

3° Classificato Sezione Narrativa

Il gioco del Parco

Qualche tempo fa, in un piccolo paesino della Campania di nome Pellare, tre ragazzi formavano la "Compagnia dei Pellaresi". Questi si chiamavano Francesco, Bartolomeo, Antonio e si incontravano ogni venerdì nella soffitta di Bartolomeo che era la loro base segreta. Un giorno decisero di ripulire la soffitta dalle ragnatele e dalle vecchie scatole che la invadevano. Mentre cercavano di riordinare la stanza, tra gli scaffali pieni di polvere, trovarono uno strano pacco ancora non scartato. Francesco, impaziente di sapere cosa ci fosse, decise di aprirlo e dentro vi trovò una scatola di legno, sulla quale era incisa una scritta a caratteri cubitali. Bartolomeo lesse la scritta, anche se a fatica perchè la stanza era buia, c'era scritto: "Il Gioco del Parco". Era proprio strano, quale parco intendeva la scritta riportata su quella scatola? Guardandola meglio, si accorsero che alla sua estremità c'era un lucchetto e un cordoncino, al quale era appesa una chiave consumatasi con il passare degli anni. Antonio infilò la chiave nel lucchetto, la scatola si aprì e in una piccola sfera che vi era all'interno apparve una scritta: "PERICOLO! Chi aprirà questo gioco c'entrerà tra poco". Dalla piccola sfera uscì una luce azzurrina, che illuminava tutta la stanza e i tre ragazzi furono risucchiati da quel gioco incantato. A un certo punto si trovarono in una stanza buia, poi si accorsero che erano in un tunnel con in fondo una luce. Antonio, Bartolomeo e Francesco curiosi di sapere dove conduceva si incamminarono verso quella luce, unico segno di vita. Quel chiarore si avvicinava sempre di più e abbagliava gli occhi in quel buio silenzioso. Appena furono alla fine di quella galleria si ritrovarono davanti ad un bosco: era simile a quello della Civitella. Davanti ai tanti alberi di castagne apparve un piccolo animaletto, era una coccinella più grande del normale e di uno strano colore blu. Avvicinatasi essa parlò: "Ciao ragazzi, io sono la Coccinella Blu della favola di Erica Fraiese. Sono qui per aiutarvi ad affrontare le prove del gioco del Parco del Cilento". "Ma come siamo capitati qui?" chiese Bartolomeo incuriosito. La coccinella rispose: "E' da tanto tempo, che questo gioco aspetta dei ragazzi, che lo devono finire e aiutare noi animali a salvare il Parco dagli incendi e dalla spazzatura, che stanno rovinando il nostro magnifico paesaggio. Per uscire dal gioco dovrete contribuire a salvare il Parco affrontando tutte le prove che incontrerete, ma non preoccupatevi, ci sarò io al vostro fianco". La coccinella invitò i ragazzi a seguirla per uno strano sentiero e dopo un po' si bloccò; aveva dimenticato di dire loro una cosa: "Ogni livello di questo gioco è ambientato in un luogo del Parco, il primo è sulla collina della Civitella. Per superarlo dovrete trovare il passaggio segreto, che collega la zona della Civitella con Velia. All'inizio di questo tunnel troverete un baule con una chiave e una pergamena; vi serviranno per superare questa prova. Ora non posso darvi altri indizi, dovrete cavarvela da soli". "OK", risposero i ragazzi. La coccinella si posò sulla spalla di Bartolomeo. Iniziarono a salire verso la cima e raggiunsero presto la cappella dell'Annunziata. Era proprio sollevante sapere che si trovavano non molto distante da casa. Ora però si doveva fare sul serio, da dove avrebbero incominciato? "Io direi di vedere vicino al - Cantone re lo riavolo- propose Antonio. Ispezionarono la zona vicino a quel masso, ma non vi erano tracce di passaggi e neanche nello spazio davanti alla cappella. Infine, esausti, decisero di riposarsi nella cappella, che stranamente era aperta. Bartolomeo urtò uno dei banchi mentre si sedeva e davanti all'altare si aprì uno strano passaggio. Siiii!!!! Senza accorgersene, avevano trovato il famoso passaggio che collegava la Civitella con Velia. I ragazzi entusiasti scesero nel tunnel e proseguirono per un breve tratto. Ad un certo punto però, trovarono una porta che sbarrava loro la via. Presi dal panico presero ad agitarsi e Bartolomeo: "Coccinella ora come facciamo a proseguire?" l'animaletto rispose: "Davanti alla porta, se non ve ne siete accorti, c'è un piccolo cofanetto, lo aprì e dentro vi trovò una pergamena e una chiave d'oro che luccicava in quell'oscurità. Francesco disse: "Suppongo che la chiave serva per aprire la porta, ma la pergamena non saprei decifrarla, è una scritta con dei simboli strani, che non conosco".

La Coccinella gli disse: "Non vi preoccupate. La pergamena dovrete conservarla, poi capirete a cosa serve". Aprirono la porta e si ritrovarono, come per magia, tra gli scavi di Velia. Quella porta era proprio strana, come quel gioco magico e fantastico. Proseguirono tra gli scavi, fino ad arrivare davanti alla torre e allora la Coccinella parlò: "Entrate nella torre, questa prova sarà un po' difficile, poi vi spiegherò il perchè". Appena entrarono essa iniziò a tremare e a girare su se stessa, poi ad un certo punto si bloccò. Cosa era successo? Erano nello stesso luogo ma qualcosa era cambiato, infatti le mura non erano corrose dal tempo. Non solo le pareti erano diverse, ma anche il loro abbigliamento e quello di un uomo che prima non c'era ed ora stava in cima alla torre. La coccinella parlò: "Siete tornati indietro nel tempo, tramite una porta spazio temporale. Per superare il livello dovrete riuscire a liberare, gli animali del parco in via di estinzione, che i Romani tengono prigionieri.

Ora però spetta a voi capire come fare, l'unico indizio che avete a disposizione è questa pergamena". La coccinella la diede a Bartolomeo e si riposò sulla sua spalla. La aprirono, su di lei vi erano scritti degli strani simboli indecifrabili uguali a quelli della pergamena trovato davanti alla porta che conduceva a quel livello. I ragazzi rimasti increduli dalle parole della loro guida, uscirono dalla torre e si incamminarono verso il villaggio davanti a loro. Antonio, che era il più sbadato di tutti pensava e ripensava alle parole della Coccinella e inciampò in qualcosa di strano. Non sembrava un masso ma una scatola con sopra inciso lo stemma di Velia. Antonio incuriosito lo prese, decise di vedere cosa contenesse e una volta aperto ne uscì fuori il libro, che si aprì proprio nel punto in cui mancava una pagina. Ad Antonio venne un'idea geniale, forse la pergamena che avevano trovato era la pagina mancante. Chiamò Bartolomeo che l'aveva e gli disse: "Dammi la pergamena, forse ho capito a cosa serve". E meno male che gliela diede, perchè Antonio aveva capito bene. Il ragazzo appoggiò la pergamena sul libro, essa combaciava perfettamente e come per magia si riattaccò ad esso. Anche

se la pergamena si era attaccata al libro, rimaneva sempre indecifrabile. Bartolomeo il più ingegnoso si accorse che sulla pagina precedente a cui era attaccato il messaggio c'era uno strano alfabeto. I simboli erano uguali a quelli scritti sulla pergamena, così nella sua testa si accese una lampadina. Forse la pergamena doveva essere tradotta secondo quell'alfabeto?

Francesco e Antonio non erano tanto sicuri ma decisero di provare. Mentre i ragazzi decidevano il da farsi, Francesco girava e rigirava tra le sue mani il libro e si accorse che sulla sua parte posteriore vi era incastonato uno strano medaglione. Lo prese, ma lì per lì decise di non dire niente ai suoi amici. Antonio e Bartolomeo, ignari della scoperta di Francesco iniziarono a tradurre. Venne fuori una strana filastrocca:

"Se gli animali vuoi salvare,

i Romani dovrai ingannare.

Velia salverai,

se la mente userai.

Incastra il medaglione,

nel -piccolo cantone-

Una ricompensa avrai

e nel futuro ritornerai".

La coccinella che fino a quel momento non aveva parlato, gli disse: "Francesco, è arrivato il momento di mettere al corrente i tuoi amici di ciò che hai trovato". In un primo momento, Francesco non capì quello che intendeva la coccinella ma poi riflettendoci... Certo!!! Doveva informare i suoi amici del medaglione che aveva trovato! Quella era la soluzione del livello. Senza pensarci due volte il ragazzo consegnò nelle mani di Bartolomeo il medaglione, spiegandogli come aveva fatto a trovarlo. Allora i tre amici si guardarono intorno, quale poteva essere il piccolo cantone? All'improvviso una folla si radunò nella piazza del villaggio e i ragazzi pensarono che quello era il luogo ideale per chiedere informazioni. E così fecero ma sembrava che nessuno conoscesse questo masso. Francesco, Antonio e Bartolomeo scoraggiati, si sedettero su un muretto, un signore si avvicinò loro disse: "Ragazzi, so io dove si trova il piccolo cantone, se volete vi ci accompagno. Io so dell'esistenza di questo masso, perchè, mio nonno mi raccontava sempre una leggenda, in cui si parlava di tre ragazzi che sarebbero venuti a Velia per incastrare un ciondolo magico nel - piccolo cantone- che si trova nella torre".

A questo punto lui tirò fuori dalla tasca una pagina di diario e spiegò ai tre ragazzi dell'esistenza del libro antico. Allora Bartolomeo capì... Quella era un'altra pagina del libro che avevano, e dopo aver consultato i suoi amici decise di fidarsi di quel signore. L'uomo li condusse nella parte nord della torre dove in effetti c'era un masso piccolino, che presentava un'incisione circolare in superficie. La coccinella incitò Bartolomeo a riporre il medaglione nell'incavatura, e appena il medaglione venne incastrato in essa i ragazzi vennero risucchiati in un vortice, e si ritrovarono nella torre. Cosa era successo? I ragazzi uscirono e si accorsero di essere nuovamente nel futuro. Era storno, come mai erano ritornati prima di salvare gli animali? Antonio lo chiese alla coccinella che gli rispose: " Incamminatevi verso gli scavi. Una volta li capirete". I tre ragazzi si fecero strada per un sentiero tortuoso e cammina, cammina si imbattono in un gruppo di animali, il cui capo era un lupo. Proprio lui, si fece avanti e parlò: " Grazie di averci salvati dai Romani che ci tenevano prigionieri ecco a voi, come ricompensa, una pergamena e una chiave. La chiave vi servirà per accedere al livello successivo, la pergamena dovrete conservarla nel libro che avete trovato". E così gli consegnò questi due oggetti. A mano a mano tutti gli animali si avvicinarono ai ragazzi per ringraziarli. Ancora una volta, seppur con l'aiuto della coccinella e un pizzico di fortuna, Francesco, Bartolomeo e Antonio ce l'avevano fatta. Anche la coccinella sembrava soddisfatta e colse l'occasione per fargli notare che erano stati davvero bravi. Come per magia apparve davanti ai loro occhi una porta e Bartolomeo che sapeva già cosa fare, infilò la chiave nella serratura e la pergamena nel libro antico. Ormai la porta con il passaggio spazio-temporale non li stupiva, e neppure il fatto di essere arrivati a Paestum. Il paesaggio che si ritrovarono davanti era allucinante: i tempi, che erano luoghi ricchi di cultura e testimonianze dell'antichità, erano invasi dalla spazzatura. In un primo momento i ragazzi crederono di essere un incubo, ma ben presto si accorsero che era la dura realtà. Un'altra cosa che gli stupì fu il fatto che la gente non faceva niente per ripulire quei luoghi. Iniziarono a vagare per il paese e si accorsero che tutti gli abitanti erano intristiti, e la città aveva perso tutti i suoi colori. La coccinella li guidò nel cuore del paese, nel famoso tempio di Era. Arrivati lì, la coccinella parlò loro: "Quelli che vedete sono gli effetti di un incantesimo che ha colpito questo paese. Come negli altri livelli spetterà a voi riportare a Paestum la serenità di un tempo. Questa prova sarà molto difficile rispetto alle altre, perché dovrete affrontare le vostre maggiori paure". Bartolomeo chiese: "Ma quando dobbiamo mettere in atto il nostro piano?". "Dovrete agire questa notte". Rispose l'insetto. "Manon disperatevi... una persona vi aiuterà. Non vi nego però che ci saranno degli ostacoli che renderanno più difficile il vostro cammino". I ragazzi perplessi dalle parole della coccinella decisero di aspettare che calasse la notte e di riposarsi. Dopo poco tempo tutti e tre caddero in un sonno profondo. Il primo a svegliarsi fu Francesco infastidito da uno strano bagliore. Aprì gli occhi e davanti a questi vide uno spirito che vagava per i templi. Spaventato decise di svegliare i suoi amici e di fare con loro un giro di perlustrazione. Dopo un po' di tempo si ritrovarono a guardare lo spirito

di una signora, armata di scopa e paletta, intenta a ripulire i templi dalla spazzatura. Francesco, Bartolomeo e Antonimo per i primi cinque minuti non si mossero, ma dopo un po' capirono che quello era lo spirito di Era, ed era proprio lei la persona che li doveva aiutare, come aveva predetto la coccinella. Avendo meno paura si avvicinarono a lei e proprio quest'ultima parlò per prima: "Ciao ragazzi è da molto tempo che vi aspetto. Come potete notare la situazione qui non è delle migliori, e io sono l'unica che ci tiene al bene di Paestum. Il vostro aiuto per me è fondamentale. Volete aiutarmi? In cambio vi aiuterò a passare al livello successivo". I ragazzi annuirono contemporaneamente e Francesco chiese a Era ciò che dovevano fare. Quest'ultima contenta della risposta dei ragazzi disse: "La dea che dobbiamo sconfiggere è Venere, che ha messo il sigillo della tristezza. Ha fatto questo perché è gelosa delle attenzioni che mi dedicano gli abitanti di Paestum. Uscirà dal suo nascondiglio tra un'ora e mezza esatta a partire da adesso. Il "sigillo della tristezza" si trova nel bracciale che porta al braccio sinistro. C'è un unico problema: riuscire a prenderlo, visto che se lo tocca una persona con animo cattivo, si pietrifica all'istante. Sono sicura che voi ragazzi avete qualche idea. Infatti così era, Bartolomeo propose di dividersi, Francesco e Era dovevano bloccare Venere, mentre lui e Antonimo l'avrebbero legata e preso il sigillo. Tutti furono d'accordo per quel piano, era semplicemente perfetto. Aspettarono un'ora e mezza e Venere, puntuale come sempre uscì dal suo nascondiglio e cominciò a vagare per i templi. "Fra pochi secondi attueremo il nostro piano". Disse Era che cominciò a contare al rovescio: "Dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre, due, uno e ... VIA!". I tre ragazzi ed Era partirono all'attacco. Come avevano deciso Era e Francesco bloccarono Venere mentre gli altri due la legavano e le prendevano il sigillo. Dopo qualche minuto di lotta i tre riuscirono a prendere quel maledetto bracciale senza pietrificarsi. Non appena la dea venne privata del potere di quel sigillo si trasformò in una piccola piuma e volò in cielo trasportata dal vento, probabilmente volò da tutti gli altri dei dell'Olimpo. Di corsa Antonimo, Francesco e Bartolomeo raggiunsero il tempio di Era e poggiarono il sigillo nello stemma di Paestum. Come per magia la città sembrava aver ripreso i suoi normali colori e la gente aveva un'espressione più allegra. Ai tre pareva che ciò che avevano passato quella notte fosse stato soltanto un brutto incubo. La dea per ricompensare i tre ragazzi consegnò loro due oggetti indispensabili per proseguire nel loro cammino: una chiave e la pergamena appartenente al libro antico. Voltandosi si accorsero che dietro di loro si ergeva una porta corrosa dal tempo e i tre capirono che quello era il passaggio per accedere al livello successivo.. Non persero tempo, e con la coccinella sempre al loro fianco, oltrepassarono la porta e inoltrandosi in una luce abbagliante si ritrovarono a Novi, precisamente sul Monte Gelbison. Erano vicino alla cappella della Madonna del Sacro Monte. Ancora non sapevano cosa dovessero affrontare e ispezionarono la zona. Antonimo curioso di osservare il paesaggio che si vedeva da lassù, salì sulla grande croce. Anche gli altri due amici lo seguirono e arrivati in cima alla croce si accorsero che tutto il paesaggio sottostante era in fiamme. Francesco allora chiese alla coccinella che si era poggiata sulla sua spalla: "Ora cosa dovremmo fare?". "Beh, ora dovrete stare molto attenti, dovrete spegnere gli incendi che stanno riducendo in cenere tutta la zona". Disse la coccinella. Francesco chiese alla coccinella: "E come dobbiamo fare?". La coccinella disse: "Questa è una prova un po' più difficile delle altre. I piromani che hanno provocato quest'incendio, sanno di una sorgente nascosta ed è quella che voi dovrete trovare per salvare la natura. Una volta che l'avrete trovata gli incendi si spegneranno automaticamente e i piromani saranno rinchiusi in cella". Le parole della coccinella lasciarono molto perplessi i ragazzi che non avevano nessun indizio per trovare questo posto descritto dalla loro guida. Non avevano altra scelta che ispezionare la zona. Dopo un po' di tempo Francesco si accorse della strana presenza di un masso. Si avvicinò e lesse ciò che c'era scritto sopra: "Sposta questo masso, la sorgente è ad un passo". Fidandosi di quella scritta chiamò a raccolta i suoi amici e insieme spostarono il masso. Sotto c'era una botola, nella quale c'erano delle scale. Francesco, Antonimo e Bartolomeo si armarono di tutto il loro coraggio e cominciarono a scendere. Davanti a loro c'era un magnifico spettacolo, che li lasciò a bocca aperta. I tre ragazzi videro una bellissima sorgente e in mezzo ad essa, vi era sospesa una ninfa. Lei si avvicinò ai ragazzi, sembrava proprio che li stesse aspettando: "Ragazzi io sono la ninfa protettrice di queste acque. La mia sorgente è stata bloccata dai piromani. Solo voi potete liberarla e far sì che queste acque spengano gli incendi divampati. Però, dovrete rispondere a questa domanda, sembra banale, ma non lo è. Dovrete dirmi l'anno in cui è stato istituito il Parco Nazionale del Cilento". I ragazzi si fecero prendere dal panico, avevano sempre parlato a scuola dell'anno in cui era stato fondato, ma non ricordavano la data precisa. La ninfa gli disse che avevano solo 30 minuti di tempo. I minuti sembravano secondi, passavano in un batter d'occhio. Bartolomeo era sicuro di sapere l'anno, ma purtroppo i dubbi erano tanti. Se sbagliava come avrebbero fatto? Francesco e Antonimo erano nel buio più totale, non erano mai stati interessati a questo tipo di argomento. Ormai avevano a disposizione solo pochi minuti ed erano sicuri di non farcela. All'improvviso Bartolomeo si alzò da dove era seduto e urlò: "Ora ricordo, l'anno in cui è stato istituito il Parco è il 1991". La ninfa sorrise, Bartolomeo aveva dato la risposta esatta. A quel punto la dea parlò: "Grazie tanto, ma ora è meglio che ve ne andiate perché accadrà una cosa imprevedibile". I tre adolescenti si incamminarono verso l'uscita, ma Francesco incuriosito da ciò che accadeva alle sue spalle si voltò. Vide che la dea girò una manovella e dietro di lei si aprì una porta da cui emerse un'onda immensa. L'espressione di Era era soddisfatta, ciò perché avevano superato la prova e avevano aiutato gli abitanti di Novi a spegnere gli incendi divampati nei boschi. Il passaggio per il prossimo livello era un po' diverso, infatti davanti ai loro occhi c'era un portone dorato con su scritto a lettere cubitali "ULTIMO LIVELLO". Affianco a questa scritta vi era un libro che somigliava molto al "Libro Antico" in loro possesso. La coccinella gli disse: "Non preoccupatevi, questa non è altro che una - passa porta- che vi condurrà nel mondo reale". Con un po' di timore Francesco, Antonio e Bartolomeo aprirono la porta e furono risucchiati da un vortice. Non erano proprio a casa ma erano sicuri di essere tornati nella realtà. Si ritrovarono davanti ad una casa meravigliosa, erano molto spaesati e chiesero aiuto alla coccinella che gli rispose con queste parole: "Cari ragazzi siete stati molto coraggiosi e bravi, per questo sono molto soddisfatta. In quest'ultimo livello non sarò io la vostra guida ma dovrete trovare il padre di Erica Fraiese perché le sue informazioni e il suo aiuto vi saranno indispensabili". Queste furono le ultime parole dell'animaletto blu, perché dopo questa frase volò via, ma prima li indirizzò verso una casa. I ragazzi si avvicinarono a quest'ultima e sulla targhetta lessero: "Fraiese". Subito capirono che quella era la casa che cercavano e che lì sicuramente c'era il padre di

Erica. Non ci pensarono due volte e suonarono, solo dopo capirono che avevano fatto uno sbaglio, perché il signor Fraiese poteva non ascoltarli o prenderli per pazzi. Invece fu tutto il contrario., l'uomo che si presentò sulla soglia di casa aveva un'espressione gentile e non era affatto sorpreso dalla loro visita. Fu proprio lui a parlare per primo: "Finalmente siete arrivati, è da un bel po' che vi aspetto. Che fate lì impalati, su entrate!!!". Erano tutti e tre molto imbarazzati, ma decisero di entrare e si accomodarono, guidati da quel signore, in uno studio pieno di libri. "Questo è il luogo dove mia figlia passava i pomeriggi a fantasticare e a scrivere storie". Disse il signor Fraiese. "Come sapete le storie di Erica sono state pubblicate in un unico libro – La Coccinella Blu-". Molte altre storie sono andate perdute e nessuno è riuscito mai a trovarle e a saperne il contenuto. Noi abbiamo il compito di trovarle e poi tutto sarà finito e voi tornerete nella stanza dove tutto è cominciato. Dopo una breve pausa il padre di Erica riprese la parola dicendogli che l'unico indizio che avevano era una foto raffigurante un libro e gliela mostrò. Ai ragazzi quel libro ricordava qualcosa e ... SI!!! Quel libro, era quello che avevano trovato a Velia e il signor Fraiese possedeva l'ultima pagina che serviva a decifrare il messaggio lasciato da Erica. Preso dall'entusiasmo Bartolomeo prese il libro dalla borsa e lo depose sul tavolo, intanto Antonimo si era appropriato della foto. Questa combaciava con l'ultima pagina del libro. Il messaggio che apparve era molto chiaro, anzi non c'era un messaggio, ma una lettera:

"Cari ragazzi, grazie tanto per aver fatto tutto quello che c'era scritto nel mio diario che senza di voi non sarebbe mai stato ritrovato. Non solo avete dimostrato amore per il Parco, ma siete anche stati molto coraggiosi. Vi ringrazio di cuore.

Erica

P.S. La coccinella blu è scomparsa senza salutarvi perché lei non è altro che il mio spirito che sottoforma di animaletto può scendere sulla Terra. Saluti. COCCINELLA BLU"

Il padre di Erica li condusse verso una porta, li salutò e li ringraziò. I ragazzi erano molto soddisfatti e capirono che sarebbero tornati nella vecchia soffitta di Bartolomeo. E così grazie a loro, il racconto di Erica Fraiese era diventato realtà.

AUTORE
CLASSE 2°C

CLASSIFICATO
3° PREMIO

MOTIVAZIONE

Il testo ci propone un gioco ambientato in alcuni luoghi del Parco del Cilento - Civitella, Velia, Paestum – che prevede spostamenti temporali e tanta magia. Ad animare il gioco sono tre amici i quali, guidati da una coccinella blu, sono chiamati, come in ogni narrazione fantasy che si rispetti, a salvare il mondo - in questo caso il Parco e i suoi abitanti - dagli incendi e dalla spazzatura. Tra pergamene, chiavi d'oro, libri con pagine mancanti e medaglioni, il percorso che riporterà a casa, sani e salvi, i tre giovani è ricco di tensione e di suspense. A questo testo che, nel ricordo di Erica Fraiese e della sua Coccinella Blu, coniuga l'amore e la difesa della natura e del Parco con l'amore per la fiaba e la fantasy, va il nostro terzo premio.

SEZIONE
NARRATIVA

EDIZIONE
V - 2007/2008

SCUOLA
S.M.S. - "A. TORRE" MOIO DELLA CIVITELLA (SA)

ORIGINALE