le pietanze.

il clan era veramente molto organizzato, ognuno aveva i suoi compiti in base alle loro capacità.

Ellen decide di mettersi a costruire parti di capanne tramite un metodo di intrecciamento di foglie ma per riuscire a vedere se è adatto questo compito a lei deve risolvere un indovinello

* indovinello che risolve per forza

continuando la sua vita nel clan,

Deve lavorare per ottenere ciò di cui ha bisogno, ma presto scoprono che è anche una vita semplice e gratificante.Non sono soli sull'isola: ci sono animali selvatici, uccelli e piante. Ogni giorno c'è qualcosa di nuovo da scoprire, una nuova sfida da affrontare. Sono diventati una comunità, una famiglia. Hanno imparato a conoscere l'isola meglio di chiunque altro. Questa è la loro casa ora. Sono felici, hanno imparato ad amare questa piccola isola deserta che li ha salvati e ha dato loro una nuova vita. E così, ogni giorno, lavorano sodo per far sì che la loro comunità prosperi, felici di essersi trovati l'uno con l'altro su questa terra.