

FARO. Luce nella Notte.

Sussidio GREST proposto dalla PGVE

Trama Sintetica:

Sull'isola di Lumenfjord, nel Mare del Nord, l'inverno porta poche ore di luce e notti lunghissime. Il Faro è l'unica guida per i marinai e l'unica sicurezza per il villaggio.

Quando il guardiano del faro deve partire per un viaggio in terraferma, suo figlio Einar resta a custodirlo.

La prima notte, però, il faro si spegne improvvisamente e il villaggio cade nel buio.

Si dice che sia tornato Darken, il Signore delle Ombre, un misterioso nemico che terrorizza il villaggio e desidera spegnere per sempre la luce dell'isola.

Proprio quella notte arriva sull'isola Helena, figlia di marinai che non ha mai vissuto in terraferma, costretta a fermarsi perché senza il faro il mare non è sicuro.

Einar e Helena facendo squadra tra loro e con l'aiuto di una saggia capretta, proveranno a riparare il faro imparando a conoscersi l'un l'altra, a superare le proprie paure e lavorare come una vera squadra.

Affrontando il buio e collaborando con tutto il villaggio riusciranno a riaccendere il faro e a riportare speranza in Lumenfjord.

Tematiche principali:

- Paura dell'ignoto
- Coraggio
- Responsabilità
- Collaborazione
- Speranza
- Valorizzazione dei propri talenti

Ambientazione:

La storia si svolge nel freddo inverno di un'isola immaginaria del mare del Nord (Lumenfjord). La scelta di ambientare il sussidio per le attività estive in un luogo freddo e in un paesaggio invernale nasce dal desiderio di creare un contrasto e portare coloro che lavoreranno con questa storia ad immergersi in un mondo totalmente altro rispetto a quello della realtà da cui stanno partendo.

L'isola dipende, nei bui mesi invernali, quasi interamente dal funzionamento del faro ed è proprio lì che il "cattivo" della storia attacca gli abitanti.

Senza il faro emergono le difficoltà di tutti i personaggi:

- Einar è insicuro e spaventato
- Helena fatica a fidarsi delle persone
- Il villaggio fatica a collaborare e cerca sempre un "capro espiatorio"

Personaggi:

I personaggi principali della storia sono:

EINAR (protagonista)

Età: 12 anni

Ruolo: è il figlio del guardiano del faro, diventa il custode della luce quando il padre parte per un viaggio ma il faro si spegne improvvisamente e lui viene accusato ed escluso dal villaggio.

È intelligente e preparato ma timido e insicuro, nonostante ciò crede nell'amicizia ed è disposto ad aiutare gli altri.

Grazie ad Helena riesce a superare la sua paura di sbagliare e a diventare un vero leader per il villaggio.

Caratteristiche: ragazzino biondo e riccio con le lentiggini, piccolo di statura e di corporatura esile, ha gli occhi verdi. Veste con jeans lunghi e scarponi pesanti, indossa una sciarpa a righe e un berretto contro il gelo. Porta un giaccone morbido.

HELENA (co-protagonista)

Età: 10 anni

Ruolo: figlia di marinai ha sempre vissuto sul mare, non è abituata alla terra ferma. Quando la sua famiglia viene "catturata", poiché sospettata di aver manomesso il faro, lei resta ancora più sola.

Fa amicizia con Einar ma spesso fatica a capire il vero senso del lavoro di squadra.

Grazie all'amicizia con il ragazzino riesce a comprendere che non tutto si può fare da soli ed è lei a infondergli di nuovo fiducia quando lui si scoraggia.

Caratteristiche: ragazzina alta e magra con due trecce lunghissime marroni, occhi chiari, pallida e con le guance sempre arrossate dal vento. Figlia di marinai veste con abiti inusuali per la terra ferma, stivali da pioggia, un cappotto giallo, una bandana rossa in testa. Porta al collo una bussola d'oro magica in grado di illuminare la via quando si prendono le decisioni più giuste.

DARKEN (antagonista)

Nome da "cattivo": Darken

Nome reale: Alvick

Età: circa 60 anni

Ruolo: è l'antagonista principale della storia, colui che mira a lasciare al buio per sempre Lumenfjord per vendicarsi e che, all'inizio del racconto, riesce a disattivare completamente il faro.

È la sua storia però che lo ha portato a provare tutto questo rancore e solo quando Einar e Helena accetteranno di provare a conoscerlo riusciranno a riportare la luce in Lumenfjord.

Caratteristiche: è quasi un'ombra martello, non si vede il suo volto fino alla fine della storia ma il suo sguardo è minaccioso

TARA (spalla comica):

È una capretta che vive insieme a Einar e lo segue ovunque.

È convinta che tutto ciò che luccica sia commestibile. Tenta continuamente di mangiare i bottoni del cappotto di Helena, la bussola o i pezzi dell'ingranaggio del faro.

Non parla, ma risponde ai dialoghi dei ragazzi con "beeeh" che sembrano commenti sarcastici. Pur non parlando è una risorsa per i due ragazzi perché conosce i sentieri più sicuri e nascosti tra le scogliere, permettendo ai ragazzi di sfuggire alle ronde dei capi del villaggio.