

I Racconti

Del Maredijk

Premessa

Nei primi mesi dell'anno scolastico 2019-20, in periodo pre-Covid, quando ancora eravamo tutti sereni, "spensierati" ed in presenza a scuola, durante le mie felici lezioni pomeridiane ESI di Lingua e Cultura Italiana al centro Maredijk di Leiden, ho proposto ai bambini della mia classe elementare intermedia del lunedì, di inventare delle storie fantastiche, con protagonisti due fratelli immaginari ma molto verosimili, loro coetanei.

La classe, composta da tre maschi e tre femmine di età compresa fra gli 8 e gli 11 anni, frequentanti Scuole Olandesi ed Internazionali, ha subito aderito all'iniziativa con entusiasmo e spiccata creatività, definendo in brevissimo tempo i personaggi e calandosi a turno nel ruolo dei due indomiti ed ironici protagonisti, chiamati Daniele ed Alice.

E' stato un modo efficace e divertente per esercitare la loro madre lingua attraverso l'inventiva narrativa che li ha coinvolti non solo emotivamente, ma anche a livello relazionale, portandoli a sviluppare un vivace interscambio collaborativo.

Si è trattato dunque di un'attività espressivo-produttiva di gruppo, a tratti anche esilarante, dove ognuno ha potuto interagire liberamente sia nell'oralità comunicativa di classe, ricca di momenti "brain storming", che nella successiva elaborazione scritta casalinga.

Queste tre brevi storie sono solo in realtà un piccolo assaggio di quanto, durante i nostri incontri settimanali, i bambini abbiano sempre reciprocamente e spontaneamente comunicato, attraverso i loro racconti personali e giocando spesso con la lingua senza alcuna forzatura didattica o peggio filtro affettivo.

Per ogni sviluppo di racconto, io mi sono esclusivamente limitata a dare gli input narrativi iniziali e loro a turno hanno portato avanti la storia, sviluppandone una trama fantastica condivisa.

La rilettura successiva ha permesso a ciascuno di loro di riflettere sull'ortografia e gli aspetti morfologico-sintattici delle pagine scritte e ciò ha completato l'utilità e l'efficacia didattica di tutto il progetto che di certo li ha aiutati a capire quanto le parole scritte possano avere potere evocativo e spazi di azione infiniti ed io mi auguro di aver gettato in loro un seme importante per la loro crescita linguistica, un seme che resti alla loro portata per prossime future produzioni scritte.

Francesca Della Maggiore - Insegnante ESI

Primo Racconto - "Dolciaria e la sconfitta di Namentos"

Daniele e Alice sono nella loro cameretta a dormire, ma Daniele non ha sonno e guarda in giro per la stanza. Dalle persiane della finestra si infiltra una debole luce gialla dei lampioni notturni della strada che gli di distinguere le forme degli oggetti nella camera. Ma ad un certo punto scorge una figura nuova, mai vista, riflessa nello specchio sopra il comò.

E' una porta con tanto di maniglia che nella camera non c'era proprio mai stata! L'unica porta è in effetti quella d'ingresso alla camera. Daniele comincia a sudare freddo dalla paura.....

Chiama sua sorella la quale gli dice:

- Smettila! Non inventarti sempre storie impossibili! Dormi e lasciami in pace! -

Ma Daniele insiste e così anche Alice è costretta a guardare lo specchio ed a vedere quella strana, misteriosa e spaventosa porta

.....Continuano **Alessandro & Francesco Rampini:**

Daniele si fa avanti, tocca la maniglia e la porta si illumina e si apre. Essi vengono succhiati dentro come in un buco nero in mezzo allo spazio. Giravano in maniera fortissima, c'erano intorno a loro tutti i colori, i colori più strani del mondo come: verde, arancione, rosso, viola, blu, ma anche colori mai visti, indescrivibili. Poi cadono per terra, però adesso cadono su qualcosa di soffice e bianco. Hanno un po' di mal di testa. C'è un'ombra davanti a loro.... guardano in su e c'è anche un vecchietto fatto di caramello con un cappello di cioccolato. Il cappotto ed i pantaloni sono di zucchero filato ed il bastone, di liquirizia.

Il vecchietto gli dice:

«Benvenuti ragazzi! Siete arrivati in tempo»

- Perché? - chiede Alice

- Perché voi due siete i due guerrieri mancanti per sconfiggere **NAMENTOS il Titano malvagio delle caramelle.**

.....Continua **Deda Carbone**:

- *E come facciamo? - chiedono Daniele Alice insieme*
- *Nessuno lo sa, dovete solo andare a cercarlo e prima o poi lo troverete.*
- *Va bene maper cercarlo dobbiamo sapere come fare! Ce lo potrebbe descrivere? - chiede Daniele*
- *No, nessuno lo ha mai visto - risponde il vecchietto.*

Alice e Daniele sono esasperati!

Alice chiede: - Ma allora come fate a sapere che esiste davvero?

Il vecchietto risponde:

- *Tutti gli abitanti di **Dolciaria** hanno ricevuto la stessa lettera, guardate -*

Si toglie un foglietto di caramello scocciato con le lettere di cioccolato. Sopra c'è scritto : "io NAMENTOS, il Titano malvagio delle caramelle, distruggerò Dolciaria!!!

.....Se osate venire a sfidarmi mi troverete al bosco misterioso, ma vi conviene non farlo, perché nessuno riuscirà a sfidare e sconfiggere NAMENTOS, il Titano malvagio delle caramelle! "

- *Ma che cosa significa questo? - chiede Alice.*

Nel frattempo il vecchietto era scomparso.

Daniele:

- *Non abbiamo altra scelta, dobbiamo trovare questo elemento....*
- *ma non sappiamo quasi niente!! - risponde Alice*
- *Hai un'idea migliore? - Ribatte Daniele*

Alice si guarda intorno ... e smarrita dice:

- *noma andiamo a salvare Dolciaria!!*

I due si incamminano sulle strade di torrone e vedono case di marzapane..... Dopo un po' vedono degli operai al lavoro che con una sega di marshmallow (non chiedetemi come potesse funzionare ..!) rimuovevano un cartello stradale.

Allora Alice chiede:

- *Scusate.... che cosa state facendo?*
- *Tagliamo questo cartello che indica la via per il bosco misterioso..... nessuno sa più andarci per via di NAMENTOS - risponde uno dei due operai*

- Allora, sapete indicarci la strada? - chiedono insieme a Daniele Alice, speranzosi

- Certo! Andate sempre dritto...- risponde l'operaio

- Grazie!! - Daniele e Alice in coro rincuorati

Così seguono la strada fino a quando non trovano un cartello con scritto: BOSCO MISTERIOSO.

Si avventurano e scoprono che il bosco misterioso non è molto misterioso in realtà, c'erano solo tanti Coni gelato rovesciati...!!!???

- Ohh!!! Fragola! la mia preferita - dice Daniele e ne mangia un pochino..

- il solito golosone!! Anche adesso in questa assurda situazione!! - dice Alice.

Si mettono in marcia guardandosi intorno in silenzio. Dopo un po' Alice dice:

- Ehi!.. siamo in marcia da ore..... sono stanchissima.... Uff! Uff!! - Si appoggia a un cono ma ecco che si apre una porta nascosta: Alice cade e Daniele accorre a vedere ciò che si era aperto all'improvviso e cioè una specie di galleria, un tunnel....

Spaventati e stupiti si guardano; in un attimo il messaggio è chiaro: devono incamminarsi per il tunnel.

Era buio, buio pesto. Dopo 10 minuti esatti finalmente vedono una luce e un'altra porta con un cartello dove c'è scritto: "**COVO SEGRETO di NAMENTOS, il Titano malvagio delle caramelle**"

Daniele prova la maniglia e la porta si apre. Vedono subito un piccolo **SMARTIES** seduto su una poltrona mentre si gusta tranquillo una tazza di tè, normalissima, e non sembra accorgersi minimamente di loroappunto.

.....Continua **Valentina Izzo**:

Lo Smarties, quando si accorge di loro, sputa il tè facendolo andare da tutte le parti.

- Chi siete?? - chiede spaventato e sorpreso

- Qui la domanda è chi sei tu - risponde pronta e decisa Alice con un tono quasi arrogante.

Daniele si fa avanti e dice:

- *Io sono Daniele e questa bambinetta qui è mia sorella....*
- *Ho un nome sai? - risponde arrabbiata Alice, e va dallo Smarties:*
- *Tu alla mia domanda non hai risposto.... RISPONDIIII!!!* Urla Alice

Allora lo Smarties dice:

- *Aspetta.... come fai a sapere il mio nome? Ok, ecco la verità: io sono il figlio di NAMENTOS, il Titano delle caramelle, ma io voglio essere un ingegnere e mio papà è molto deluso e quindi mi ha rinchiuso in questo posto segreto...*
- *Ma se tu non sei Namentos, lui dov'è? - chiede nervosamente Daniele.*
- *Vi faccio vedere - Risponde eccitato lo Smarties.*

Daniele Alice lo seguono, poi Alice riflette e dice:

- *Ma questo non ha per niente senso, perché siamo in una spiaggia? ...E questa non è una normale spiaggia perché è fatta di briciole di biscotto.... - è impressionata e spaventata da tutto ciò che li sta circondando.... Un mondo irreali, inimmaginabile...*
- *In questa spiaggia c'è un tunnel segreto, adesso aspetta.... fammi ricordare dov'è - Aggiunge lo Smarties...*

La spiaggia è molto bella; il sole e` una gomma da masticare e splende sulla sabbia gialla gialla.

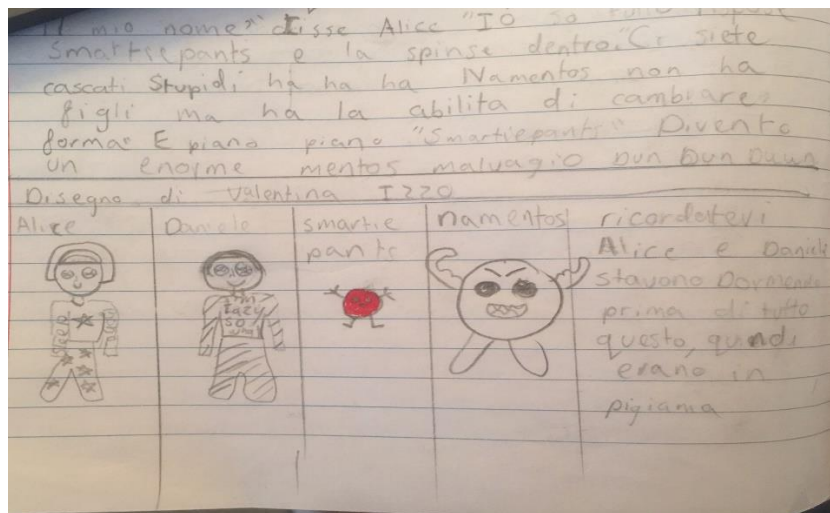
Alice l'assaggia: - *Sa di biscotti alla banana!*

- *Poi credi che sono io il golosone vero? - Ride Daniele, colto da un attimo di divertimento!*

Ecco ...uno strillo dello Smarties... e si apre l'ennesima porta, una nella sabbia. Daniele entra di corsa.

- *Questo però non spiega perché conosci il mio nome - dice Alice, di nuovo facendosi coraggio.*
- *Io so tutto... - risponde Smarties, e la spinge dentro. Poi urla in modo cattivo e crudele:*
- *Ci siete cascati, stupidi che non siete altro!! AH AH AH!!! NAMENTOS non ha figli ed ha l'abilità di cambiare forma....-*

Piano Piano il crudele Smarties diventa un enorme MENTOS malvagio!!!.....



Disegno di Valentina

.....Continua **River Sutherland**

Ahime! Daniele e Alice sono in trappola.

Alice comincia a piangere:

- *Stavo bene nel mio letto caldo e poi tu mi hai svegliato!!!! AHHHH!!! UHHHHH!!!! OHHHHH!!!! Adesso siamo in una trappola!! Chissà dove e chissà con quali altri mostri malvagi!! -*

Daniele abbracciandola le sussurra:

- *Beh... scusa per questo, però ho un'idea per tirarci fuori da qui: possiamo mangiare un po' di questi muri fatti di cioccolata finché facciamo un buco per uscire e scappare via prima possibile!*

Alice smette di piangere e dice:

- *OK, Dai allora... Cominciamo a mangiare la cioccolata.... -*

In effetti è molto buona e la sabbia di biscotto tra i muri è deliziosa, così in 10 minuti sono fuori .

- *Adesso dobbiamo trovare NAMENTOS - dice Alice di nuovo fiduciosa e combattiva*

Ma ahimè! La stanza è cambiata attorno a loro, ora ci sono marshmallows ovunque.

Namentos poteva cambiare se stesso e anche il paesaggio intorno..

- *AAhhh!! Che storia è questa?* - Dice Daniele, incredulo ed arrabbiato allo stesso tempo..

Dal cielo improvvisamente cadono due chewing gums da masticare ed entrambi li prendono al volo incollandosi a loro per saltare la barriera di marshmallows.

.....Continua **Eleonora Repetto**

I due fratelli saltano come canguri. I marshmallows guerrieri si erano fatti in due per fermarli matutto inutile: Daniele Alice ce la fanno, riescono a scappare.

- *Santo cielo!! Finalmente abbiamo oltrepassato quel muro!!... dice Alice con un sospiro di sollievo...*
- *Eh già.. - risponde Daniele.*
- *Su, dai, andiamo a cercare di nuovo Namentos* - continua Alice

E così con coraggio e unione si incamminano, quando un Marshmallow guerriero dice a voce bassa:

- *Speriamo che non trovino lo zucchero filato perché altrimenti sconfiggono Namentos...* -

Così Daniele e Alice capiscono che per vincerlo devono cercare lo zucchero filato.

Vanno quindi a cercare il venditore di zucchero filato ma proprio allora Namentos, grazie ai suoi poteri ed alle spie dei guerrieri Marshmallows, lo viene a sapere e cerca di fermarli.

Per questo crea un Labirinto, visto che aveva il potere di cambiare il paesaggio, così Daniele Alice ci restano intrappolati.

All'improvviso il braccialetto di Alice che fino ad allora non le era servito a nulla, inizia a parlare:

- *Io so come uscire da questo labirinto!* - E li guida fino all'uscita.

Grazie a questo braccialetto magico, arrivano dal venditore di zucchero filato:

- *Dobbiamo comprare più zucchero filato possibile* - dice Daniele

.....Continuano e concludono **Alessandro e Francesco Rampini**

- *Potremmo avere 55 milioni di miliardi di porzioni di zucchero filato di tutti i colori - dice Daniele*

...Nel frattempo, in un altro luogo e cioè al castello malvagio di Namentos...

- *Vecchio, sei sicuro di venire dalla nostra parte ?*
- *Sì, Sire.*
- *Allora c'è solo una cosa da fare e un unico posto dove andare: È DENTRO DI ME!!*
- *Allora ci andrò!....*

Intanto al negozio di zucchero filato...

- *Si, certo! - dice il venditore.*

Daniele e Alice prendono tutto lo zucchero filato possibile.

Si stavano per mettere in marcia quando odono:

- *Ehi voi, dove credete di andare? Non pagate?*
- *Eh ...Ehm... Ci ha mandato l'imperatore.... "Caramellina deliziosa.... al limone" - dice Alice, sfoderando la sua innata abilità creativa di togliersi dai guai..*
- *Ah, Ok, allora andate pure - risponde il venditore, convinto e beffato.*

Attraversando il bosco....

Daniele: - Come sapevi il nome dell'Imperatore?

Alice: - Boh! In effetti non lo so... mi è venuto in mente così... -

Daniele stupito e divertito per un attimo si sente tranquillo e fiducioso nella loro vittoria e nella fine dell'avventura.

Dopo 5 ore di viaggio arrivano al villaggio e chiedono a delle persone:

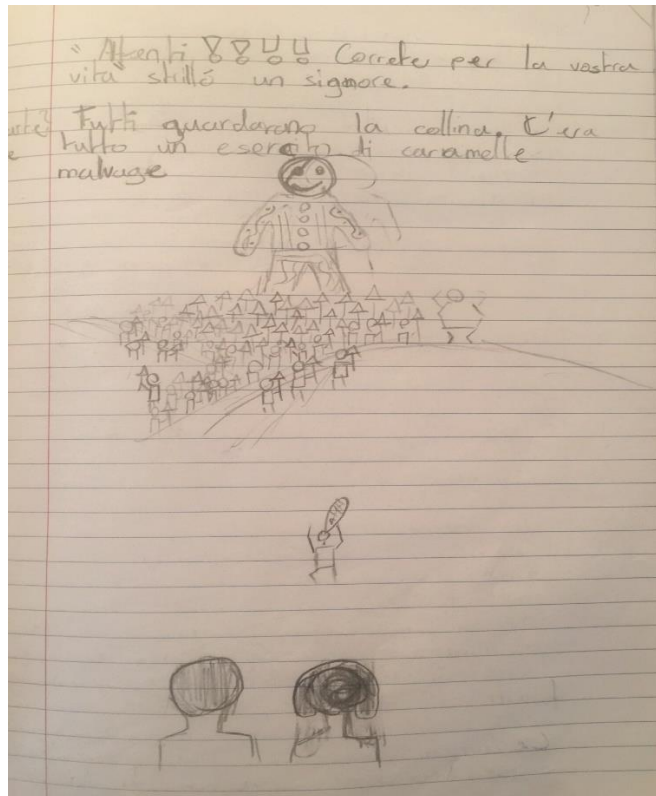
- *Avete visto per caso il vecchietto di caramello? -*
- *No.... - rispondono in coro tutti*

Daniele ed Alice non si perdono d'animo e continuano a cercarlo per tutto il paese.

Purtroppo non c'è traccia di lui.

- *Attenti !! Correte per la vostra vita!! - strilla un signore.*

Tutti guardarono verso la collina: c'era tutto un esercito di CARMELLE MALVAGIE



Tutti guardarono verso la
collina: c'era tutto un esercito
di.....

CARAMELLE MALVAGIE!!!

Disegno di Francesco Rampini

Tutti iniziano a correre tranne Alice e Daniele perché due archi e due spade di zucchero filato appaiono nelle loro mani .

Fanno così delle frecce di zucchero filato e le sfrecciano nel cielo.

Ma ogni volta che colpiscono un soldato, lui scompare e poi ne appaiono 2... sempre di più, sembrano infiniti.

Proprio quando tutto sembra perduto, un enorme **LEONE DI TIC TAC** si materializza dal nulla, poi un **FALCO** di chewing gum e poi infine un **DRALCON** di bubblegum (un *Dralcon* è un tipo di drago ma solo molto più grande più resistente e anche più potente)

Il Dralcon spara zucchero filato e spazza via metà dell'esercito.

Il Leone se ne mangia un quarto e il falco ne spezza o un altro quarto, c'è rimasto solo Namentos da sconfiggere.

Allora il malvagio si trasforma lui stesso in un Dralcon ma poi si duplica.

Il vero Namentos si riconosce perché si può vedere il cuore battere. Daniele vede qualcosa che si muove appunto sul suo corpo: era il vecchietto che spuntava.

Gli tira una palla di zucchero filato ma Namentos sorride, niente è successo, niente funziona..... poi capisce: lancia la spada al vecchietto che infilza Namentos tutto esplose, pure Dolciaria.

Dopo pochi attimi dal fumo fitto di quella improvvisa esplosione Daniele e Alice si ritrovano di nuovo magicamente ed in un attimo dentro la loro camera, a casa.

Alice guarda lo specchio proprio dove avevano visto riflessa una porta sconosciuta che però ora non c'è più ma vede una lettera proprio lì, dentro lo specchio.

Alice la legge, c'è scritto:

"Cari Alice e Daniele,

Grazie per aver sconfitto il malvagio Namentos. L'esplosione non ha creato danni, perciò potete tenervi questi dolci".

Accanto c'è un sacchetto pieno di caramelle e cioccolata.

- *Ohh!! Per fortuna Dolciaria non si è distrutta e tutti in fondo stanno bene*
- *dice Daniele finalmente rincuorato e felice.*

Né lui né Alice hanno mai saputo chi aveva scritto quella lettera.

Secondo racconto - "Daniele e Alice ...un anno dopo, nel mondo digitale"

È un noioso pomeriggio domenicale, di quelli in cui non vedi l'ora che sia lunedì per ritornare a scuola. Alice è sdraiata sul letto a messaggiare con il cellulare tutte le sue amiche, mentre Daniele sta pigramente seduto al computer giocando ad uno dei suoi stupidi giochi.

Era ipnotizzato dalle solite immagini che si susseguivano ininterrottamente sullo schermo quando all'improvviso.....

.....Continua **Valentina Izzo**.....

Daniele vince il campionato del gioco Rocartum e poi una vocina dice :

- *Bravo Daniele!* -

Si guarda intorno ma c'è solo Alice e quindi dice:

- *Grazie Alice!* -

- *Non ho detto niente....* -

- *Sì invece, hai detto "Bravo Daniele", dopo che ho vinto Rocartum.*

- *Punto primo: che cavolo è Rocartum, punto secondo: non ho detto niente, e punto terzo: lasciami in pace!!* - Risponde stizzita Alice.

Allora Daniele continua a giocare al suo gioco poi dal nulla compare una faccetta sul suo schermo : *Ciao Daniele, vieni con me e portati anche tua sorella*

Daniele continua:

- *Dai vieni Alice!* - urla spaventato.

- *Ti ho detto di non disturbarmi, sto in una crisi... Joami Ringo ha più follower di me!!* -

- *Che importa!!! Dai vieni!!* -

- *Ok ...* -

Di malavoglia Alice va verso Daniele e pure lei guarda lo schermo però invece di una faccia vede un tasto con sopra scritto:

" se clicchi questo bottone avrai più follower di Joami Ringo"

e quindi ovviamente Alice lo clicca e improvvisamente ed inesorabilmente vengono risucchiati dentro al computer, in un vortice... Vorticoso appunto.

.....Continua **Deda Carbone**.....

Atterrano con i piedi e non si fanno male.

Sono su una specie di pavimento di vetro e sotto i loro piedi c'è una galassia infinita.

- *Ma questa è l'immagine dello sfondo del mio computer!!* - dice Daniele

Alice: - *Non fare lo sciocco, è impossibile...* -

Intorno a loro ci sono delle casette con il tetto piatto e tutto ma proprio tutto di un colore molto vivace. Tutte le casette hanno però un colore solo, l'unica cosa che hanno in comune è una porta marrone.

Daniele non può resistere alla curiosità ed apre la porta di una Casa Rossa davanti a loro ed esce così la scritta:

" un giocatore, due giocatori". Daniele vuole tornare indietro ma la porta è scomparsa. Alice, che poco prima era entrata, comincia a dire, molto contrariata ed ansiosa:

- *E` di nuovo colpa tua!! Senza di te tutto questo non sarebbe successo!! E come se non bastasse ho lasciato a casa il cellulare!!*

- *Scusa... scusa* - dice Daniele... seriamente dispiaciuto, e allunga la mano verso i due giocatori...

- *Che cosa hai fatto?!!* - Dice Alice - *di qua non usciremo vivi...* - la paura le sale addosso..

Ma era troppo tardi: un vortice di nuovo li risucchia e cadono con il sedere per terra.

- *AAHHHHIIII!!!!* - Urlano entrambi.

Sono caduti su un prato e si sente una musichetta intorno a loro.

Mentre camminano, Alice prova ad andare a destra ma si accorge che poteva andare solo avanti e indietro e saltare.

Daniele all'improvviso capisce: - *Siamo finiti nel gioco di Mario, adesso possiamo solo finire il livello* -

Così Daniele salta per vedere che effetto fa sbattere contro qualcosa e un secondo dopo si trova una monetina in tasca e guarda Alice:

- *Ehi! Guarda! Questo ci potrebbe fare comodo.....*
 - *Sarebbe solo utile se si potesse andare subito a casa.... devo assolutamente tener d'occhio i follower di Joami... quindi sbrighiamoci!*
- Risponde Alice, senza esitazione.

Lungo la via trovano un mostriciattolo.

- *Dobbiamo saltarci sopra - dice Daniele che conosceva le regole del gioco perché ci giocava quasi ogni giorno, cioè "Mario". Quindi ci prova ma non ci riesce ma, non si fa male. Guarda in su e vede scritto:*

" VITA 1

2 VITE RESTANTI"

- *Attenzione, non era così difficile saltarci sopra - Dice Alice*
- *Allora la prossima volta lo fai tu, ok? - le risponde Daniele un po' infastidito.*

Alla fine arrivano per un pelo al termine del livello ed esce la scritta:

" USCIRE

LIVELLO 2 "

Alice preme "uscire" ed esce

"Vuoi davvero uscire? " - "SI` , NO".....

.....[Continua Francesco Rampini.....](#)

Daniele si fa avanti e preme il bottone con "SI` " .

Ad un certo punto si addormentano e quando si svegliano si ritrovano all'interno di una casetta.

Di nuovo Daniele va in una stanza nella parte della casa dove c'è scritto:

" vuoi giocare: sì - vuoi giocare: no".

Per sbaglio Daniele preme il bottone con SI` e si ritrovano in un *Labirinto* con dei fantasmi ed un cerchio con una buca.

Daniele dice: - *Siamo in PACMAN!!*

Poi infatti cominciano a vedere delle monete e c'è: 3...2...1 e tutti i fantasmi iniziano a muoversi...

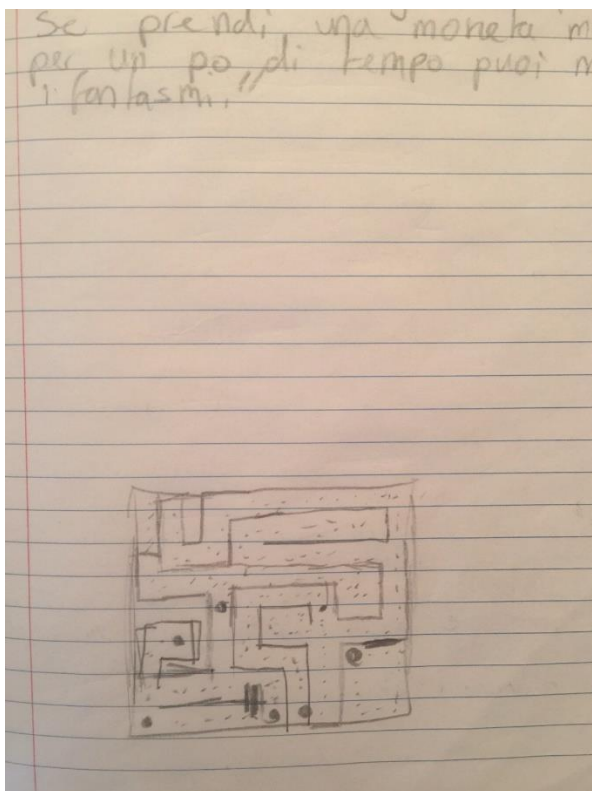
- *Ma... scusa, in che videogioco siamo adesso?* -

Alice ancora non lo aveva riconosciuto...

- *Pacman* - le risponde Daniele

- *E come si gioca?* -

Daniele: - *Bisogna prendere tutte le monete senza essere mangiati dai fantasmi..... se prendi una moneta molto grande per un po' di tempo puoi mangiare i fantasmi ...* -



Disegno di Francesco Rampini

.....Continua **Eleonora Repetto**.....

Allora Alice e Daniele incominciano a prendere le monete una ad una .

- *Guarda Alice! Ne vedo una grande anch'io...- dice Daniele, e così si separano e nel frattempo Alice non vede più Daniele. Mentre cerca di trovarlo, senza però fare attenzione, scontra un fantasma.*

Su nel cielo non ci sono più 3 cuori ma solo 2.

- *Scusami Danielema come si vince? -*
- *Si vince mangiando tutte le monete -*
- *Ahhh!!! Adesso ho capito! -*

3...2...1...VIA!! Tutti e due partono come schegge.

Alice mangia le palline da un lato e Daniele dall'altro e così vincono.

Poi :

USCIRE - NON USCIRE

- *Usciamo subito.. Dai!!! Premilooooo!!! - Urla Daniele molto eccitato ed impaziente.*

Alice preme "uscire" ed escono subito..... **nel NIENTE**.

.....Continua **River Sutherland**.....

A un certo punto si trovano a correre velocissimi.

- *Aiuto!! C'è un granchio di metallo!! Come si salta scusa? - Chiede Alice terrorizzata.*
- *Si mettono le mani in alto e poi ti troverai in aria - dice Daniele*
- *...Ma..... in che gioco siamo? -*
- *Siamo inaspetta non mi ricordo più,ah sì, adesso mi ricordo, siamo in "Sonic Dash".*

I due corrono finché non vedono un signore cicciottello che comincia a sparare dei razzi....

- *Dobbiamo evitare i razzi senno moriremo - dice Daniele*

- *Va bene* - risponde Alice, quindi lo sorpassano, però subito dopo cadono in acqua e affondano.

C'era un bottone con: **USCIRE, RESTARE, o VITA** e Alice schiaccia "uscire" perché voleva disperatamente uscire da quel gioco che era diventato un incubo e tornare finalmente a casa.

Allora improvvisamente si trovano **sull'Isola Neve**.

Si poteva scegliere tra **isola spiaggia, isola dottor Eggman, o isola base**.

C'era di nuovo un bottone per uscire, Daniele lo vede e dopo che Alice gli dice che anche lei ovviamente voleva uscire, finalmente escono **in mezzo di nuovo al niente**..... e poi

Continua e conclude **Valentina Izzo**.....

.....Sentono un urlo che fa urlare Alice, che fa urlare Daniele, che fa urlare **Jim**... aspetta, ma Jim non è in questa storia..... scusate... dove eravamo rimasti?

Ah... sì`!...

- *Che cos'era quell'urlo? Chiede Alice*
- *Non lo so* - risponde stranamente calmo Daniele

Alice si guarda intorno....

- *Aspetta, vedo una luce* -
- *Andiamo!* - dice Daniele.

Mentre cominciano a correre verso la luce arrivano ad una casetta piccola di color giallo, guardano dentro la finestra ma non vedono nessuno, quindi entrano.

C'e solo una camera e non ci sono scale, cucina, bagno, niente.

La stanza è decorata con gattini e delle bolle di sapone e un grande computer.

Alice: - *Questo computer qui non è uguale al computer che hai tu?* -

Daniele va vicino ad Alice e dice che sì, era uguale.

- **EEEEEEEE**.....guarda!!! Ha pure tutte le app che ho iooooo!!! -

Daniele inizia ad urlare: - Moriremo tutti!! ...Stiamo in una casetta abbandonata che ha rubato il mio comput.....-

D'un tratto la casa si alza e si mette a correre verso le montagne di pixel .

- *Aspetta un attimo!!....* - dice Alice
- *Non so se adesso è proprio il momentoooooo!!!* - risponde Daniele mentre la casa salta su e giù.
Alice: - *Se questo è lo stesso computer tuo, sarà lo stesso teletrasportatore che ci riporterà a casa, no??* -
- *In effetti.... Quindi possiamo trovare un modo per tornare con questo computer....* - ribatte Daniele speranzoso ed eccitato.

Pare che entrambi possano intravedere la via giusta per tornare casa e riappropriarsi della loro vita reale.

A questo punto Alice agisce: prende un anellino che trova per terra e lo mette dentro al computer

- *Quello che è successo all'anello dovrebbe succedere a noi non credi?* - dice Alice, mentre infila la gamba nel computer.

In un lampo viene succhiata dentro e Daniele, imitandola, fa la stessa cosa ed anche lui viene risucchiato.

Si ritrovano nello stesso punto da dove erano stati strappati via proprio all'inizio di quest'altra incredibile avventura.

Alice guarda attentamente il suo cellulare e come se nulla fosse successo dice:

- *ADESSO HO PIÙ FOLLOWERS DI JOAMI RINGOOOO!!!!* -

Terzo racconto - " Un tuffo nel..... Passato!!"

Dopo questa seconda incredibile, travolgente avventura, Daniele ed Alice, di nuovo salvi e felici a casa, si ritrovano immersi inesorabilmente nella loro amata e odiata routine familiare e con immenso dispiacere di Alice e profonda noia di Daniele, proprio quel sabato sarebbero stati costretti dalla mamma ad andare al museo d'arte della città perché era in mostra una preziosissima collezione di quadri del *Secolo D'oro* olandese, periodo ricco di capolavori pittorici che va dalla seconda metà del '500 per tutto il 1600.

Alice prova a convincere la mamma con alibi improbabili per non andare e potersi incontrare con Giulia, la sua inseparabile amica e compagna di classe, mentre Daniele, in modo prevedibile quindi inutile, inventa l'ennesimo mal di pancia. Ma il suo sguardo è troppo sveglio, la sua voce troppo falsa perché la mamma possa cascarci e così alla fine della sua pantomima, risulta quasi comico, tanto che Alice non si trattiene dal ridere e tirandolo da parte gli sussurra all'orecchio:

- *Certo che sei proprio scemo! Non ti crederebbe ormai nemmeno il più sciocco del mondo, figurati la mamma che ti sopporta da quando sei nato, anzi, anche da prima -*

Daniele: - *Da prima..... quando? -*

Alice: - *Oh mamma!!! Ma cos'ho mai fatto per meritare un fratello così ottuso!! ? Da quando stavi nella pancia no? Se vuoi essere convincente e fingere bene, devi prima sbiancare la faccia con la sua cipria, poi buttarti a peso morto sul divano e tenere gli occhi semichiusi e poi parlare con un fil di voce.... solo così puoi avere una chance...-*

Daniele: - *Cos'è una..... chance ?*

- *Ahhhh!! Non hai speranza Daniele! E non abbiamo più noi nemmeno la speranza di NON andare al museo!! -*

Così partono mogi mogi e rassegnati con la mamma e dopo pochi minuti in macchina, sobbalzati dalla sua guida frenetica, si ritrovano dentro alla galleria principale del museo, contornati da innumerevoli dipinti dai colori, dai paesaggi e personaggi bizzarri, di altri tempi, tempi lontani a loro sconosciuti

che però malgrado tutto hanno qualcosa di nascosto, di inafferrabile e misterioso.

La mamma aveva già ripetuto loro centinaia di volte di non allontanarsi da lei, ma come al solito le sue parole non avevano trovato collocazione nel loro cervello che le aveva viste entrare ed uscire in un batti baleno.

Erano infatti adesso insieme in un'altra stanza, attratti da un dipinto:

"La veduta di Delft" di Johannes Vermeer che stavano ammirando quasi ipnotizzati



"La Veduta di Delft" - Johannes Vermeer - Delft 1660-61

Continua..... **Eleonora Repetto**

.....Daniele e Alice sono così ipnotizzati che camminano vicino vicino finché non toccano il quadro.

- *Aiutooo!!!* - Grida qualcuno, era la voce di Alice
- *Dove siamo?* - Dice Daniele

Poi si accorge che c'erano dei vecchi edifici e delle navi.

- *Scusi, sa dove siamo?* - chiede ad una signora vestita con abiti del 1660 e con una fascia sui capelli.
- *Che donna strana.... Mi ricorda tanto la signora del dipinto che abbiamo visto poco fa* - Pensò Alice.
- *Salve, e benvenuti a Delft* - Risponde la signora in tono gentile

Poi mentre Alice si guarda intorno sopraffatta dalla stranezza e bellezza del paesaggio circostante, vede un'ombra che sembrava un uomo...

- *Scusi, chi è quello là?* - indicando l'ombra strana
- *Oh!! Non sapete chi è?* - Dice la Signora
- *E` Johannes Vermeer che dipinge un suo capolavoro!* -
- *E... in che anno siamo?* - chiede titubante Daniele
- *Nel milleseicentosessanta* - risponde la donna
- ***OHHHHH!!!! Siamo finiti nel quadro!!!*** - Urlano i fratelli guardandosi l'un l'altro.
-

Continua e conclude **Alessandro Rampini** – primo finale

..... Così si sono trovati nello stesso luogo dipinto nel quadro e anche Daniele vuole sapere in che anno sono e un signore gli dice:

- Nell'anno 1660.
- ***Cosaaaa????***

Allora corre da Alice ed anche lei: - ***COSAAA????***

Poi Daniele riflette: - *Se noi siamo venuti da un quadro, dovremo anche andarcene di nuovo da un quadro* -

Allora iniziano a visitare tutti i musei della zona e nel penultimo, per caso, vedono un quadro di NAMENTOS ed il virus..

Dopo un po', con il loro solito coraggio, entrano in quel quadro ed arrivano nel suo stranissimo mondo.

Namentos ed il Virus hanno proprio il quadro che gli serviva.

Daniele dice: - *Allora sono stati loro a catturarci e farci entrare in questo anno...-*

Quando finisce di parlare, Alice sta correndo a prendersi il quadro...e una volta afferrato, tutto quello strano mondo comincia a distruggersi.

Alice va da Daniele e mette il quadro per terra... come d'incanto si ritrovano nella loro stanza.

Continua e conclude **Francesco Rampini** - secondo finale

..... Ad un tratto tutto diventa scuro.

Una voce rauca gli dice: - *Voi sapete chi sono IOOO?* -

- *NO!* - rispondono Alice e Daniele.
- *Vi ricordate di Namentos e della vocina del computer? Beh... ero io. Dolciaria non è mai esistita... l'ho inventata io e distrutta io dopo che voi ve ne siete andati..... volevo vedere come eravate fatti... Perché io ho previsto il futuro che voi mi avreste distrutto..... proprio fra 40 anni. Perché io sono LA VOSTRA IMMAGINAZIONE..... E ORA SO TUTTI I VOSTRI PUNTI DEBOLI ... E COSÌ ORA VI DISTRUGGERÒ!!!! -*

Un colpo di vento potentissimo fa volare Alice e Daniele contro ad un muro. Poi viene fuori il fuoco che inizia a circondarli

- *Ci sono!! Se Namentos è la nostra immaginazione, perché non immaginiamo che si polverizza e viene così sconfitto per sempre, cioè morto stecchito???* - dice Daniele in modo geniale.
- *Bella idea!* - dice Alice.

Così tutti e due chiudono gli occhi e pensano più che possono.

Ad un tratto questo misterioso Mostro si distrugge...ed in un secondo Alice e Daniele si ritrovano di fronte a quel vecchio dipinto noioso.

Sviluppa e conclude River Sutherland

.....Ad un tratto senza accorgersene Alice e Daniele vengono risucchiati dentro il quadro proprio dove c'è la fanciulla vicino al canale.

Hanno chiesto alla fanciulla : - Ma scusa, dove siamo?

- Sorry, ik versta je niet - risponde la fanciulla

- OOhhh no!!! Parla olandese!! -

Poi vanno su una barca dove qualcuno dice: - Hei! Dat is mijn boot!! -

Alice si ricordava una frase in olandese quindi dice al signore:

- Spreek je Italiaans? - Il signore risponde:

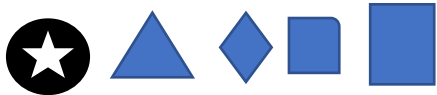
- Sì -

- Ah, perfetto, Posso prendere in prestito la tua barca, per favore? -

- Sì -

Quindi vanno in barca fino in Italia che è durato un mese e mezzo! Hanno visto i loro **bis bis bis bis bis bis** nonni e ci sono stati per una settimana con i loro **bis bis bis bis bis bis** nonni. Ma per la mamma era solo un paio di minuti.

I nonni sapevano come ritornare nella realtà: - Si deve schiacciare un bottone al Polo Nord e al Polo Sud. Devi schiacciare un codice e il codice è:



.....quindi.....buona fortuna con il vostro viaggio!!! -

In viaggio Daniele e Alice vedono milioni di pesci... cinquecento razze di squali e novanta meduse!!

Finalmente arrivano al Polo Nord, inseriscono il codice e trovano un gigantesco **BOTTONE ROSSO**.

Alice prova a schiacciarlo però non funziona perché è troppo grande, così Daniele l'aiuta a schiacciarlo e così funziona!

- **HURRAAAA!!!!** -

C'è l'informazione su dove andare e c'è scritto come tornare al posto esatto da dove eri venuto.

Poi escono da questo quadro... quindi 2 mesi e 3 quarti dopo sono tornati da dove erano partiti.

Sono tornati al loro Tempo. La mamma nel frattempo si era preoccupata tanto, quindi quando la vedono, è molto contenta di rivederli e dà loro due bei bacioni.

Conclude la maestra:

Chissà se i nostri indomiti protagonisti continueranno a cacciarsi in rocambolesche avventure.

Noi tutti aspettiamo di ritrovarci a lezione per scoprirlo insieme, e nel frattempo allego nell'ultima pagina le foto di questi straordinari bambini, autori delle storie trascritte.

**Francesca Della Maggiora - insegnante ESI
(Ente Scuola Italiana nei Paesi Bassi)**



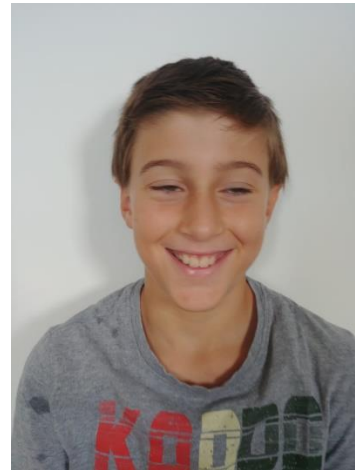
Valentina Izzo



River Sutherland



Eleonora Repetto



Alessandro Rampini
Francesco Rampini



Deda Carbone

