

# MANGIA QUEI BROCCOLI

tratto da una storia vera

un fogliogame di Lorenzo Trenti

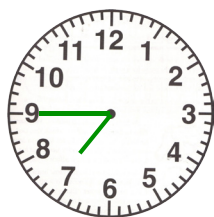
Marcolino ha 4 anni, un bel ciuffo e un carattere altalenante. Dopo un abbondante piatto di pastasciutta deve mangiare almeno due pezzi di broccolo... ma non ne ha assolutamente voglia.

Sono le 19.30 e alle 21 dovrai infilargli il pigiama per mandarlo a letto.

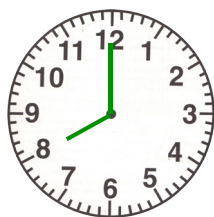
Riuscirai nella tua impresa?

Parti dal paragrafo 1 e scegli la tua strategia di paragrafo in paragrafo. Quando ti viene chiesto, fai una crocetta per marcare l'avanzamento del tempo e la consumazione dei broccoli.

Buona fortuna!



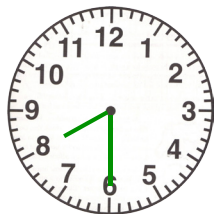
19.45



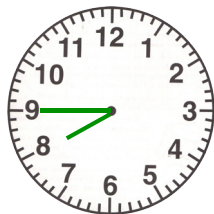
20.00



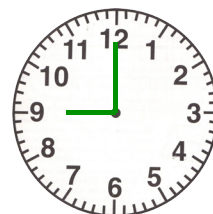
20.15



20.30



20.45



21.00



mangiato  
 non disponibile



mangiato  
 non disponibile



mangiato  
 non disponibile

1. Sei seduto a tavola. Dal lato opposto c'è Marcolino. In mezzo a voi il vassoio dei broccoli. Se Marcolino ha mangiato almeno due broccoli, vai al 25. Se sono le 21 o non ci sono più broccoli disponibili, vai al 24. Se non sono ancora le 21, vai al 2.
2. Come intendi agire nel tuo proposito? Prometti qualcosa a Marcolino in cambio di un broccolo? Vai al 13. Alzi la voce? Vai al 10. Lo blandisci? Vai al 17. Giochi d'astuzia? Vai al 21.
3. Ti lambicchi il cervello per inventare una storia perlomeno decente. Funziona, Marcolino mangia un broccolo (segnalo), ma non potrai ripetere questa strategia. Torna a 1.
4. "Uhm... cosa sarebbe?!?", chiede Marcolino. Gli spieghi che è una sorta di gioco da tavolo dove bisogna conquistare carote, cipolle e ovviamente broccoli dalle grinfie perfidi gremlin. Inaspettatamente Marcolino mostra un minimo di interesse e ti ascolta a bocca aperta. Il tempo avanza di 15 minuti. Se non l'hai mai fatto e vuoi entrare ancora più nel dettaglio vai al 19. Altrimenti torna a 1.
5. Guardate assieme un piccolo cartone animato. Il tempo avanza di 15 minuti. Al termine, Marcolino guarda il piatto che gli metti sotto il naso e dice "no, non mi va, dai!". Torna mestamente a 1...
6. "Bellissima idea! Allora aspetto che arrivi, e solo allora mangerà i broccoli", dice Marcolino, irremovibile. "Ormai hai promesso, eh!". Il tempo avanza di 15 minuti. Torna a 1...
7. Il tempo avanza di 15 minuti, interamente trascorsi a brutto muso reciproco. A un certo punto Marcolino per stizza colpisce il piatto e un broccolo vola a terra (segnalo come non disponibile). Torna a 1.
8. Guardi Marcolino ciondolare sulla sedia. Il tempo avanza di 15 minuti. Se sono le 20.45 o più, vai al 11. Altrimenti torna a 1.
9. Marcolino spalanca la bocca, ma la sua non è un'espressione di stupore, né preannuncio dell'ingollamento di un broccolo. Solo noia esagerata. Torna a 1.
10. Fai la voce grossa e l'unico risultato che ottieni è un Marcolino in lacrime di rabbia. Il tempo avanza di 15 minuti. Se dici che non si alzerà da tavola finché non ha finito, vai al 7. Se cali le braghe e lo consoli, vai al 14.
11. "Di' un po', ma non hai ancora fame?" "Sì, certo" risponde Marcolino "ma di merendine, mica di 'sta roba qui!". Torna a 1.
12. Il tempo avanza di 15 minuti. Se racconti le tue memorie d'infanzia di quando eri un avido (e improbabile) mangiatore di verdure, vai al 9. Se racconti una storia fantastica in cui Marcolino è l'eroe che sconfigge i draghi mangiando il broccolo magico, vai al 3.
13. Ti guardi distrattamente le unghie e, con vaghezza, annunci: "Certo, ci potrebbe essere un premio, dopo cena, per chi mangia il suo broccolo..." "Quale premio?", chiede Marcolino, poco convinto. Già, cosa promettergli? Un cartone animato corto? Vai al 5. Un cartone animato lungo? Vai al 15. Un giocattolo? Vai al 22.
14. Non puoi evitare una carezza a un bimbo che piange. Questo sembra calmarlo un po'. Dopo la pace fatta, gli chiedi soave: "Allora, lo mangiamo un broccolo?". La risposta di Marcolino è una linguaccia da birbante. Il tempo avanza di 15 minuti. Torna a 1.
15. Contratti con Marcolino peggio che in Borsa. Mangerà il suo broccolo a metà del film. Il tempo avanza di 30 minuti. Come da accordi tu gli metti il piatto sotto il naso, ma lui lo allontana con stizza. Se minacci di spegnere il cartone, vai al 23. Se glielo fai finire di vedere, vai al 16.
16. Il tempo avanza di altri 30 minuti. Quasi sul finale, nella scena d'azione più forsennata, riesci a contrabbandargli un broccolo in bocca (segnalo come mangiato)! Spegni il cartone e siete di nuovo a tavola. Torna a 1.
17. "Un bimbo bravo come te lo sa che i broccoli sono buoni e fanno bene...", gli dici. "Perché non lo mangi tu, allora?", ti chiede. Il tempo avanza di 15 minuti. Se ne mangi uno, vai al 20. Altrimenti, torna a 1.
18. "Bella la spada! Ciaf, ciaf!" mima Marcolino afferrando il broccolo. Purtroppo lo spiaccica di malagrazia contro una parete. Segna un broccolo non disponibile (e preparati a una domenica pomeriggio di ritinteggio). Il tempo avanza di 15 minuti. Torna a 1.
19. Spieghi il regolamento di gioco per filo e per segno, perfino le espansioni e le principali strategie. Il tempo avanza di 15 minuti. Marcolino infine mangia un broccolo, e si sente perfino un po' eroe! Segnalo e torna a 1.
20. Ingolli un broccolo come fosse un medicinale (in effetti non sono granché...) e ti sforzi di fare una faccia soddisfatta. Segnalo come non disponibile. "Visto? Dai, ora tu". Marcolino ci pensa un po' su e poi... sì, se disponibile mangia il suo broccolo (segnalo)! Torna a 1.
21. Prendi Marcolino per fame, sperando che l'appetito lo stimoli? Vai all'8. Lo intorti con una storia? Vai al 12.
22. Marcolino acconsente, inforca il broccolo con i rebbi della forchetta, e quando stai già per cantare vittoria si blocca a mezz'aria e ti guarda. "Aspetta un po'. Quale sarebbe il giocattolo che riceverò se mangio il broccolo?" Una bici nuova? Vai al 6. Una spada di gomma? Vai al 18. Il grande gioco delle verdure sane? Vai al 4.
23. Marcolino si getta in un pianto disperato, talmente convulso che il piatto cade a terra (segna un broccolo non disponibile). Impieghi tempo e soprattutto pazienza per pulire i cocci. Il tempo avanza di 15 minuti. Appena vi calmate torna a 1.
24. Accidenti! È già ora di andare a letto. Metti il pigiama a Marcolino, e mentre gli rimbecchi le coperte non puoi fare a meno di notare un'aria di canzonatura sul suo volto. Ma poi ti dà il bacio della buonanotte. Tanto non sa che ci saranno broccoli anche domani sera... (riparti daccapo per tornare a giocare!).
25. Hai vinto! Porti Marcolino a lavarsi i denti (attività che sarà oggetto della prossima espansione a questo foggliogame...) e questi ti confessa: "Ma lo sai che i broccoli non erano male? Me li rifai, domani?".