



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Polo Europeo
della Conoscenza

MOVIMENTO SCUOLE SENZA PLASTICA

Erasmus+ Project KA3

Support for Policy Reform 21506-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

www.schoolplasticfreemovement.org

Plastic free



*Ragazze e ragazzi
combattono
l'inquinamento
con la fantasia*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MOVIMENTO SCUOLE SENZA PLASTICA

Erasmus+ Project KA3

Support for Policy Reform 21506-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

www.schoolplasticfreemovement.org

Plastic free

*Ragazze e ragazzi
combattono l'inquinamento
con la fantasia*



Movimento scuole senza plastica

*Non ereditiamo la terra dai nostri antenati,
la prendiamo in prestito dai nostri figli
(proverbio Indiano)*

Viviamo in una società invasa da prodotti di plastica e petrolio. Le nostre abitudini quotidiane stanno distruggendo l'ecosistema del pianeta mettendo a rischio la vita sul pianeta Terra. Per anni, tutti gli appelli in questo senso non sono stati ascoltati e siamo giunti a un momento in cui, attraverso l'aria, il cibo e l'acqua, ogni persona assorbe in media una quantità di microplastiche pari a una carta di credito ogni settimana. È quindi il momento di agire incisivamente, per promuovere un cambiamento completo nelle abitudini quotidiane delle persone, per salvaguardare l'ambiente, la nostra salute e il futuro dell'uomo e di molte specie viventi sul pianeta. Il network delle Scuole senza plastica nasce dalla necessità di educare le generazioni future a inventare tutti i modi possibili per sostituire l'uso della plastica con materiali alternativi, sostenibili ed eco-compatibili. Il movimento vuole iniziare dal basso, invitando le scuole, le istituzioni educative e le associazioni di tutto il mondo a prenderne parte. Vogliamo iniziare un processo di consapevolezza da parte di bambini e giovani, dal loro amore per la natura e per la vita per arrivare ad una trasformazione dei consumi e delle scelte, sia per loro che per gli adulti che li circondano, in particolare, vogliamo dare alle nuove generazioni la possibilità di riguadagnare ritmi più lenti di vita e un'idea di consumo più sostenibile. Questo perché negli ultimi decenni, la velocità e il consumo sfrenato di

qualsiasi prodotto sono diventati elementi chiave della nostra vita quotidiana: dobbiamo pertanto cambiare il nostro modo di agire e concepire la vita perché siamo già diventati un elemento di distruzione per il pianeta.

Questo network si pone quindi due obiettivi fondamentali: trovare ritmi più vicini alla natura di cui siamo parte integrante e produrre il minor spreco possibile. A partire dalla scuola, nelle scuole stesse, nelle associazioni, nelle famiglie, vogliamo usare la creatività degli studenti e dei bambini per cambiare le abitudini degli adulti. Il movimento nasce quindi dal basso, dagli studenti di tutte le scuole e istituzioni educative e vuole espandersi in tutto il mondo per iniziare un processo di sensibilizzazione e consapevolezza che inizia con i bambini, il loro amore per la natura e la vita e porta a una trasformazione nei consumi e nelle scelte degli adulti. L'idea è di incoraggiare gli alunni di qualsiasi paese del mondo a ripensare l'uso che fanno della plastica nella loro vita quotidiana, per capire quale impatto questo uso può avere sull'ambiente (per la produzione, l'uso, lo smaltimento dell'oggetto) e inventare e creare alternative sostenibili da utilizzare in modo permanente a scuola o a casa. Il movimento mira a sensibilizzare i giovani all'impatto ambientale della plastica e offrire loro l'opportunità di essere protagonisti di un cambiamento attraverso la loro creatività.

Gli studenti / alunni / bambini delle scuole o qualsiasi istituzione o associazione che entrerà a far parte del movimento dovranno impegnarsi a identificare un numero di oggetti di plastica (come l'inizio di un processo di trasformazione) da sostituire con altri materiali alternativi (riciclati, sostenibili, eco-compatibili), delle loro invenzioni e che diventino oggetti permanentemente comuni nelle relative istituzioni educative e che siano condivisi su questa piattaforma con tutte le idee che verranno da tutto il mondo.

L'idea di questo movimento nasce in seno ad un già strutturato network sui valori prosociali (che include anche l'ambiente) una comunità mondiale chiamata "Nobody Less" per lo scambio di buone pratiche, in cui ogni scuola / organizzazione presenterà le sue alter-

native alla plastica e tutte le attività correlate. Questa comunità sarà uno spazio per il dialogo interculturale, il confronto e l'apertura verso l'altro che consentirà agli studenti coinvolti di vedere come il loro impegno può essere enormemente importante per l'intero pianeta.

Il Movimento delle Scuole senza plastica mira ad avere un impatto politico e sociale che può influenzare positivamente la società attraverso l'esempio fornito dai bambini stessi. Qualsiasi scuola o organizzazione educativa privata o pubblica nel mondo può aderire liberamente e gratuitamente alla rete. Senza limiti di età, religione o paese.

Gli obiettivi del movimento possono quindi essere riassunti come:

- Educare i bambini a evitare l'uso della plastica ed essere consapevoli dei problemi ambientali connessi all'uso della plastica
- Sviluppare la creatività dei bambini per inventare materiale e strumenti di origine alternativa da utilizzare in modo permanente al posto della plastica nelle scuole
 - Creare una piattaforma online con tutte le esperienze di condivisione
 - Proporre giochi, attività, strategie di condivisione online per prevenire l'uso della plastica
 - Creare un movimento europeo ed extraeuropeo di scuole / istituzioni / ONG
 - Coinvolgere le famiglie dei bambini nel cambiare le loro abitudini e non usare più la plastica
 - Elaborare delle lezioni o attività sull'effetto della plastica sull'essere umano e sulla Terra

Il Movimento di Scuole senza plastica (SPEM – Schools Plastic free Movement) è un progetto europeo per il supporto alla riforma politica per l'inclusione sociale co-finanziato dal programma Erasmus + (621506-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN). Ulteriori informazioni si trovano al sito internet www.schoolplasticfreemovement.org

Scuola primaria di S.Maria – IC Negrar
Classe IV A
Insegnante Signorini Roberta

La creatura di plastica

C'era una volta uno scienziato pazzo di nome Dott. Jin alto e magro, con i capelli secchi, neri, dritti come se avessero preso la scossa. Aveva delle orecchie a sventola di media grandezza, occhi color marrone intenso come la corteccia di un albero e una bocca grande come quella del leone. Il suo naso era ricurvo ed egli aveva una grande particolarità: pur avendo i capelli neri, le sopracciglia erano di un giallo brillante che ti attirano verso di lui.

Da piccolo, di carattere era molto cattivo, e ancora adesso lo è. Lo scienziato, non sapeva farsi degli amici perché con tutti era cattivo. Sul braccio aveva un tatuaggio con disegnata una bottiglia verde che era il simbolo degli scienziati pazzi, come lui.

Lo dimostra il fatto che stava provando a fare un esperimento per poter creare una creatura malvagia, in grado di conquistare il mondo e dominarlo. Lo scienziato, anche se bravissimo a fare esperimenti, soprattutto quelli che hanno a che fare con la plastica, avrebbe in realtà voluto crearla di un'altra materia, ma purtroppo il mondo è pieno di plastica quindi ha deciso di sfruttare la plastica dei mari e degli oceani del mondo per comporre una super creatura utilizzando l'uranio impoverito della centrale nucleare di Chernobyl, la centrale esplosa negli anni '80 in Ucraina.

Il risultato di questo esperimento sbagliato fu la creazione di una cosa mostruosa di plastica che voleva invadere il mondo, decise di chiamarlo: Dec Stratton. Lo scienziato, stupito di ciò che aveva creato disse: «Grande Giove! Con te conquisterò il mondo! Hahahahaha».

Vicino al laboratorio dello scienziato, abitava Jonathan, un bambino basso e magro, allegro e birichino, ma molto simpatico. L'unico problema era che... puzzava come una capra. Non gli piaceva tanto lavarsi, infatti si faceva una sola doccia al mese. Aveva gli occhi az-

zurri color cielo e una bocca grande quasi come quella della mucca, il naso piccolo come una patatina, i capelli marroni e delle orecchie grandi come quelle di un elefante.

Lui era bravo in matematica ma per niente in italiano, Abitava in un gran paese chiamato Sahab, dove splende sempre il sole... ed era l'unico in tutta la sua città ad aver paura della plastica.

Era molto preoccupato, perché stava iniziando a capire che la plastica stava piano piano invadendo il mondo intero.

Un giorno come tanti altri, mentre tornava a casa da scuola, per poi prendere come al solito la bicicletta e farsi un giro...non riuscì perché subito vide il mostro che gli stava mangiando la bici. Jonathan disse: «Oh mio dio, la mia bici!».

Il mostro si era accorto di Jonathan. Allora il ragazzo cominciò a correre all'impazzata verso la città. Il mostro cominciò ad inseguirlo finché Jonathan si nascose in un cestino della spazzatura. Dec Stratton era confuso (vista la sua mancanza di cervello) non riusciva più a vedere il ragazzo. Jonathan aspettò che il mostro se ne andasse per poi uscire alla luce. Il ragazzo si diede una ripulita ai vestiti, dopodiché, corse alla centrale della polizia e riferì ai poliziotti che c'era un mostro a piede libero che girava in città e si mangiava tutta la plastica, ma i poliziotti non gli credettero e si misero a deridere Jonathan. Allora il ragazzo, dopo essere stato rifiutato dalla polizia, corse a casa. Quando arrivò si fece una doccia, dopo essersi lavato andò a dormire.

Il giorno dopo si svegliò alle 7:30 perché doveva andare a scuola. Quando arrivò a scuola si accorse che era stata distrutta da Dec Stratton. Allora Jonathan ritornò di corsa alla centrale di polizia e convinse i poliziotti a fargli vedere cos'era successo alla sua scuola. Adesso i poliziotti gli credettero e andarono a chiamare i militari per uccidere quel mostro. Intanto Jonathan andò nella foresta proibita per chiamare il GGG, il gigante gentile con i superpoteri e quando si arrabbia si può moltiplicare in tre. Dopo un po' di tempo Jonathan tornò in città portato in spalla dal GGG e andarono a cercare Dec Stratton.

Un'ora dopo trovarono il mostro di plastica alla discarica che mangiava tutta la plastica che c'era. Mangiando tutta quella plastica Dec Stratton diventava sempre più forte. Il GGG cominciò a lottare

contro Dec Stratton, con molta fatica fece del male al mostro. Visto che Dec Stratton era diventato più forte e quindi riusciva a sparare dagli occhi un laser, il GGG venne colpito dal laser. Ormai il GGG sembrava finito, ma ad un certo punto arrivarono i militari armati con fucili carri armati per distruggere il mostro. I militari cominciarono a sparare a volontà e fecero molto male a Dec Stratton, finché dalla loro base lanciarono il loro super nuovissimo missile 3000 che in pochissimo tempo arrivò e piombò sul mostro, e lo fece saltare in aria. Il missile 3000 è un missile atomico che era stato progettato in un'isola del Pacifico che pochissimi conoscevano perché chi se ne andava poi non era più in grado di rintracciarla. In quell'isola vivevano centinaia di scienziati che facevano tanti esperimenti e costruivano delle basi segrete. Anche il Dott. Jin aveva vissuto 4 anni sull'isola e contribuì alla costruzione del famigerato missile 3000. Dopo un po' di tempo il missile venne completato e il Dott. Jin scappò con il progetto per costruirne uno per distruggere il mondo. Lo scienziato pazzo dopo aver rubato il progetto andò nel suo bunker nella fossa delle Marianne a costruire il missile.

Sembrava che fosse finito tutto quindi tutti cominciarono a festeggiare ma purtroppo non c'era da festeggiare perché Jonathan si accorse che il mostro era ancora vivo ma era più piccolo, quindi prese un bazooka da un soldato morto e sparò una bazookata che però non riuscì a beccarlo e quindi lo scienziato lanciò il missile per farlo andare nell'orbita e poi farlo ritornare sulla Terra. Il GGG vide il missile che stava per andare nel cielo, ma lui si aggrappò al missile e prendendolo a pugni, il missile esplose con il GGG. Jonathan cominciò a piangere perché il GGG era morto. Riprese il bazooka, mirò e questa volta beccò il mostro ed esplose. Jonathan vide qualcosa che usciva dal mare ed era il GGG che disse a Jonathan che il nascondiglio dello scienziato era nella fossa delle Marianne. I militari andarono con un sommergibile a prendere il Dott. Jin per metterlo in cella, ma disse che diventerà buono e comincerà a produrre medicine per tutti quindi lo lasciarono andare via e non lo vide più nessuno.

Lo scienziato era riuscito in qualche modo a rintracciare l'isola nel Pacifico attraverso una base che gli scienziati dell'isola avevano costruito per tornare sull'isola. Quando lo scienziato arrivò, vide che

le costruzioni erano state quasi tutte abbandonate. Il Dott. Jin andò in una base dove poteva contattare tutte le altre stazioni. Lo scienziato, mentre cercava di comunicare con gli ultimi scienziati rimasti, si accorse di non essere solo, vide dalle telecamere di sicurezza che c'erano delle altre persone che camminavano scalze nella giungla e che non assomigliavano assolutamente a degli studiosi. Allora il Dott. Jin ebbe un momento di panico e sbarrò la porta. Riuscì a contattare una base in cui c'era un tizio che gli disse: «Vai via, scappa! Non è più un posto sicuro qui!».

Così di colpo la voce dello scienziato non si sentì più e al suo posto tre spari di pistola con un respiro inquietante da far gelare i piedi. Il Dott. Jin si ricordò che sul tetto di una base c'era un elicottero. Allora scappò passando da un passaggio segreto che collegava le due stazioni e salì sull'elicottero che lo avrebbe portato sulla terra ferma dove Jonathan e GGG lo aspettavano per ricostruire un futuro migliore senza guerre. Tornò a casa sua e andò nel suo laboratorio per cominciare a produrre le medicine per chi ne aveva bisogno, ben più utili dei missili e i mostri.

Dopo un'anno diventò famoso e fece costruire un'azienda di medicine.

E vissero tutti felici e contenti.

Zeno Bertagnoli

Le due fabbriche

Lontano da qui, nella città di Caranta, ci sono due fabbriche in guerra tra loro, secondo le notizie riportate dal telegiornale.

Scusate ... non mi sono presentata: io sono Elisa. Dicevo che da giorni in televisione si sente sempre parlare del problema della plastica.. perché ne produciamo troppa e anch'io sono d'accordo. Ognuno di noi dovrebbe preoccuparsene e dare il proprio contributo in questa lotta, invece tutti pensano solo ad accumulare ricchezza. Stamattina mi sono svegliata presto ed ho acceso la TV per ascoltare il telegiornale dell'alba. Hanno detto che era in corso una battaglia legale tra i Direttori generali delle due fabbriche.

L'aria, il terreno e l'acqua sono sempre piu' inquinate e quando io e i miei fratelli abbiamo sentito la notizia alla televisione abbiamo pensato che fosse una vera ingiustizia. Dovevamo assolutamente fare qualcosa: abbiamo deciso di provare a parlare con i Direttori per riuscire a farli ragionare.

Noi bambini ci siamo fatti portavoce dei diritti di tutti gli altri, il nostro gruppo era formato da due maschi e una femmina: Francesco, Mario (i miei fratelli) ed Elisa (cioè io).

Francesco ha undici anni ed è il piu' grande dei tre. Molto magro, quasi uno scheletrino con un bel testone biondo e una ciocca di capelli verdi (ma non tinta ... proprio naturale), Mario invece è grassottello, gentile e simpatico, ma un po' pauroso. Lui è nato con una macchia blu sulla pelle... ma non si sa il perché. Infine io, l'unica femmina del gruppo, sono Elena: sono alta, snella e mora con bellissimi occhi azzurri... molto sicura di me. Anche io ho una particolarità: alcune ciocche di capelli sono molto ricci e altre liscissime.

Siamo bambini speciali? Forse... ma ci sentiamo molto normali.

Siamo partiti per andare a parlare con il Direttore della fabbrica di plastica e dopo ore di attesa siamo stati ricevuti. Ma è troppo difficile fare ragionare chi ha molti interessi nella produzione della plastica.

Forse è tardi...o forse no. Ma se qualcosa si può ancora fare è il momento di cominciare!

Stamattina all'alba ho acceso il televisore e stavano dicendo che la situazione stava peggiorando, hanno intervistato anche i due proprietari delle aziende, il sig. Petalo della fabbrica GRANDEFIORE e la signora Petrolio della fabbrica TUTTAPLASTICA.

Il signor Petalo brontolava: «È tutta colpa della signora Petrolio se la Terra è inquinata» mentre la signora Petrolio replicava: «Sei tu che dovresti occuparti dell'inquinamento!».

E il signor Petalo replicava: «Certo, ma io non posso risolvere il problema se tu continui a produrre tutta quella plastica. Dovresti smettere!».

La signora Petrolio ancora: «Non se ne parla! La plastica serve a tutti! Che io smetta di lavorare è fuori discussione!» e diventò rossa dalla rabbia.

Alla fine il giornalista concludeva che non era solo colpa della fabbrica della signora Petrolio e che la plastica fa parte della nostra vita e che purtroppo il signor Petalo non poteva salvare il mondo. Allora il giornalista proponeva di collaborare.

A quel punto i proprietari con una faccia inorridita e insieme esclamarono: «Cosa?».

La signora Petrolio urlò: «Io con lui ho chiuso!».

Anche il signor Petalo non fu d'accordo e gridò: «Io quella lì non la voglio piu' vedere!».

Si girarono di spalle con le braccia incrociate, si lanciarono un ultimo sguardo e poi ognuno se ne andò in direzioni opposte; il giornalista concluse chiedendosi: La signora Petrolio smetterà di lavorare? Il mondo si salverà o andrà in rovina? Le due fabbriche troveranno il modo di mettersi d'accordo?

Era un bel dilemma.

E io ero lì, sul tappeto di casa, davanti alla televisione... Cosa sarebbe successo?

Mentre stavo pensando ho sentito la voce della mamma che mi chiamava: «Elisa, veloce... preparati!».

Mi ero dimenticata che era lunedì. Guardai l'orologio e sobbalzai, erano già le 13 e 30.

Mi preparai in fretta mentre la mamma mi stava aspettando in macchina, presi lo zaino e corsi giù in garage e mentre aprivo la portiera mi vennero in mente le parole del giornalista: "Il signor Petalo non può fare tutto da solo" e convinsi la mamma, dopo una lunga discussione ad andare a scuola in bici per inquinare meno. Mentre la mamma prendeva le bici mi venne in mente che anche Francesco e Mario (i miei fratelli) andavano a scuola in macchina e corsi da loro ma non ci fu problema perché quando arrivai loro stavano già pedalando, allora ritornai dalla mamma e andammo a scuola.

Tornata da scuola accesi la TV perché parlavano ancora delle due fabbriche.

Il giornalista disse: «Buongiorno, oggi vedremo se le due fabbriche saranno d'accordo sull'idea che ha avuto il sindaco di Caranta, cioè di risolvere la questione in tribunale».

«Signora Petrolio cosa ne pensa a riguardo?».

La signora disse decisa: «Io penso che sia un'idea fantastica, così finalmente potrete capire che il signor Petalo è così prepotente da farmi chiudere la fabbrica».

Poi il giornalista chiese al sig. Petalo: «E Lei, cosa ne pensa?».

E il signor Petalo con la sua voce profonda replicò: «A me piace questa idea perché così potrò dire che è la signora Petrolio l'unica colpevole. – e aggiunse – Dovreste vedere come si comporta!».

La signora Petrolio diventò rossa come un peperone e subito dopo i due cominciarono a urlare una serie di parole incomprensibili.

Il giornalista spazientito ad un certo punto urlò: «Calmatevi! Di questo si parlerà in tribunale!». Si vedeva che era arcistufato e che aveva urlato con tutto il fiato che aveva. Poi fece un sospiro e rivolgendosi ai due proprietari chiese: «Siete d'accordo? Andrete in tribunale?» e loro confermarono.

Allora spensi la TV e dissi piagnucolando: «Uff! Peccato che non faranno vedere l'incontro». Infatti prima di spegnere la televisione avevo sentito che ciò che sarebbe successo in tribunale non sarebbe stato trasmesso.

Mi avevano sentito Mario e Francesco che con uno sguardo furbetto mi sussurrarono nell'orecchio il piano per assistere al processo.

Anche se non era proprio giusto farlo, morivo dalla voglia di vedere cosa sarebbe successo in tribunale.

Oggi è sabato e niente scuola per me e per Mario invece Francesco è a scuola già da un ora.

Mi sono appena svegliata e non vedo l'ora di parlarvi del piano che mi hanno bisbigliato i miei fratelli ieri.

Però prima scendo giù a fare colazione, e la caccia al tesoro che mi hanno promesso Mario e Francesco anche se ho qualche sospetto...

Infatti, immaginavo, quei due birbanti! Vi spiego: arrivai giù di corsa dalle scale e andai a sbattere contro il tavolo da dove si rovesciò una scatola con dentro dei bigliettini e su uno di quelli c'era scritto: CACCIA AL TESORO = SCHERZO! E mi misi a rincorrere Mario. Ma non è di questo che vi voglio parlare.

Il piano. È l'obbiettivo di oggi. Se vi ricordate volevo vedere che cosa succedeva al tribunale nello scontro tra il signor Petalo e la signora Petrolio e Mario e Francesco mi hanno suggerito un'idea: andare lì di persona e spiare l'incontro.

Ma adesso che ve ne parlo mi viene in mente che la città di Caranta non si può raggiungere così facilmente, il piano di cui tanto andavano fieri non era molto organizzato. E infatti prima che noi potessimo attuarlo, il processo si concluse.

La fabbrica *Tutta Plastica* aveva avuto la meglio e così la signora Petrolio ha sempre continuato a produrre plastica senza pensare al futuro, anche se diceva di risolvere il problema.

Così, io e i miei fratelli ci siamo stufati: in fondo si tratta del nostro futuro, e siamo partiti, zaino in spalla. Appena usciti in giardino ho chiesto: «Ragazzi, fermi, dove stiamo andando?».

Francesco e Mario risposero: «A salvare il mondo!».

«Sì, ma dove?» richiesi e loro insieme ribatterono: «Beh, non so!».

A quel punto la ciocca verde di Francesco lo attirò verso di me e i miei capelli mi spinsero verso Mario, alla fine ci trovammo appiccicati l'uno all'altro come cozze su uno scoglio senza riuscire a staccarci.

All' improvviso lo stomaco di Mario brontolò e sopra di noi apparve una luce verde, che sembrava provenire dalla pancia di Mario: da quella luce si aprì un portale che ci risucchiò e ci portò in una città.

«Dove siamo?» chiese Mario preoccupato e io con gli occhi che brillavano sussurrai: «Siamo a Caranta», poi ognuno controllò le proprie parti strane del corpo e mi domandai: «Sarà successo di nuovo?».

Le nostre "stranezze" ci avevano portato dove volevamo. Non restava tempo per parlare: dovevamo agire subito, cercai sul cellulare dove si trovassero le fabbriche e dopo una lunga camminata raggiungemmo la fabbrica della signora Petrolio. Era girata di spalle, vestita di nero e coi capelli raccolti in uno chignon; Francesco deglutì e le si avvicinò ma io gli presi la mano e lo riportai nel cespuglio dove eravamo nascosti: «Sei impazzito?» chiesi, e lui rispose: «Qualcuno doveva pur far qualcosa no?!».

Non ci fu nemmeno il tempo di finire la frase che ricomparvero i nostri poteri: Mario convinse la signora Petrolio a collaborare, Francesco venne catapultato dal signor Petalo e anche lui convinto a collaborare, io chiusi gli occhi pronta a essere spedita da qualche parte ma non successe nulla.

Tornarono i miei fratelli che urlavano: «Evviva, abbiamo salvato il mondo!» ma io risposi sospirando: «Sì, infatti», così Mario mi chiese preoccupato cosa succedesse.

«Il fatto è che io non ho fatto nulla».

E loro: «Cosa dici? Senza di te saremmo partiti a caso e non saremmo mai arrivati a destinazione».

Come avessero fatto i miei fratelli a convincere i due Direttori, proprio non è dato sapersi... forse i loro poteri avevano interferito con i pensieri della signora Petrolio e del signor Petalo... o forse avevano solamente trovato la formula magica! Certo io non ero stata inutile!

Mi tornò subito il sorriso e spiando dal cespuglio ci accorgemmo che le fabbriche stavano finalmente lavorando assieme: poi Mario si preoccupò di come saremmo tornati a casa, ma... i miei capelli si muovevano in ogni direzione su, giù, a destra e a sinistra; alla fine ci guidarono a casa più veloci della luce, dove esausti ci sdraiammo

sul divano.

Nei giorni successivi ci accorgemmo che le condizioni stavano già migliorando.

Il Telegiornale ne parlò con molto stupore: non si era abituati a questa civile collaborazione.

E quando intervistarono i due proprietari e chiesero loro quale fosse il loro segreto, essi risposero che era merito del lavoro di squadra.

Di quale squadra fosse merito lo sapevamo solo noi!

Sara Crestoni

La creatura di plastica

C'era una volta uno scienziato pazzo di nome Lorenz Gunifer soprannominato da tutti "Stupidman". Abitava in un sotterraneo da lui chiamato Inferno, dove escogitava i suoi piani malvagi.

Era alto e magro con i capelli secchi, neri, dritti come se avesse preso la scossa. Aveva delle orecchie a sventola di media grandezza, occhi color marron intenso come la corteccia di un albero e una bocca grande come quella del leone. Il suo naso era ricurvo come il manico di un ombrello e aveva una grande particolarità: pur avendo i capelli neri come il carbone, le sopracciglia erano di un giallo brillante che ti attiravano verso di lui. Sul braccio aveva un tatuaggio con disegnata una bottiglia verde che era il simbolo degli scienziati pazzi come lui.

Lo scienziato, non sapeva farsi degli amici, perché con tutti era cattivo. Da piccolo, all'età di sette anni, andò a mangiare in un ristorante coi suoi genitori, ma ad un certo punto un uomo tirò fuori dalla tasca una pistola e cominciò a sparare ... prima a suo padre, dopo colpì un signore anziano seduto lì vicino e infine colpì sua madre. Lorenz a quel punto scappò via piangendo avvisando un signore fuori dal ristorante di ciò che era successo.

Dopo l'accaduto, visse fino ai diciotto anni con i suoi nonni materni.

Lo scienziato litigava spesso con loro, soprattutto la mattina, perché i nonni dormivano molto, e lui invece si svegliava verso le sei, così andava in camera loro a chiamarli. Dato che Lorenz aveva perso sia la mamma che il papà, loro non lo rimproveravano quasi mai, anzi cercavano sempre di aiutarlo e proteggerlo nonostante lui fosse sempre molto triste, scorbutico e arrabbiato con tutti.

Lorenz però, aveva paura che i suoi nonni prima o poi si sarebbero stancati e gli avrebbero dato una bella lezione per tutto quello che combinava, perciò ad ogni sua marachella correva come una scheggia nella sua piccola, povera e triste cameretta, nascondendosi sotto il suo letto oppure nell' armadio.

Lorenz soffriva molto per la perdita di mamma e papà, ed invidiava tantissimo tutti quei bambini che potevano ricevere amore e divertimento dai propri genitori.

Pochi anni dopo il tragico evento, iniziò a progettare scherzetti verso tutta la sua classe. Per esempio rubava la colla e il quaderno al suo compagno e se lo portava nella sua casa, in via Casa Rossa, e lì gli incollava tutte le pagine per poi rimmetterglielo in cartella senza che se ne accorgesse. Questo era uno dei tanti scherzetti malefici che architettava. Più Lorenz cresceva e più i suoi scherzi diventavano seri.

La sua cattiveria cresceva con lui e nulla riusciva a fermarla.

Lo dimostra il fatto che stava provando a fare un esperimento per poter creare una creatura malvagia, in grado di conquistare il mondo e invaderlo. Lorenz, per realizzare la creatura malvagia, andava al supermercato a comprare tutto ciò che era confezionato con la carta. Ma visto che la carta non era abbastanza, decise di creare una macchina che potesse raddoppiare qualsiasi cosa. Era fatta di una materia molle, simile alla consistenza del salame al cioccolato. Si potevano vedere tutti gli ingranaggi che c' erano all'interno e che spuntavano fuori dal lato sinistro della macchina. Aveva la forma di una macchinina a scoppio, con la differenza che dalla marmitta non usciva vapore ma bensì legna e terra color rosso carminio mischiato con delle patatine fritte. Aveva anche delle ruote quadrate, decorate con disegni : sulla ruota posteriore destra erano raffigurate delle bottiglie di vino, su quella posteriore sinistra una maglietta verde e infine su quella anteriore destra un mostro che, sulla lingua, aveva un taglio lungo all' incirca cinque cm, era davvero mostruoso. Invece, sulla ruota anteriore sinistra c' era disegnato un signore che stava provando a progettare una macchina uguale a questa. Lo scienziato anche se bravissimo a fare esperimenti, soprattutto quelli di questo tipo , cioè che hanno a che fare con la carta, avrebbe in realtà voluto crearla di un'altra materia.

Il risultato di questo esperimento fu sbagliato, perché nella raccolta di tutta la carta, cadde per sbaglio all'interno un pezzo di plastica, perciò la macchina duplicò anche quel pezzo e ad un certo punto si sentì un tuono: "Brunnnnn" e tutto si trasformò in plastica. Lo scienziato rimase a bocca aperta. Fu la creazione di una cosa mostruosa interamente di plastica che non aveva assolutamente buone intenzioni. Il nome che gli diede lo scienziato, fu: Dec Strattor. Lorenz diede questo nome perché gli ricordava quello della sua fidanzata, Decia Attor. La "cosa" era fatta interamente di plastica fusa insieme, come l'impasto di una torta e aveva gli occhi rossi come la lava incandescente. Lo scienziato, stupito di ciò che aveva creato disse: «Wow! Che creatura! Con te conquisterò il mondo!».

Vicino al laboratorio dello scienziato, abitava Jonathan, un bambino basso e magro allegro e birichino, ma molto simpatico. L'unico problema era che ... puzzava come una capra! Non gli piaceva lavarsi tanto, infatti si faceva una sola doccia al mese, ma ci teneva molto al mondo pulito e per questo era molto sensibile al problema della plastica. Aveva gli occhi azzurri color cielo e una bocca grande quasi come quella della mucca, il naso piccolo come una patatina, i capelli marroni e delle orecchie grandi come quelle di un elefante.

Lui era bravo in matematica ma per niente in italiano, ed era l'unico in tutta la sua città ad aver paura della plastica. Abitava in un gran paese chiamato Sahab, dove splendeva sempre il sole ...

Era molto preoccupato, perché stava iniziando a capire che la plastica stava piano piano invadendo il mondo intero.

Il primo aprile del 2080, un giorno come tanti altri, mentre stava tornando a casa da scuola, per poi prendere come al solito la bicicletta e farsi un giro Non ci riuscì... perché subito vide il mostro, e disse: «Oh mio dio! Ma è un mostro!!!».

Dec Strattor con un tono arrabbiato e rosso come un peperone, gli rispose: «Ora verrò da te e ti distruggerò! Per te sarà la fine!». Allora Jonathan scappò e corse subito dai suoi amici ad avvisarli del pericolo. Jonathan con tutto il fiato che aveva urlò. «Scappate! Scappate via! Sta arrivando un enorme mostro di plastica!». Ma gli amici con lo sguardo incredulo non gli credettero.

Solo quando i passi giganti della creatura cominciarono a rimbombare ovunque tutti capirono che non era uno scherzo.

I ragazzini si resero subito conto di non poter far nulla contro la creatura e così andarono a chiamare il 3G. Il loro amico 3G, era un robot creato dallo scienziato molti anni prima e scappato da lui, che poi era diventato amico di Jonathan e degli altri ragazzi del quartiere, che lo tenevano nascosto in una vecchia fabbrica abbandonata.

Il loro amico 3G era alto tre metri, magro e molto gentile, con i capelli lunghi e soffici, delle mani grandi e quando camminava fischiava una melodia che gli cantava sempre la sua mamma quando era piccolo.

Oltre ad essere gentile il 3G aveva anche dei super poteri: si chiamava così perché quando si arrabbiava si poteva moltiplicare per tre e dalle mani e dai piedi fuoriuscivano artigli affilatissimi.

Quando finalmente il 3G e la creatura di plastica si trovarono di fronte l'uno all'altro cominciarono a combattere. I due si scontrano e ad ogni pugno che si davano si scuoteva tutto il mondo ma nessuno dei due sembrava prevalere sull'altro.

Ad un certo punto ai ragazzini venne un'idea: noleggiare un Canadair.

Decisero di noleggiarlo, perché dotato di una bella cesta grande, che poteva contenere moltissimi litri d'acqua. Con l'aiuto di un pilota molto esperto, il suo soprannome era "Er Cumandante del cielo", un uomo alto e robusto con dei bicipiti duri come l'acciaio. Lui era lo zio di Jonathan.

I ragazzi partirono in volo con lui e iniziarono con il gettare le prime bombe d'acqua addosso a Dec Strattor, in modo da riempire tutti i recipienti che si trovavano sul suo corpo, così da farlo pesare tantissimo.

In tutto gettarono ben cinquecento ceste piene fino all'orlo, da cinquemila litri ognuna. Impiegarono una giornata intera ma riuscirono a riempire tutti i contenitori: bottiglie, scatole, lattine... Ad ogni secchiata Dec Strattor si rimpiccioliva sempre di più fino a diventare alto un metro e bastò un'ultima secchiata a finirlo.

Il 3G era ormai stanco di combattere ma sentendo le grida di vittoria di Jonathan e gli altri, trovò la forza di triplicarsi, dando un pugno a Dec Strattor in modo da finirlo, tanto che andò in mille pezzi e tutti i presenti fecero un urlo di felicità. Jonathan e i suoi amici raccolsero tutta la plastica residua e cominciarono a riciclarla

per un mondo migliore.

Con tutta la plastica che raccolsero, che era veramente tanta, a Jonathan venne un' idea: costruire un castello di plastica, dove avrebbero potuto giocare tutti i bambini della città.

Lo immaginò dipinto di mille colori e luci. La sua realizzazione richiese molto tempo (quasi un anno), con l'impegno di tutti, ma quando ebbero finito il lavoro, Jonathan e i suoi amici si resero conto di aver costruito una cosa magnifica, strabiliante e super straordinaria.

Tutti i bambini e bambine della città, andarono immediatamente a vedere l'opera terminata.

Il castello di plastica aveva dimensioni enormi: largo trecento metri e lungo settecento cinquanta per un'altezza di trecento metri: quindi il suo perimetro era difficile anche da dire per quanto era grande.

Da lì a poco, il castello diventò famoso in tutto il mondo e anche abitanti di altre nazioni, andarono in vacanza nella città di Sahab, così potevano poi andare anche a farsi un bagno nelle acque del Mar Mediterraneo.

Nel castello c' erano tantissime giostre: delle montagne russe, una calcinculo e degli aereoplani a due posti attaccati ad un palo che gli faceva fare il giro della morte. C'era un campo da calcio che però non aveva le porte ma tre coni e l'obbiettivo era buttarli giù.

Un campo da rugby che aveva una palla quadrata ed il terreno era fatto di cemento, perciò se cadevi ti facevi molto male. Poi un campo da basket ed il terreno era composto di terra; praticamente rugby e basket si erano scambiati il terreno.

C' era pure una pista da MTB situata nel bel mezzo di un bosco pieno di alberi di plastica di tutte le dimensioni, pieno di rampe, con giri della morte e paraboliche. Il castello aveva anche un parco giochi , una scuola piena di scoperte scientifiche, geografiche, storiche e dei bagni.

Questo castello lo chiamarono: "The Plastic Magic".

Pietro Campostrini e Edoardo Dal Negro

Due ragazze in viaggio

Claire aveva dieci anni e viveva circondata dai girasoli, o meglio, abitava in una casetta di legno in un campo di girasoli. Nelle calde giornate di quell'estate passava il tempo a farsi collane con i petali gialli, disegnare per terra con i semi di girasole e con essi raffigurare cuori nella speranza che le persone di carta li potessero vedere. Le persone di carta erano le persone che vivevano sulle nuvole, le persone che coloravano il sole di giallo e gli attaccavano i raggi, che soffiavano sul mondo una brezza leggera, che filavano il bianco cotone e lo legavano con fili trasparenti al cielo, coloro che, durante le notti d'inverno, stendevano una soffice coperta bianca sulla terra.

Un giorno due ragazze, Alice e Alessia, decisero di fare un viaggio ai Caraibi.

Appena partite in nave non vedevano l'ora di arrivare.

Durante il viaggio in mare vedevano i pesci colorati, le meduse e i coralli e curiose di vedere da vicino queste splendide creature si tuffarono in mare ma dopo un paio di nuotate Alice venne punta da una medusa.

Alessia si tuffò subito in mare per soccorrerla, però lei fu più attenta e non si fece pungere. Salì sulla barca trascinando Alice che era svenuta.

Sulla nave assieme al capitano cercarono di medicarla come potevano e dopo un paio d'ore

Alice si risvegliò un po' dolorante ma non era stato nulla di grave!

Le ragazze verso sera tornarono dal capitano e gli chiesero quanto mancasse per arrivare, lui rispose gentilmente che mancavano ancora due giorni.

Alice si arrabbiò e, un po' delusa perchè dovevano passare ancora dei giorni, si mise le cuffiette e ascoltò la musica; Alessia la seguì e si nascose dietro la porta e la sbirciò curiosa di vedere cosa facesse l'amica.

Poco dopo si alzò e incominciò a ballare come una pazza, Alessia entrò e le chiese che cosa stesse facendo e Alice imbarazzata rispose che si stava solamente allenando .

Dopo questa giornata così movimentata le ragazze decisero di andare a dormire dopo aver mangiato qualcosa dalle loro scorte.

La mattina successiva si svegliarono molto presto e andarono a fare colazione con il capitano che raccontò loro un po' di storie di marinai per intrattenerle nel lungo viaggio, grazie a lui le ragazze passarono una giornata più tranquilla del giorno prima e mangiarono assieme a lui il pesce pescato direttamente da loro!

Finalmente arrivò l'alba del terzo giorno, il giorno che sarebbero sbarcate ai Caraibi!

Fecero felici e contente le borse raccogliendo le loro cose dalla cabina che avevano occupato in quei giorni... Salirono sul ponte per vedere da lontano quando finalmente avrebbero visto Terra!

Il Capitano le chiamò eccitato: un branco di delfini stava nuotando vicino alla nave.

Che meraviglia! Sembrava proprio che i delfini volessero salutarle e continuavano a danzare dentro e fuori dell'acqua attorno alla nave!

Uno spettacolo così non lo avrebbero mai dimenticato.

Il capitano disse loro che avrebbero dovuto aspettare ancora un pochino quindi si misero tranquille al sole ad aspettare l'arrivo sulle isole.

Verso sera si addormentarono sulle amache del ponte cullate dal rumore del mare...per fortuna non si accorsero che ci sarebbe voluta ancora una notte per giungere a destinazione.

Il giorno dopo per fortuna sono arrivate poi sono scese dalla nave e il capitano disse loro: - State molto attente, perché si narra di un mostro di plastica.

Alessia disse: «Ma quale leggenda, mica esistono», ma Alice esclamò: «Io non ci andrei! ma se inisti ci andiamo».

Allora andarono, Alice prese il telefono e cercò su Google Maps... dovevano andare in Belize ed erano in Nicaragua, quindi c'era un bel po' da camminare. Dopo tre ore a piedi arrivarono in Honduras, si fermarono per la notte e alla mattina mangiarono e partirono.

Alessia non voleva più camminare, allora Alice le disse: «Dai che troviamo un passaggio».

Per fortuna quella mattina c'era uno dei pochi autobus che collegavano il paese al paese dopo, poi trovarono un altro passaggio per la città più grande ed infine il treno per il Guatemala.

Così dopo qualche giorno di viaggio arrivarono in Guatemala, trovarono un bar allora Alessia disse: «Ci prendiamo un te?».

Alice disse: «Alessia, ma sì ... dai!».

Alice prese te alla pesca e Alessia al limone. Ripartiti incontrarono una signora che disse loro: «Perché siete qui? C'è il mostro».

«Ale, io te l'avevo detto!» disse Alice. «Ma dai» disse Alessia.

Nonostante la paura si fecero coraggio e trovarono un posto per dormire e mangiare qualcosa, avevano molta fame.

La mattina dopo guardarono per un altro autobus, l'ultimo per arrivare in Belize!

Chissà se avrebbero trovato il loro hotel per le meritate vacanze!

Dopo un altro cambio di autobus finalmente arrivarono alla meta... ecco l'hotel davanti ai loro occhi. Che meraviglia!

Esclamarono insieme: «Andiamo subito a metterci il costume per andare in spiaggia!».

E così fecero. Appena arrivarono in spiaggia, ovviamente, per prima cosa si misero la crema solare. Alessia disse: «Andiamo a fare il bagno?». Alice rispose gentilmente: «Siamo appena arrivate, io aspetto un po' se vuoi tu puoi andare».

Alessia disse: «No, senza di te non ci si diverte!».

«Va be' ...» rispose Alice.

Dopo dieci minuti Alice si mise a leggere un libro e nel frattempo Alessia andò in bagno all'albergo.

Alessia pensò: "Glielo chiedo un' altra volta, perché io ci vorrei proprio andare".

Alice pensò: "Quando arriva le chiedo se vuole andare a fare un bagno".

Alessia arrivò e insieme all'amica disse: «Andiamo a fare il bagno?». Si guardarono e scoppiarono tutte e due a ridere... che gran mal di pancia dopo tutte quelle risate!

Ecco che finalmente le due amiche entrarono nel meraviglioso mare azzurro del Belize: era proprio una meraviglia, la spiaggia bianca, il mare azzurro come il cielo, un'infinita distesa di acqua cristallina...

Alice esclamò: «Facciamo a chi arriva più lontano?».

Alessia le rispose: «Sei sicura? Non hai paura che ci perdiamo e non vediamo più la riva?»

«Ma no! – la convinse l'amica – Ascolta, basta guardare il nostro ombrellone rosso, lo vediamo anche da lontanissimo!».

E così iniziarono la gara nuotando veloce veloce per arrivare il più lontano possibile.

Appena arrivate in spiaggia si buttarono in mare. Dopo un po' di tempo si trovarono al largo e trovarono un'isola di plastica, non come quelle che hanno dell'immondizia per terra, ma come quelle con la sabbia e le palme però fatte di plastica.

Incuriosite si avvicinarono nuotandoci attorno piano piano ...

Alessia disse: «Che dici proviamo a salirci?».

Alice rispose: «Certamente! Guarda che belle le palme rosa e azzurre!»

Allora salirono sull'isola, però appena uscirono dall'acqua e misero piede sulla spiaggia di plastica l'isola iniziò a tremare e si trasformò in un mostro di plastica .

Allora scapparono più veloce che poterono e cominciarono a chiamare le Noci di cocco nel "Paese delle noci di cocco sulle palme". Con loro provarono a sconfiggere il mostro ma non ce la fecero. Allora andarono a chiamare altri frutti.

Gli Ananas e le Angurie e tutti insieme misero all'opera i loro poteri. Chi aveva il potere di volare chi invece del fuoco e chi di congelare .

Usando tutti i poteri e lanciando le noci di cocco infuocate bruciarono il mostro di plastica, ma c'era un altro problema.

«L'aria si inquina con tutto questo fumo di plastica bruciata!» esclamarono insieme le due ragazze .

Allora pensarono di rinchiudere i resti che bruciavano sotto una

cupola enorme di ghiaccio.

Piano piano il fuoco si spense e rimasero solo le ceneri colorate del mostro bruciato e sconfitto. Tutti i frutti che erano corsi in aiuto finalmente poterono fare un grosso respiro di sollievo, il mostro non c'era più e loro potevano vivere in pace e felici.

Le ragazze lasciarono l'isola per tornare sulla loro spiaggia con una zattera costruita con la plastica recuperata dai frutti nel mare.

Alessia disse: «Guarda che bella! Galleggia, è colorata e ci farà tornare veloci sulla nostra riva».

«Ok! – disse Alice – Torniamo a finire la nostra vacanza tranquille... Speriamo!».

E tutte e due scoppiarono a ridere alla grande.

Quando arrivarono in spiaggia andarono in hotel e quando furono sul posto incontrarono l'anziana della leggienda.

«Buongiorno ragazze, come è andata con il mostro?» domandò la signora.

«Beh... l'abbiamo sconfitto quindi penso che sia andata benedispose Alessia».

«Si è andata bene» rispose Alice.

«Dai raccontatemi!» disse entusiasta la signora.

«Eheee, è lunga però te la raccontiamo» disse Alice, ed iniziarono a raccontare.

«Ecco, è finita, ti è piaciuta?» domandò Alessia.

«Se mi è piaciuta? È stata bellissima !!!» esclamò la signora.

«Allora ci salutiamo» disse Alice.

«Ciao!» dissero tutte e tre.

Alice e Alessia fecero le valige e partirono.

E così finisce la storia di Alice e Alessia.

Eleonora Frizzera

Giulio e Faruk

C'erano una volta due bambini che vivevano in una piccola città chiamata San Joy. Si chiamavano Giulio e Faruk ed erano migliori amici da sempre. Giulio era ingegnoso, sapeva costruire di tutto, tutto quello di cui i suoi amici avevano bisogno: ad esempio una radio oppure riparare un joystick. Aveva queste abilità perché suo papà era un meccanico e gli aveva spiegato volentieri tutto quello che sapeva. Oltre a questo, a Giulio piacevano tanto i documentari, da cui imparava sempre cose nuove. A differenza del suo migliore amico era basso e portava gli occhiali. Faruk invece era alto, magro e sportivo. L'unica cosa che avevano in comune era il fatto che entrambi avevano quindici anni. Gli piaceva giocare a calcio e appena poteva usciva di casa per andare al campetto. Era gentile, infatti aiutava sempre tutti senza mai lamentarsi, soprattutto la sua mamma. Era conosciuto da tutti per il suo coraggio perché una volta, un anno prima, la sua casa era andata a fuoco e lui non aveva esitato a salvare il suo cane Carotina dalle fiamme. Nonostante questo grave incidente Faruk non aveva perso la sua voglia di avventura e nemmeno il suo grande sorriso.

Le giornate a San Joy erano sempre un po' noiose dato che quella era davvero una piccola città. C'erano solo casette non molto grandi ma tutte diverse tra di loro. Alcune erano di due colori, altre avevano tante finestre, altre ancora avevano perfino un garage dove mettere la macchina. L'unico edificio grande era la scuola dove andavano tutti i bambini della città, ma era anche quello più odiato soprattutto da quelli che non amavano studiare. A tutti però piaceva il parco perché lì c'erano un campetto da calcio e dei giochi come, per esempio, gli scivoli e le altalene. Lì andavano soprattutto i bambini perché i grandi erano sempre occupati. Loro pensavano solo

al lavoro ed erano sempre di fretta. Per questo motivo avevano la brutta abitudine di buttare a terra i rifiuti, non perché fossero cattivi ma solo perché erano distratti. Alcuni genitori, infatti, mentre i figli giocavano all'aria aperta correvano da una parte all'altra della città con in mano i tablet per leggere le e-mail e non si accorgevano di lasciare le cartacce del pranzo per terra. Altri adulti invece mentre erano seduti sulle panchine con i computer si dimenticavano di buttare nel cestino le sigarette. I primi ad accorgersi di questo problema furono proprio i più piccoli perché giocando facevano fatica a passarsi la palla che finiva sempre tra l'immondizia. Tutti i rifiuti infatti si erano concentrati negli angoli della città creando mucchi sempre più grandi. Stufi di questa brutta situazione Faruk, Giulio e altri bambini andarono arrabbiati a lamentarsi coi loro genitori ma loro per non sprecare tempo decisero di buttare tutta quella spazzatura giù dai tombini.

Per un po' la questione sembrò risolta e tutto tornò alla normalità. I bambini perciò ricominciarono giocare senza preoccuparsi più dei rifiuti. Purtroppo, invece da quel momento in poi i problemi aumentarono. Successe che la città pian piano cominciò a puzzare sempre più e dai rubinetti uscì acqua sporca e inquinata, impossibile da bere non solo per le persone ma anche per i poveri pesci e animali che pian piano cominciarono ad ammalarsi gravemente. Perfino Carotina dovette andare dal veterinario! Ormai era troppo tardi, la soluzione degli adulti non aveva per niente funzionato! Prima che si potesse trovare una vera soluzione accadde il peggio. Dalle fognature uscì un terribile mostro formato da tutta la plastica accumulata in quegli anni. Era gigante e puzzolente e si muoveva per tutta la città cercando altra spazzatura per diventare sempre più grande. Si scatenò il panico fra la gente della città che ormai non sapeva più cosa fare. Tutti scappavano urlando e cercando riparo nelle case. Giulio e Faruk decisero di affrontare questo problema: Faruk con la sua agilità metteva in salvo i cittadini mostrandogli le strade più veloci per uscire da San Joy mentre Giulio che aveva già notato da tempo che la situazione stava pian piano peggiorando aveva progettato dentro alla sua cantina un piano speciale: portare grazie ad una bolla creata da una sua invenzione tutta la spazzatura sulla luna in modo da distruggerla per sempre. Ora l'ultima cosa da fare era adattare il

progetto alle grandi dimensioni del mostro. Purtroppo, aveva sottovalutato la potenza di quell'essere e il primo tentativo non andò a buon fine, anzi il mostro si duplicò spaventando chiunque. I due bambini non si arresero e riuscirono a dare più potenza alla loro macchina spedendolo così sulla luna dove dei raggi laser lo incenerirono. Tutti in città festeggiarono la vittoria ma si resero anche conto che non potevano continuare ad andare avanti così.

Il sindaco decise quindi di mettere in ogni angolo della città dei cestini per la raccolta differenziata così da dimenticare per sempre quel brutto ricordo. Faruk e Giulio erano più felici che mai e ricevettero da tutti tantissimi ringraziamenti per il loro coraggio.

Davide Guardini

Lo scienziato psicopatico

C'è un ragazzo di nome Alex, statura media, capelli corti e neri, pelle scura... non è molto astuto ma è molto coraggioso, gli piace aiutare gli altri, correre e fare le pulizie. Su una mano ha il segno di una fiamma.

Possiede un cane sovranaturale con un super udito, e un super ululato, dotato di super capacità e velocità.

Alex vive in una villa nell'isola di Donar, in quel paese si può viaggiare con il teletrasporto.

Ha due amici Ren e X.

Ren è alto, ha i capelli un po' lunghi e neri, la pelle chiara; è molto astuto e intelligente però è molto permaloso. Ha gli occhi completamente rossi e dagli occhi può lanciare dei laser.

X, invece, è di statura media, ha i capelli lunghi e biondi, la pelle chiara e uno strano particolare: certe volte la sua mano si illumina.

Loro tre vivevano insieme e avevano passato dei bei momenti, ma dopo alcuni anni Ren si era stufato perché il suo lavoro era fare il segretario ed era invidioso di Alex che invece faceva l'agente segreto... e un po' lo era anche di X che era il suo partner.

Così un giorno, finito di lavorare, Ren era andato da Alex e da X e aveva detto loro: «Io me ne vado!».

Ma gli amici ci rimasero male e gli chiesero perché se ne voleva andare. Ren se ne andò senza neanche rispondere. Se ne andò a vivere in una casa immensa con un laboratorio al piano seminterrato e si dette al crimine.

Perché si dette al crimine? Perché era un fallito, o meglio, si sentiva un fallito.

Ogni lavoro che faceva era una delusione per lui e non riusciva a sentirsi realizzato, al contrario dei suoi amici.

Leggendo qua e là su Internet si fece l'idea che diventare un assassino facesse sentire importanti e così decise di provare a fare quella carriera.

In particolare, nel suo laboratorio si concentrò su un esperimento: rapì molte persone e con il suo siero sperimentale le fece diventare di plastica.

Dimenticato il loro amico, un giorno Alex andò a fare una passeggiata in una piccola località di campagna che si chiamava Villafieno, ma, ad un certo punto, venne steso da due strani individui: erano due scagnozzi di Ren ed erano di plastica.

Alex però possedeva un cane con poteri sovranaturali che aveva dei super sensi nelle orecchie. Allora Alex fischiò piu' forte che poteva in modo da farsi sentire dal suo cane, che effettivamente lo udì e corse dal suo padrone per salvarlo. Ma non ci riuscì perché fu catturato e messo in un sacco insieme ad Alex.

Tutto questo accadde mentre X stava dormendo ignaro. Ad un tratto sentì qualcuno o qualcosa che lo stava chiamando.

Si alzò silenziosamente per non far svegliare Alex (che in realtà era uscito ed era stato catturato, ma questo X non lo sapeva) uscì dalla finestra e dopo qualche passo si rese conto di aver dimenticato le ciabatte, ma la sua curiosità era troppo forte e quindi camminò scalzo sull'erba.

Dopo pochi passi vide qualcosa che luccicava dietro un albero. Si avvicinò e vide una mappa. Allungò una mano per guardarla bene da vicino, ma la mappa, ad un tratto, cominciò a parlare: «Non c'è tempo di meravigliarsi, concentrati e ascoltami!».

X rimase incredulo qualche secondo, quasi senza fiato e poi riuscì a pronunciare un debole "Ok".

La mappa continuò: «Devi trovare questi cinque materiali, te li elenco: 1) il casco della distruzione 2) il casco della velocità 3) il guanto dell'evoluzione, poi scalerai il monte dell'esilio e combatterai contro il guardiano di plastica e prenderai l'armatura difensiva quarto elemento.

X un po' impaurito rispose: «Perché dovrei farlo?» e la mappa con severità disse: «Perché altrimenti Alex perderà la vita! – poi proseguì – Intanto tieni, questo è il blaster elementare quindi ti mancano solo 4 materiali.

Per creare quelle persone di plastica, Ren aveva rapito molte persone e aveva preso molta plastica, l'aveva fusa e aveva messo le persone in gabbia. Aveva prelevato il sangue dei prigionieri e con dei guanti a resistenza impenetrabile aveva preso della plastica fusa e mischiato i due elementi. Aveva poi fatto bere questo intruglio alle persone rapite e aveva attivato delle onde sonore: in questo modo, chiunque fosse stato sottoposto al trattamento sarebbe rimasto in suo potere, sotto il suo controllo.

I due scagnozzi di plastica avevano catturato Alex e il cane e li avevano portati a Ren che li aveva messi in gabbia.

Poco dopo Alex riprese i sensi e Ren gli disse: «Ben svegliato... peccato che tra poco questo sarà il tuo ultimo giorno di vita».

Alex gli rispose furioso: «Non la farai franca!».

Intanto, X era sul tetto con in mano la mappa che lo aveva guidato fino a lì. Prima che Ren attivasse il tasto per far calare la gabbia che imprigionava Alex nella plastica fusa, lui entrò nel condotto dell'aria ed arrivò al laboratorio, parandosi davanti a Ren. Questi chiamò subito i suoi scagnozzi per uccidere X.

Ormai X era circondato, ma la mappa gli ricordò che aveva con sé il blaster e allora X lo prese e sparò a tutti fino a quando non rimase più nessuno. A quel punto Ren fece entrare lo scagnozzo più grande che colpì forte X in faccia e lo buttò nella plastica fusa.

Alex, intanto, nella gabbia appesa sulla plastica fusa, sentì un dolore lancinante ma proprio per quello gli si attivarono i segni di fuoco che aveva sulle mani e che si incendiarono e lanciarono una palla di fuoco gigante sulla plastica fusa riducendola in cenere. X, grazie all'armatura della difesa, si salvò. Poi il suo guanto dell'evoluzione si attivò e lui dette un poderoso pugno allo scagnozzo gigante e lo stese. Ren lanciò i raggi laser con gli occhi ma a X non accadde nulla, anzi, con il blaster sparò un raggio con tutti gli elementi che conteneva e Ren fu disintegrato.

X si rese conto che Ren era fatto di plastica e dopo un po' di tempo, quello necessario per riprendersi dalla fatica della battaglia, con il casco della distruzione disintegrò la gabbia e riuscì a liberare Alex e il suo cane.

Gideon Hanson

L'uccellino Mo

In un bosco fitto e allegro, su una quercia molto alta con i rami pieni di foglie verdi, viveva un uccellino di nome Mo. Un mattino i raggi del sole che filtrano tra le foglie svegliarono Mo. Allegro perché era una bellissima giornata di sole, subito spiccò il volo.

Volando tra gli alberi vide dappertutto solo spazzatura: le tane delle lepri piene di plastica, le papere che nuotavano tra i rifiuti e poi plastica sui prati, nei ruscelli, sulle rive, nei laghetti...

Mo pensò che qualcuno sarebbe venuto a ripulire questo disastro altrimenti sarebbe andata malissimo per tutti.

Il giorno dopo di plastica ce n'era molta di più. Il disastro era aumentato. Mo aspettò fino al giorno dopo ma nessun umano era venuto a ripulire e gli animali si sentivano sempre peggio: non respiravano più aria pulita e non avevano più cibo da mangiare. Gli animali si lamentavano, ma niente da fare!

Mo, allora, decise di creare una squadra e investigare, ma soprattutto trovare chi era il responsabile di tutta quella plastica buttata dappertutto.

La squadra era formata da cervi, orsi, volpi, conigli, lepri, scoiattoli, corvi e papere. Decisero di investigare in tutti i continenti e scoprire chi era al comando di tutto questo disastro.

Mo e la sua squadra partirono alla ricerca del loro nemico. Erano in Europa e iniziarono a indagare e a scattare foto. Trovarono un camion che stava rilasciando in mare tantissima plastica. Mo e la squadra scattarono una foto. Passando tra le strade dell'Europa trovarono centinaia di quei camion che rilasciavano plastica.

Mo e la squadra si spostarono poi anche in America; lì c'erano tantissime macchine, moto e camion che inquinano tantissimo e lì

trovarono isole di plastica e scattarono alcune foto.

Poi si spostarono in Asia dove si inquinava moltissimo e passarono anche nei paesi più inquinati come Bangladesh e India, dove le persone, quando morivano, venivano incenerite e poi la cenere veniva buttata nel fiume e i pescatori poi pescavano i pesci e la gente li mangiava e poi moriva.

Anche lì scattarono delle foto e tornarono a casa .

Arrivati a casa di sera si riposarono tutti contenti di aver raccolto tante prove.

Mo e la sua squadra andarono alla base della polizia, con l'intenzione di entrare. Gli scoiattoli si dovevano intrufolare dentro, ma, nonostante ci provassero tante volte, non ci riuscirono .

Alla fine, entrarono dal tetto e con molta agilità lasciarono le prove sulla scrivania del capo della polizia.

Il capo le guardò e capì che c'era un problema e le fece vedere al presidente. Il presidente le fece vedere agli altri presidenti e capirono che c'era un problema. E così tutti i presidenti nei loro paesi emanarono una legge che stabiliva che chi avesse buttato la plastica o avesse inquinato sarebbe stato arrestato.

Da allora nessuno gettò più plastica in giro e tutti quelli che la gettavano nei mari e nei boschi vennero arrestati.

Mo e la sua squadra tornarono a casa loro, felici e contenti, fieri del loro duro lavoro e da allora nessuno inquinò più e tutti si sentirono bene, proprio perché respiravano aria pulita.

Eduard Iordachi

Il mostro di plastica

C'è una famiglia composta da mamma, papà e due bambini, Tom e Anna che sono molto felici perché finalmente sono arrivate le vacanze e possono andare al mare.

Tom ha dodici anni, è alto, magro, forte e molto veloce. Invece Anna ha nove anni e anche lei, come il fratello, è alta e magra.

Tutti li chiamano "i piccoli x " perché hanno una x sul braccio, tutti e due. Tom è gentile e scatenato, Anna graziosa e più tranquilla. Tom è alto, magro e ha gli occhi neri; Anna è magra, alta con gli occhi azzurri e bionda.

Un giorno facendo il bagno al mare vedono su un'onda gigantesca fatta di tanti mostriciattoli di plastica, come un esercito. Uno è più grande di tutti gli altri: è il capo e faceva paura.

Ad un certo punto i mostriciattoli alzano le mani tutti insieme e in quel momento cadono pezzi di plastica dal cielo in tutto il mondo: la gente è in pericolo.

Tom è infuriato e spaventato e così insieme ad Anna escogita piano: trovare il punto debole di quell'esercito e soprattutto capire chi è il loro capo.

Non ci mettono molto a capirlo perché, ad un certo punto, arriva un mostro alto, grossissimo, di colore bianco e nero.

Ha una macchina "spara plastica" e in men che non si dica tutto il mare è pieno di mostriciattoli di plastica.

I ragazzi si guardano e prendono una decisione: bisogna fermare il capo e soprattutto la macchina!

Tom e Anna hanno subito un'idea: con l'acqua salata del mare bagnano la loro X e poi la spongono al sole.

Come per magia, dal loro braccio si sprigiona un vento infuocato che spazza via tutti i mostriciattoli.

Il problema però non è risolto: il capo c'è ancora e con la sua macchina continua a sparare plastica e man mano che il vento spazza via i mostriciattoli altri ne vengono creati.

Il problema è più grande di quel che può sembrare: bisogna eliminare il capo.

Tom e Anna gli si avvicinano e, anche se sono molto più piccoli di lui, cominciano a colpirlo con pugni e calci ma ogni colpo che gli danno è inutile .

Il grande capo gli dice: «Io non lotto con due piccoletti!».

Allora Tom comincia a gridare: «Fifone, codardo! Battiti con me, io non sono un piccoletto!».

Dicendo così fa infuriare il mostro che comincia a lottare.

Tom ha solo un bastone e il mostro dei pugni molto potenti. Naturalmente il mostro è più forte e sta avendo la meglio. Allora sua sorella urla: «Devi essere forte e coraggioso e ricordarti il punto debole!».

A quel punto Tom si alza e correndo prende la rincorsa verso il mostro. Con un salto colpisce il centro esatto della pancia del capo e il mostro di plastica muore. Come per magia, tutta la plastica in quel momento scompare da tutto il mondo.

Il vento infuocato non ha smesso di soffiare e si porta via tutti i pezzi del mostro, dei mostriciattoli e di tutta la plastica.

Ma Tom e Anna si accorgono che la macchina "Spara plastica" è ancora funzionante e pian piano si avvicinano timorosi.

Si accorgono che c'è un tasto OFF da schiacciare... semplicemente un tasto.

Lo premono e, come per incanto, la macchina si spegne.

Resterà solo un ricordo.

Luka Lazri

La bambola assassina

Era una notte scura sotto la pioggia battente sulle case in rovina di un paese abbandonato.

Il paese si chiamava Meiz e si trovava su alcune palafitte in mezzo a un lago. Lo avevano costruito proprio lì perché una volta era un posto turistico. Purtroppo dopo un po' i turisti lo avevano abbandonato perché gli albergatori non erano gentili e quindi l'albergo aveva chiuso e tutti se ne erano andati.

Proprio perché non ci abitava nessuno ed era isolato dal resto del mondo, gli abitanti della terra avevano deciso di metterci i rifiuti più brutti e pericolosi. I rifiuti venivano portati da una nave che passava ogni due giorni.

Tra i cumuli di spazzatura si trovava una bambola dagli occhi blu accesi, la bocca sorridente ma inquietante, un cappello di paglia che nascondeva i capelli marroni, la maglia e i pantaloni a rombi blu e rossi e con le scarpe beige.

Era il prototipo di una bambola-robot capace di comportarsi come un umano e per costruirla erano stati chiamati gli scienziati e i produttori di bambole più esperti. La produzione era stata lunga e complicata visto i tanti circuiti da creare.

Quasi al termine della realizzazione ci fu un problema: lo scienziato che doveva disegnare il volto della bambola si era sentito così male da non potersi alzare dal letto.

I produttori non potevano aspettare che guarisse perché l'azienda stava per andare in bancarotta e quindi fu sostituito da un pessimo allievo che rovinò tutto il lavoro.

La faccia disegnata era brutta e spaventosa e non era adatta per essere venduta, così la bambola venne buttata nell'immondizia di Meiz.

Quella notte la pioggia e il vento erano di una forza mai vista e il tetto del magazzino dove si trovava la bambola volò via e la bambola si bagnò.

Ci fu un corto circuito e la bambola si svegliò e iniziò a parlare e a camminare tutto intorno nel magazzino. All'inizio non capiva dove fosse e per quale motivo, poi trovò uno specchio e guardandosi si rese conto che era stata abbandonata per il suo volto orrendo.

Si sentì sola e arrabbiata e cominciò a odiare gli umani.

Cercò intorno nel magazzino un'arma di qualunque tipo e trovò un coltello arrugginito. Prese il coltello e lo modificò grazie alla sua intelligenza sovraumana.

Il coltello diventò affilato, lucido e con una capacità incredibile perché poteva uccidere una persona iniettando una micro dinamite che esplodeva facendo uscire diamanti e pezzi di plastica.

Dopo qualche ora passò di lì la nave che trasportava i rifiuti e la bambola si aggrappò a una cima che penzolava, si arrampicò sul fianco della nave e si nascose nella stiva. Una volta arrivata in porto, la bambola scese e si nascose tra le reti dei pescatori.

Guardandosi intorno, vide una bambina di sei anni che stava calpestando una bambola. Quella bambina non aveva sempre odiato le bambole, anzi quando era più piccola gliene era stata regalata una che lei adorava, ci giocava sempre e la portava sempre con sé. Purtroppo un giorno una sua compagna di classe, per invidia, gliela ruppe e la bambina soffrì moltissimo. Da quel giorno, per non soffrire più, ogni volta che le veniva regalata una bambola la distruggeva subito.

La bambola si avvicinò alla bambina di soppiatto e quando fu abbastanza vicina si sdraiò per terra immobile e fece finta di essere una bambola normale.

Dopo un po' di tempo, la bambina la vide e si avvicinò per calpestare anche quella e questo fu un grosso errore. Non appena la bambina alzò il piede, la bambola sguainò il coltello e la colpì. La bambina sentì una piccola puntura e poi esplose e il molo si riempì di diamanti e plastica.

Il rumore dell'esplosione non fu sentito da nessuno così la bam-

bola poté nascondersi di nuovo tra le reti aspettando di vedere la reazione dei genitori della bambina.

I genitori arrivarono poco dopo preoccupati perché non trovavano più la loro figlia, ma non appena videro i diamanti iniziarono a correre come se l'avessero trovata. Cercarono di raccogliere più diamanti possibile senza preoccuparsi della plastica che finiva nel mare e dopo averne raccolti parecchi, sembrò che si fossero dimenticati della bambina.

Vedendo questo la bambola pensò che uccidere gli umani fosse più facile del previsto e cominciò a seguire i genitori. Li seguì fino a un negozio di yacht, entrò e uccise loro e il negoziante. Questa volta l'esplosione venne sentita da altre persone che si precipitarono a vedere cosa era successo. Quanto queste persone arrivarono al negozio e videro i diamanti, si comportarono allo stesso modo dei genitori: tenevano i diamanti e lasciavano la plastica.

Il giorno dopo arrivarono sul posto dei giornalisti per raccontare l'avvenimento, ma anche loro, appena potevano, anche in diretta, raccoglievano i diamanti.

Gli spettatori, vedendo tutto questo alla TV, cominciarono ad arrivare da tutte le parti del mondo. E più persone arrivavano, più la bambola aveva possibilità di uccidere.

La bambola, infatti, era molto abile e riusciva ad ammazzare senza lasciare tracce.

Gli scienziati non riuscivano a capire cosa stesse succedendo, alcuni pensavano che fosse colpa di uno strano virus, altri credevano che il responsabile fosse l'esercito, altri ancora che fossero esperimenti di scienziati crudeli, comunque nessuno sapeva la verità.

Solo i militari e la polizia cercarono di trovare il responsabile, ma la bambola fece tantissime vittime anche tra di loro e quelli rimasti fuggirono a gambe levate.

Le persone poi si dividevano in due categorie, chi non usciva di casa per paura di morire e chi non si preoccupava e usciva a raccogliere i diamanti per diventare ricco. Ed erano proprio questi che la bambola uccideva più facilmente.

Con il passare del tempo la plastica continuava ad accumularsi,

fino a quando un giorno gli operai di una fabbrica di riciclaggio si accorsero che l'inquinamento era ormai fuori controllo e per questo aprirono un sito internet per lanciare l'allarme.

Purtroppo, anche se molti visualizzavano il sito, nessuno si presentò come volontario per la pulizia perché nessuno credeva che la situazione fosse così grave.

Allora gli operai decisero di inviare una mail agli operai di tutte le altre fabbriche, ma neppure questo tentativo ottenne risultati. Per errore, ma per fortuna, una copia della mail venne inviata anche a un bambino di nome Mirco.

Mirco aveva sette anni, era basso e un po' grassottello, con i capelli neri scuri come il catrame che gli arrivavano fino al collo. Aveva la carnagione scura, il naso a patata e gli occhi verdi come l'erba d'aprile. La bocca era piccola e le orecchie a sventola.

Vestiva molto spesso con abiti sportivi: il suo preferito era una tuta completamente nera con una scritta "SPOST" sulla maglietta.

Era strano perché sia d'estate che d'inverno, portava sempre la T-shirt sotto ogni cosa.

Era molto simpatico, infatti aveva molti amici: rideva, scherzava, ma quando si arrabbiava diventava furioso, gli veniva il viso rosso e avrebbe spaccato tutto anche se non lo faceva mai. Era figlio unico e aveva perso i genitori a quattro anni. Viveva insieme alla nonna in un piccolo appartamento che dava su un viale abbandonato.

Quando raccontava agli amici come erano morti in modo tragico i genitori, a tutti veniva da piangere.

Era amichevole, aiutava spesso gli amici ma era geloso delle sue cose e non le prestava mai a nessuno. Quando superava qualcuno si vantava.

Quando gli arrivò la mail, la lesse e rifletté sul problema. Subito non ci credette perché la sua nonna gli aveva sempre detto che la plastica era innocua, allora si rivolse a uno dei suoi amici, Joseph, raccontandogli della mail e chiedendogli cosa ne pensasse.

Joseph aveva undici anni, era di statura media e portava i capelli marroni, lisci e corti. Nel viso ovale dalla carnagione chiara, spiccavano gli occhi scuri e vivaci. Indossava a giorni alterni una tuta

grigia o una camicia blu elegante con una cravatta rossa. Era un tipo molto taciturno che parlava poco anche con gli amici, però era sorridente e leale verso di loro. Era il maggiore dei suoi due fratelli. Abitavano in una casa a cinque stanze e aveva una cameretta tutta per sé, dove faceva i compiti ma soprattutto dove ascoltava la sua musica preferita. Era paziente e gentile con tutti; non gli piaceva studiare e faceva mal volentieri i compiti: per questo la mamma spesso lo sgridava.

Quando Mirco gli chiede un parere sulla lettera, Joseph, che non sapeva cosa rispondere, propose di andare a vedere la situazione del mare: «Tutto prima o poi finisce in acqua, andiamo a vedere là».

La costa non era molto distante da casa loro, così camminarono per qualche chilometro e arrivarono alla spiaggia. E videro che la plastica ricopriva tutta la sabbia e l'acqua e i pesci del mare galleggiavano in superficie come morti.

«Allora la nonna si sbaglia» disse Mirco a bassa voce.

«Dobbiamo aiutare gli operai di quella fabbrica» aggiunse Joseph, e si incamminarono verso l'impianto di riciclaggio.

Quando arrivarono, gli operai erano delusi perché il loro appello aveva fallito e l'unico risultato raggiunto era stato quello di far arrivare due bambini. Pensando che il loro aiuto non fosse sufficiente li invitarono a tornare a casa.

I bambini dispiaciuti stavano per andarsene quando gli operai ci ripensarono e li accolsero con gentilezza dicendo: «Meglio avere l'aiuto di due bambini che non avere l'aiuto di nessuno».

E così i bambini cominciarono a collaborare con gli operai raccogliendo la plastica e portandola alla fabbrica del riciclo.

Una sera, quando i bambini erano a casa loro, la bambola, vedendo le luci accese, entrò nella fabbrica e vide tutti gli operai al lavoro. La bambola decise che era un'ottima occasione per uccidere degli umani dato che erano tutti indaffarati e il macchinario della fabbrica faceva così tanto rumore da coprire le esplosioni.

Quindi, uno alla volta, tutti gli operai furono vittima della bambola assassina.

La mattina dopo i bambini arrivarono alla fabbrica come tutti i giorni, ma si accorsero subito che qualcosa non andava perché i macchinari erano spenti ma le luci erano ancora accese. Quando videro plastica e diamanti sparsi in giro capirono che erano rimasti da soli.

Rifletterono su cosa fare e decisero di non arrendersi quindi cominciarono a raccogliere la plastica da soli.

Il lavoro era molto duro perché dovevano raccogliere la plastica con le mani, metterla in un secchio, svuotare il secchio nella macchina della fabbrica, aspettare che il macchinario compattasse la plastica e poi immagazzinarla in un grande capannone.

Durante le giornate di lavoro i bambini parlavano tra di loro e discutevano di come fosse possibile che nessun'altro si accorgesse del problema e di come gli altri potessero essere felici in un mondo inquinato e senza persone care a cui volere bene.

A volte erano molto tristi e ripensavano a quanto era bello il mondo senza plastica, ma nonostante questo i bambini non si diedero mai per vinti perché sapevano quanto fossero importanti i loro sforzi.

La bambola, nel frattempo, uccideva sempre più persone e il mondo sembrava ormai un'enorme discarica.

In una notte di luna piena, mentre stavano raccogliendo la plastica in una strada, Mirco sentì dei piccoli passi avvicinarsi nell'oscurità e zitti Joseph che stava parlando. Si guardarono intorno impauriti ma non videro nulla. I passi continuavano sempre più leggeri come se la persona che li produceva si fosse accorta che l'avevano sentita.

I bambini erano terrorizzati e non riuscivano a muoversi.

I passi si avvicinavano sempre di più.

All'improvviso Mirco venne colpito alla testa da un coltello lanciato dall'oscurità e il suo corpo esplose in mille diamanti e pezzi di plastica.

Joseph cadde in ginocchio disperato e attraverso le lacrime vide la bambola avvicinarsi a lui.

Allora comincio a gridare contro la bambola: «Sei stata tu a fare

tutto questo!».

Le parole rimbalzarono nella strada deserta e la bambola sembrò sorridere mentre con la magia riprendeva in mano il suo coltello.

Joseph allora cercò un'arma, ma l'unica cosa che gli venne in mano fu un pezzo di plastica. Lo tirò, ma purtroppo sbagliò mira. La plastica colpì un palo e dopo qualche rimbalzo finì addosso alla bambola. Che si fermò e cadde distesa a terra.

Joseph aspettò qualche secondo ma la bambola non si rialzava, allora si avvicinò lentamente e vide che, per un grosso colpo di fortuna, il pezzo di plastica aveva premuto il pulsante Off.

Per la paura che la bambola si risvegliasse, prese un tubo e la distrusse definitivamente.

Il giorno dopo Joseph andò a chiamare le persone ancora in vita e fece vedere loro la bambola distrutta per convincerli ad aiutarlo. Tutti si resero conto del pericolo che avevano corso e cominciarono a ripulire il mondo.

Andrea Locatelli

Due ragazze veterinarie

CAnnabel, Chiara e Jack erano tre amici. Chiara era sempre vestita con i pantaloni neri, con la maglia bianca o rosa fino a metà pancia, i capelli lunghi, neri e lisci, raccolti spesso in una coda. Aveva gli occhi blu come il mare, il naso piccolo e all'insù. Era magra, alta e bella, andava spesso in palestra e perciò era sempre in forma. Aveva una particolarità: sapeva parlare con gli animali.

Annabel era spesso vestita con i jeans bucati, però i buchi li aveva fatti lei (non c'erano quando li aveva comprati), una maglia con mille taschine per mettere gli attrezzi da veterinaria come il termometro e i cerotti. Era golosissima di dolci, ma anche se ne mangiava tanti era alta e magra. Aveva gli occhi neri come la notte, i capelli biondi e ricci, raccolti in una treccia. Portava degli stivali neri e le calze bianche a pois rosa. Era intelligente, gentile con gli altri, sempre pronta ad aiutare chiunque. Aveva anche lei una cosa che la caratterizza: sapeva volare.

Jack era uno scienziato dell'astronomia, alto, un po' grassottello ma molto agile ugualmente. Aveva i capelli castani, lisci, con la cresta, occhi gialli come il sole e proprio per questo riusciva a osservare il sole senza problemi. (Questa era la sua caratteristica che nessun altro ha). Era paziente, dolce e generoso. Si vestiva sempre di nero e di blu però indossava spesso scarpe verdi.

In America per lavoro Annabel e Chiara si conobbero. Erano infatti due biologhe: Annabel studiava gli animali marini e Chiara quelli di terra. Quando si conobbero fecero amicizia anche con Jack, uno scienziato specializzato in astronomia.

Dopo qualche mese erano pronti per partire insieme per studiare gli animali del Polo Nord.

I tre amici, dopo essersi conosciuti e apprezzati reciprocamente, partirono fiduciosi per il Polo Nord.

Chiara prese un piccolo zaino e Annabet disse: «Tu che ti porti sempre dietro tutta la camera, oggi parti solo con un piccolo zainetto?».

Chiara ribatté: «Non è quello che pensi!» e dicendo così aprì il suo zainetto e ne uscirono cinque enormi valige. Annabet rimase a bocca aperta e chiese chi l'avesse inventato.

Jack rispose: «Io!».

Annabet invece aveva un vero e noioso zaino da escursionista. Ci teneva dentro un binocolo/canocchiale, una bilancia, un termometro, un metro da sarta, fasce, un piumino, un calzino a pois gialli fluo, della cioccolata.

Chiara disse: «Un calzino solo? Non due?» ma Annabet rispose: «A cosa me ne servono due?».

Jack fu più sbrigativo e prese una valigia mettendoci dentro un telescopio, un microscopio, delle pinzette, sette provette, il piumino.

Dopo aver preparato tutto i tre partirono con l'aereo, con destinazione Polo Nord.

Le ragazze stavano festeggiando il compleanno di Chiara che compiva diciotto anni. Mentre festeggiavano, guardarono il cielo stellato in cerca di stelle comete.

Guardando in cielo, videro qualcosa che si muoveva velocemente. Allora chiamarono Jack che arrivò subito con il telescopio sotto il braccio.

Iniziarono tutti e tre a scrutare il cielo in cerca di quell' "essere". E dopo un bel po' di ricerca lo ritrovarono.

Videro che era caduto e si trattava di ...un meteorite!!!

Corsero subito lì sul posto e si accorsero che era, sì, un meteorite, ma di plastica! Ed era esploso catapultando pezzi di plastica ovunque, nel raggio di qualche chilometro.

I ragazzi si spaventarono. Jack disse di tornare alla tenda per prendere gli strumenti adatti. Ma Annabet ribatté: «Ma se un animale mangia un pezzo di meteorite potrebbe morire. Io resto qui a

sorvegliare la zona!».

Chiara la rassicurò che avrebbero fatto presto. Ma non fu così! Chiara e Jack si incamminarono verso la base. Quando furono arrivati, iniziò a scendere una fitta nebbia.

Chiara chiamò Annabet molte, moltissime volte ma senza successo. Alla quinta chiamata rispose una voce debole debole e rauca. Chiara chiese: «Sei tu Annabet?».

«No, sciocca vivente... Sono Ade, il Dio cattivo!».

Chiara lasciò cadere il telefono per terra. «Annabet è stata rapita!» urlò. Jack rispose: «Oh, no! Il mio amore...! Scusami... la mia amica».

Chiara chiese a Jack se per caso aveva mai costruito un razzo spaziale. Jack disse di sì ma confidò che avrebbe dovuto ancora modificarlo e Chiara gli disse di mettersi al lavoro.

Nel frattempo, nello spazio, Annabet era stata rinchiusa in una cella fluttuante vicino ad Ade con una sfera con dentro il potere di Annabet (volare).

Dopo ore e ore di lavoro, Chiara e Jack ebbero finito il loro lavoro e il razzo, modificato, era pronto.

I due, armati, salirono sul razzo pronto al decollo.

Chiara vide una specie di navigatore sul cruscotto e chiese cos'era a Jack che rispose che era una macchina per ritrovare le persone. Ci mise dentro un calzino di Annabet e la macchina si mise a girare all'impazzata fino a che si fermò e indicò l'est.

I due amici, quindi, decollano verso est.

Attraversarono tutta la galassia in cerca di Annabet e, dopo qualche ora di ricerca, la trovarono. I due si tennero lontani per non farsi vedere. Indossarono l'equipaggiamento e si avvicinarono col razzo. Si attaccarono con dei tubi in direzione del regno di Ade (così detto da Chiara).

Cercarono di sorprendere Ade da dietro, ma lui li vide per colpa di Annabet che fece una faccia strana. I due vennero rinchiusi nella stessa cella di Annabet. Chiara, con le forcine che aveva tra i capelli, forzò il lucchetto che si aprì al primo colpo.

I tre amici provarono a scappare ma Ade li scoprì subito.

A quel punto iniziò la vera guerra. Chiara tirò fuori una spada rosa con i brillantini rosa.

Ma quello che sorprese tutti, perfino Ade, fu l'arma di Annabet :

dei calzini puzzolenti. Jack usò una pistola e un sonnifero: lo lanciò e colpì Ade che cadde in un sonno profondo. Il sonno durò tre minuti. Nel frattempo Annabet riprese il suo potere rinchiuso in una bolla fluttuante mentre Chiara e Jack presero altre armi. Ade nel frattempo si risvegliò.

Ci fu un'aspra lotta e alla fine vinsero gli amici che intrappolarono Ade. I tre amici tornarono sulla terra e, insieme a moltissime persone, ripulirono la Terra che tornò un posto bellissimo!

Maddalena Marconcini e Arianna Lonardi

Ananas e Fifi

Il pappagallo Ananas e il delfino Fifi erano amici e vivevano in una bellissima isola dei Caraibi dove la natura era incontaminata.

Ananas era un pappagallo solitario, giallo con la cresta verde con un bellissimo becco azzurro. Era un pappagallo solitario finchè ha conosciuto Fifi che diventò il suo amico inseparabile. Gli piaceva molto il cocco e adorava fare il bagno nell'oceano e lì ha conosciuto Fifi.

Fifi era un delfino raro di colore celeste piccolino con due vispi occhi neri, curioso e coraggioso, aveva una cicatrice sulla schiena causata da un amo da pesca molto appuntito. Lui non mangiava il pesce perché era amico di tutti. Era molto intelligente, di color celeste, piccolino con due occhioni neri, molto curioso e scherzoso; infatti, quando aveva visto per la prima volta Ananas che si faceva il bagno, lui era sbucato da sott'acqua e gli aveva fatto "Buuuuu!". Ananas si era arrabbiato ma Fifi aveva continuato a bagnarli fino a quando Ananas si era messo a ridere.

Fifi aveva una cicatrice sulla schiena causata da un amo da pesca e aveva paura delle stelle marine. Non mangiava il pesce perché per lui erano tutti suoi amici.

Dal giorno che erano diventati amici, Ananas aveva iniziato a procurare lui il cibo: frutta e verdura che trovava sull'isola. Un giorno gli aveva portato anche dei vermi ma a Fifi non piacevano, era un po' schizzinoso!!

Prima di conoscere Ananas, il delfino, per procurarsi il cibo, faceva i dispetti ai pescatori: si metteva sotto la barca e li faceva cadere per poi rubare il loro cibo dalle borse.

Un giorno, Ananas e Fifi si stavano annoiando e decisero di partire per un' avventura alla scoperta di posti nuovi.

Si misero in viaggio, Fifi nell'acqua e Ananas che sorvolava le magnifiche acque dell' oceano.

Ad un certo punto, Fifi fece un salto fuori dall'acqua, prese Ananas e lo portò sott'acqua per pochi secondi.

Ananas si arrabbiò moltissimo per la paura di annegare e decise di ritornare indietro e di lasciare Fifi da solo.

Fifi era molto dispiaciuto e continuò a chiedere ad Ananas di restare con lui, perché sapeva che Ananas era curioso e che voleva proseguire nell'avventura .

Il suo amico accettò, anche se era ancora molto arrabbiato. In cambio del suo perdono, Fifi si offrì di lasciarlo riposare sulla sua schiena. Lui si rilassò ben volentieri e notò la cicatrice di Fifi che al sole si stava arrossendo e allora lui pensò di tenergliela sempre bagnata.

Si stava facendo buio e i due amici, videro una piccola isoletta dove potersi riposare.

Fifi disse: «Ho una fame!! Cosa possiamo mangiare?».

Ananas gli rispose: «Vado subito a cercare qualcosa per una cenetta deliziosa!!».

«Ricordati che a me il pesce non piace!» gli disse Fifi.

Ananas partì alla ricerca di qualcosa di buono e trovò un vecchio capanno, pieno di cibo. "Wow! Quante cose!! Sono stato proprio fortunato!" pensò.

Tornò dal suo amico con un sacco pieno di tante cose: pop corn, biscotti, cioccolato...

Tutto contento Fifi appena vide delle strane palline bianche gli disse: «Che roba è questa?».

Ananas si mise a ridere e gli rispose: «Sono i semi delle pannocchie che gli uomini cuociono nel microonde e li mangiano quando vanno al cinema».

Fifi: «Benissimo, li mangiamo guardando la luna e le stelle finchè ci addormentiamo».

Al mattino, belli riposati, ripartirono per continuare l'avventura.

Ad un certo punto Ananas vide in mezzo all' oceano una barrie-

ra piena di plastica: bottiglie, contenitori, sacchetti... Allora gridò al suo amico: «Fermati, c'è uno schifo lì davanti!».

Tornarono sull'isola dove avevano dormito la notte prima e chiamarono tutti gli animali che c'erano lì.

Ananas disse: «Amici abbiamo una missione da compiere ma abbiamo bisogno di tutti gli animali in giro per il mondo».

Fifi spiegò l'idea: «Dobbiamo ripulire tutto l'oceano dalla plastica». Lì presente c'era un'aquila, la regina dell'isola, e perplessa domandò: «Ottima idea ragazzi!! Ma dove la buttiamo tutta quella schifezza?».

Ananas risponde: «Ho visto un'isola qui vicino completamente desolata, senza piante e non ci abita nessuno».

«La buttiamo lì, allora!» aggiunse Fifi.

La regina Aquila chiamò tutti gli uccelli e Fifi parlò con tutti gli amici del mare e cominciarono il lavoro.

Una mattina presto, un pescatore dalla sua barca parcheggiata al porto vide qualcosa di strano. «Ma quanti pesci oggi! Non ho mai visto una cosa del genere». Lui non sapeva del lavoro che stavano facendo, e partì subito alla riscossa tutto felice all'idea di guadagnare un mucchio di soldi.

Ma Fifi, che era molto furbo, notò subito il pescatore e avvertì i suoi amici con il suo fischio. «State attenti: c'è un peschereccio in arrivo!». Anche la regina Aquila avvertì tutti gli uccelli.

A un certo punto però, Fifi vide che delle tartarughe erano state catturate e messe dentro ad una cesta piena d'acqua. Tutto agitato e impaurito prese tutto il suo coraggio e corse subito verso il peschereccio. Con l'aiuto di Ananas, dell'aquila e di tutti i gabbiani, attaccò il pescatore e, nella confusione, tutti insieme riuscirono a rovesciare la cesta e le tartarughe che finalmente furono libere!

Ma Fifi rimase intrappolato nella rete. Ananas, che era un bravo nuotatore si tuffò e con il suo becco tagliò la rete liberando il suo amico.

«Ora dobbiamo fargliela pagare! Al mio via scateniamo l'inferno!». Il pescatore fu costretto a ritirarsi e a tornare triste a casa a mani vuote.

Il pescatore aveva fatto perdere tempo ed energia a tutti ma no-

nostante la stanchezza, continuarono tutti a lavorare.

Passarono mesi e giorni di duro lavoro, ma una volta finito, l'oceano era finalmente tutto pulito!

L'isola discarica diventò una montagna alta come un grattacielo di New York.

Tutti erano sbalorditi nel vedere tutta quella plastica. Ananas disse: «Non posso credere che gli umani siano così maleducati da buttare tutta quella plastica nell'oceano» e Fifi rispose: «Quello che mi fa più' tristezza è che l'uomo non ha pensato che noi animali potevamo morire».

«E che cosa facciamo di quest'isola? – chiese l'Aquila – Io avrei un'idea! Potremmo farla diventare un museo dove tutti possano venire a vedere per rendersi conto di che danno stavano causando.

A un gabbiano venne in mente di aver trovato un cellulare nell'oceano e andò a cercarlo! «Ecco amici, con questo cellulare possiamo fare un video di quest'isola e metterlo su Youtube».

Allora Ananas chiese: «Cos'è Youtube?».

Il gabbiano gli spiegò che sulla spiaggia vedeva sempre i ragazzi che usavano il cellulare per fare video e guardavano su Youtube i video di tutto il mondo.

«Ok. – gli disse Ananas – Facciamo questo video!»

Il video ebbe molto successo con milioni di visualizzazioni.

Ananas e Fifi erano felicissimi per aver concluso il lavoro, ringraziarono tutti i loro amici per l'aiuto.

Stanchi morti decisero di tornare a casa e godersi un po' di relax sulla spiaggia.

L'isola discarica diventò un museo. Per tutti quelli che volevano andare a vederla, i pescatori con i loro pescherecci organizzarono dei tour gratuiti. I visitatori, arrivati sull'isola, non credevano ai loro occhi. Nessuno credeva di aver provocato tutto questo disastro ed erano molto dispiaciuti.

Un grande imprenditore, dopo aver visitato il museo, organizzò una riunione nella piazza del paese chiedendo a tutti: «Cosa possiamo fare per usare meno plastica?».

Ad ognuno venne un'idea e furono trovate tante soluzioni.

Tra queste c'era quella di usare tutte cose biodegradabili, niente

più sacchetti di plastica per la spesa ma sacchetti riutilizzabili o di stoffa, niente più cose confezionate, distributori di acqua potabile in ogni piazza dove ognuno con le proprie bottiglie di vetro potesse fare rifornimento.

Tantissime idee che ognuno promise di realizzare.

Ananas e Fifi erano fieri e orgogliosi per il loro lavoro e per gli obiettivi raggiunti, nella speranza che l'uomo imparasse a rispettare la natura sempre!

Anche noi Arianna e Sofia ci impegneremo per non inquinare e rispettare la natura e ricordare il grande lavoro di Ananas e Fifi.

Team affari commerciali intergalattici.

Arianna Fedrigoli e Sofia Nichele

Il mostro di plastica

Descrizione del mostro di plastica

Il mostro di plastica è alto e pesa tanto e di struttura grande. Ha gli occhi blu ha il naso grande ed è posizionato di lato sinistra con un grosso neo nero scuro, le mani bianche ha le orecchie azzurre e il corpo trasparente i capelli neri. Indossa una cravatta viola e ha una giacca bianca e dei pantaloni blu. E cattivo e ha intenzione di distruggere questo pianeta ed è pronto tutto. L'ambiente ha ricoperto di plastica ci sono i giardini ricoperti di rifiuti, i mari fiumi con isole di plastica, l'ambiente e gli animali stanno morendo. Il mostro di plastica è maleducato e irresponsabile e irrispettoso.

Un giorno due ragazze di nome Alice Alessia decisero di fare un viaggio, così partirono in nave verso i Caraibi passato il pomeriggio si fece sera e le hostess così gentili portarono da mangiare. Il giorno dopo arrivate ai Caraibi sono andate subito in hotel e hanno indossato subito il costume e sono andate in spiaggia. E arrivate in spiaggia si buttarono in mare, dopo un po' di tempo nuotando verso il largo trovarono un'isola di plastica, come quelle che ci sono in mezzo all'oceano, con la sabbia e le palme però fatte di plastica. Salirono sull'isola che si trasformò in un mostro di plastica. Decisero di chiedere aiuto alle noci di cocco del Paese delle noci di cocco insieme andarono a sconfiggere il mostro di plastica. Con i loro poteri provarono a distruggere il mostro ma non ci riuscirono. Andarono a chiamare gli Ananas e le Angurie virgola e tutti insieme si misero all'opera con i loro superpoteri: il potere di far volare, il potere di infuocare, il potere di intrappolare, il potere di ghiacciare. Bruciarono il mostro di plastica e l'aria inquinata chi inquinava l'ambiente la rinchiusero in una bolla di ghiaccio dentro

una pentola, e così si concluse il viaggio di Alice e Alessia. Le ragazze felici di aver salvato il mondo tornarono a riva spensierate.

Sentirono dei passi si preoccuparono che fosse il mostro di plastica. Invece erano solo i loro amici di frutta, volevano dire loro una cosa molto importante, c'era un problema: il mostro di plastica era stato ricreato da dei piccoli mostri di fuoco. Allora le ragazze si preoccuparono e andarono a chiamare i mostri del ghiaccio e della luce. Un giorno Alessia stava passeggiando sulla spiaggia e trovò un libro magico, lo sfogliò e trovò tante ricette magiche. Allora cercò quella che serviva per distruggere il mostro e la trovò. Radunò tutti i suoi amici e iniziarono cucinare la porzione magica, mangiarono quella strana pietanza e diventarono così capaci di far sparire con un solo sguardo la plastica di tutto il mondo. Le ragazze ce l'avevano fatta ancora a sconfiggere il mostro, il giorno dopo però ci fu un'altro problema: l'incantesimo era sbagliato durava solo un giorno. Le ragazze erano preoccupate perché ci avevano provato in tutti i modi a sconfiggere il mostro. A loro venne un'altra idea di sfogliare ancora il libro magico e di trovare un'altra ricetta e si misero a cucinare ancora. dopo un'ora avevano finito di cucinare guardarono la plastica usano la loro porzione magica e la plastica si bruciò e l'aria che inquinava l'ambiente chiusero in un barattolo e lo ghiacciarono.

Alice Alessia ce l'avevano fatta questa volta a sconfiggere il mostro di plastica. ma anche questa volta il giorno dopo l'incantesimo svanì. Le ragazze erano veramente preoccupate perché ci avevano provato in tutti i modi, ma anche questa volta arrivò l'idea giusta chiamarono i mostri della roccia e del mare e con tutti i loro poteri crearono una nuova pozione magica e questa volta il mostro fu distrutto per sempre. Se tutti insieme proviamo a rispettare l'ambiente non inquinarlo così l'ambiente si salverà di sicuro.

Aurora Peraino

Six, Nine e Five

Six era una bambina di 9 anni con i capelli neri, corti e la frangetta che le copriva gli occhi, indossava un'impermeabile giallo col cappuccio a punta, dei pantaloncini bianchi, camminava scalza e portava con sé un accendino. Era molto magra, di statura media, con un naso piccolo e la carnagione chiara.

Six aveva degli amici: Nine e Five.

Loro erano molto affiatati e soprattutto erano amici della natura. Adoravano far passeggiate nei boschi, nelle campagne, lungo i fiumi e al mare. E per questo ogni domenica organizzavano con le loro famiglie una gita all'aria aperta.

Un giorno mentre camminavano nel bosco, si resero conto che c'erano troppi rifiuti di plastica. Nine, che aveva 8 anni ed era molto coraggiosa e intraprendente, cominciò a perlustrare il bosco e trovò tantissimi bicchieri di plastica dietro ad un cespuglio.

Five invece, che era un ragazzino di 10 anni molto alto, trovò dei sacchetti di plastica nel ruscello.

I rifiuti da portare via erano tanti e a quel punto c'era un problema: non sapevano come portarli via.

Allora Six ebbe un'idea e propose ai suoi amici di usare proprio i sacchetti di plastica trovati nel fiumiciattolo per mettere tutti gli altri rifiuti raccolti.

Il giorno dopo Six andò a rivedere il bosco e si rese conto che era di nuovo sporco allora andò subito a chiamare i suoi amici per discuterne. Lei era davvero furiosa, perciò disse agli altri che dovevano trovare un altro modo per fare restare pulito il bosco.

A Five venne l'idea di mettere dei cestini. Sembrava una buona idea, ma non sapevano come fare a realizzarla perché non avevano i

soldi per comprare tutti quei cestini.

Poi videro un albero di ciliegie, allora pensarono di raccogliercle e di venderle in modo da guadagnare dei soldi. E così fecero. Dopo aver venduto tutte le ciliegie ebbero abbastanza soldi per comprare i cestini. E dopo averli installati lasciarono passare dei giorni dopo i quali si resero conto che il bosco era effettivamente molto più pulito.

Una domenica Six decise di andare al mare con i suoi amici e tutti insieme andarono in spiaggia con dei giochi. Six portò un pallone, Five delle palette e Nine un materassino.

Andarono tutti in acqua a giocare ... ma anche lì: che brutta sorpresa!

In acqua si accorsero che c'erano dei bicchieri di plastica e anche delle bottiglie.

Arrabbiatissimi vollero scoprire da dove veniva tutta quella plastica. Seguendone le tracce riuscirono a trovare un tubo di scarico di un ristorante che si trovava proprio in spiaggia. I ragazzi volevano capire perché scaricavano la plastica in mare.

Quindi andarono a parlare col proprietario del ristorante che però non ne voleva sapere niente. Allora chiamarono i vigili che diedero una multa salata al padrone del ristorante.

Forse queste erano solo delle piccole soluzioni a dei grandi problemi, ma Six e i suoi amici sentivano di avere fatto il loro dovere.

Passarono i giorni, le settimane e i mesi ma Six, Nine e Five continuarono a pattugliare i posti di montagna e di mare per vedere come stava andando.

Così, durante un'altra gita nel bosco si accorsero che era finalmente abbastanza pulito.

Six, Nine e Five quella volta portarono i loro cani: Coco, il cane di Six, che era un cane bianco a macchie nere con gli occhi verdi, con la coda media e orecchie morbide ed era un maschio, glielo aveva regalato suo fratello; Zanna, il cane di Five, un pastore tedesco con gli occhi neri e la coda lunga. Anche lui era un maschio; il cane di Nine si chiamava Frida, un cane lupo femmina dal manto bianco e folto, con degli occhi azzurri e una bellissima coda lunga.

I tre cani iniziarono a correre e andarono di corsa fino in una valle

che i bambini non conoscevano, dato che faceva parte di un paese vicino a quello dove abitavano loro, chiamato Gran Verde. La valle però non era per niente verde e per niente rispettata: era infatti piena di rifiuti, al punto da sembrare una discarica.

Six e i suoi amici molto delusi tornarono a casa e pensarono a come risolvere anche questo problema.

Six si ricordò di conoscere un bambino della scuola di Gran Verde, e decise di andare a trovarlo per dirgli se voleva aiutarla con altri bambini a pulire la valle.

Tutti insieme allora andarono a pulire tutto e quando finirono il loro duro lavoro ed ebbero ripulito tutta la valle, ringraziò tutti i bambini.

Gli abitanti di Gran Verde furono molto felici e, accorgendosi di quanto fosse bella la valle pulita, decisero di impegnarsi per mantenerla per sempre così.

Viola Pulze

Il mistero del porto

Ciao a tutti, io sono Emma e lei è Chloe.

Noi siamo due giovani avventuriere che vogliono salvare la natura e oggi andremo assieme ai nostri genitori a fare un pic-nic. Andremo a farlo sul porto. In giro si dice che lì vicino si aggiri una creatura misteriosa, che si è formata da un minuscolo granello di plastica e ha iniziato a risucchiare tutta l'altra plastica che trovava intorno a sé, anche negli spazi più nascosti, finché non diventò un enorme creatura di plastica. È anche vero che noi a certe sciocchezze non crediamo, ma se fosse vero saremmo pronte a sconfiggerlo! Comunque, è ora di partire.

Eccoci arrivate finalmente! Abbiamo una fame da lupi, però i nostri genitori ci hanno detto di aspettare, sai che noia! Dietro di noi abbiamo visto un piccolo bosco e nell'attesa abbiamo deciso di esplorarlo. Come sempre dovrebbe accompagnarci qualcuno, ma sono tutti impegnati a preparare il pic-nic; l'unico rimasto senza lavoro è Victor, il fratello di Chloe. Dopo qualche protesta, ci accompagna lui (non c'era altro modo).

Dentro il boschetto ci arrabbiamo perché Victor sta sempre davanti a noi, mentre vorremmo starci noi. Allora decide di farci passare avanti. Dopo una decina di minuti decidiamo di tornare indietro, ci voltiamo e... Victor è sparito!

Siamo impaurite e indecise su chi sia stato. Un'idea però ce l'abbiamo: il MOSTRO DI PLASTICA.

Abbiamo pensato e ripensato a quale sia il punto debole del mostro, perché siamo sicure che sia stato lui a rapire Victor. Poi l'abbiamo finalmente trovato, o meglio, pensiamo di averlo trovato: se noi con la plastica soffochiamo, il mostro potrebbe soffocare con addosso un sacchetto di carta.

Prima di partire però dobbiamo avere un'idea di dove sia il mostro in questo momento: IDEA! All'isola di plastica! Se vuole plastica, quale posto migliore per trovarla? Dobbiamo dirigerci là.

Per arrivare all'isola di plastica abbiamo preso una nave. Nel bel mezzo del mare abbiamo incontrato una brutta tempesta che per fortuna è durata un'ora e mezza circa e non ha danneggiato niente. Forse un po' lo stomaco di Chloe, ma in confronto a un buco nella barca o al albero maestro buttato giù non è niente. Non abbiamo portato niente da mangiare con la scusa che eravamo di fretta, solo un po' di fagioli in scatola che a Emma neanche piacciono.

Figurarsi l'acqua, siamo state costrette a bere quella sudicia e salata del mare.

Appena arrivate sull'isola tutte e due affamate e assetate vediamo il mostro e Victor intento a scappare. Dobbiamo per forza liberarlo! Però ci servono rinforzi per placare il mostro. Siamo tornate subito a casa (di nuovo) e abbiamo preso quasi settantacinque pacchi di carta nel ritorno. Poi abbiamo chiesto alla sarta Rita di metterci insieme tutti quei fogli; forse si doveva incollarli e non cucirli però doveva contribuire anche lei.

Appena finito il lavoro torniamo all'isola con tutto il paese, perfino i pompieri con il loro elicottero. I pompieri portano il sacchetto con l'elicottero e lo calano sopra il mostro. Il mostro soffoca e tutti gioiscono però manca ancora una cosa: Victor è ancora intrappolato in una specie di bolla fatta di stracci e carta messa insieme.

Victor ci ha detto che dobbiamo trovare il cuore del mostro sopra cui c'è scritta una formula per liberarlo. Fortunatamente la mamma di Chloe ha trovato sopra la sua testa il pezzo di plastica che cerchiamo. Recitiamo la formula davanti alla bolla e Victor cade a terra e la plastica svanisce nel nulla.

Dopo l'avventura (disavventura) che ci è successa non useremo mai più plastica, solo cose biodegradabili o di carta.

Emma Rigoni e Chloe Fraron

Robotnik Plastik

In un caldo pomeriggio d'estate, Alex si trovava sdraiato sul divano di casa sua. Era un ragazzino che frequentava la terza media, alto e magro. Aveva i capelli castani, il viso rotondo e due occhi verdi nascosti da grandi occhiali. Gli piaceva indossare una maglietta colorata e dei pantaloncini corti.

A fargli compagnia c'era il suo gatto Felix: anche lui magrolino ed esile, dal pelo di colore rosso.

Tra i due c'è sempre stata una grande amicizia. Infatti Alex, sin da quando era piccolo, aveva scoperto di saper parlare con il suo gatto. Riuscivano a comunicare e questo era diventato il loro segreto.

Quel pomeriggio Alex aveva deciso di rilassarsi sul divano leggendo un nuovo libro che lo aveva incuriosito dal titolo "La storia infinita".

Era un ragazzino a cui piaceva imparare cose nuove, era sempre attratto dai libri in particolare da quelli d'avventura.

Anche a Felix piaceva stare sdraiato accanto al suo padroncino mentre leggeva. Quel pomeriggio gli chiese: «Cosa stai leggendo? Chi è quel grande cane disegnato nel libro?».

Alex spiegò: «Si chiama Falcor e non è un cane, è un drago volante! Ma ora lasciami leggere perché mi manca poco alla fine del libro. Poi ti spiegherò meglio la storia».

Dopo circa un'ora Alex terminò il suo libro e Felix curioso ascoltò la storia: «Il protagonista è un bambino di nome Bastiano che prende in prestito un libro d'avventura. Leggendolo si immedesima nei personaggi ed entra nella storia. Aiuterà il Guerriero Atréiu a salvare il regno di Fantàsia dal Nulla...».

Ad un certo punto i due amici avvertirono un fortissimo rumore:

“Che strano. – pensò Alex – vicino alla mia fattoria non passa quasi mai nessuno!”. Incuriosito si affacciò alla finestra e si accorse che stava passando un grosso camion tutto nero. Vide in lontananza anche un grande tubo da cui fuoriuscivano tanti rifiuti di plastica.

«Ma che roba è?» chiese Felix.

«Non lo so, proprio non lo so!» gli rispose Alex.

In poco tempo la campagna di Alex si riempì di rifiuti e di un odore pestilenziale.

Il ragazzo riuscì a scorgere la targa del camion e la annotò su un foglietto: RB 369 . “Me la devo ricordare!” pensò.

Poi il veicolo fuggì via veloce perché il guidatore capì che qualcuno lo sta osservando.

Anche il gattino uscì e annusò tra i rifiuti per cercare degli indizi.

Alex disse a Felix: «Chiediamo aiuto a Deril che lavora all’ufficio dove si registrano le targhe dei veicoli. Così forse scopriremo chi è quel delinquente e potremo denunciarlo. Guarda che pasticcio che ha combinato. E adesso chi ripulisce tutto?».

Alex uscì di casa, salì sulla sua nuova bici rossa e il gatto gli montò sulle spalle. Corse veloce da Deril che lavorava in un paese a un paio di chilometri da lì.

Nel tragitto Alex disse a Felix: «Chissà chi sarà il proprietario» e Felix rispose «Speriamo di riuscire a trovarlo prima che combini altri guai».

Riconobbero dall’insegna nuova e luminosa l’ufficio dove lavorava Deril: “Registro targhe veicoli” e suonarono il campanello.

Ad aprire la porta arrivò la segretaria Serenella che, sorpresa di vedere uno strano ragazzino con il suo gatto, chiese: «Che cosa desiderate?».

Alex spiegò di voler parlare con il signor Deril per una questione urgente; così la segretaria li fece entrare. Dopo pochi minuti Deril li salutò affettuosamente e li accolse nel suo ufficio.

Alex gli spiegò: «Deril non c’è tempo da perdere! Oggi è successa una cosa incredibile. Ero a casa tranquillo quando abbiamo sentito un forte rumore e sono andato a controllare di cosa si trattasse. Ho visto passare un grosso camion che ha scaricato tante immondizie nella mia campagna e ha proseguito nelle zone vicine. Mi chiedevo se potevi darmi una mano per scoprire chi è. Sono riuscito

solo leggere la targa: RB 369».

Deril rispose: «Che strana cosa, non avevo mai sentito niente di simile finora. Ora cerco sul computer dove abbiamo l'elenco di tutte le persone e dei loro veicoli. Dovrei riuscire a trovarlo. Dammi qualche minuto».

Dopo poco tempo Deril aveva la risposta per Alex: «Ecco ci sono, l'ho trovato! Ma non ho buone notizie. Il proprietario del quel furgone è il professor Robotnik Plastik. Lavora in un laboratorio che fa esperimenti sulla plastica buttando fumi nocivi e inquinando l'acqua. Abbiamo già ricevuto qualche lamentela su di lui. Cosa vuoi fare?».

Alex rispose: «Non è possibile che questa persona inquina indisturbato e nessuno se ne preoccupi. Voglio cercare qualche indizio per poterlo incastrare e denunciarlo alla polizia. Dobbiamo salvare il nostro pianeta!».

Alex salutò Deril e uscì dall'ufficio. Proprio in quel momento vide passare un camion nero sospetto, uguale a quello della mattina. Così caricò Felix sulla bicicletta e partì all'inseguimento.

Dopo poco il camion si fermò su una collina fuori dal paese. Alex si accorse che c'era un laboratorio con sopra un'insegna "RP" e disse a Felix: «Ecco, ci siamo, questo è il laboratorio del dottor Robotnik Plastik». Vide poi uno scienziato che scendeva dal camion e che si toglieva il camice appoggiandolo alla maniglia del furgone.

Approfitando di un momento di distrazione, Alex prese il camice e si travestì da scienziato con l'idea di entrare sotto mentite spoglie.

Vide una persona aprire la porta d'ingresso con un tesserino e rapido rapido lo seguì prima che si chiudesse la porta. Pensò dentro di sé: "È fatta!". Camminando nel laboratorio riconobbe il dottore perché Deril gli aveva mostrato una sua foto.

Si fece coraggio, gli si avvicinò e gli chiese: «Signor Plastik perché vuole inondare il paese di plastica?» e lui rispose: «Il paese? Voglio riempire il mondo perché solo io ho l'antidoto per scacciare la plastica. In questo modo diventerò il re del mondo e avranno tutti bisogno del mio aiuto per ripulire il pianeta. Finalmente sarò considerato importante e senza di me tutto verrà distrutto».

Il dottore non aveva riconosciuto che lui era un ragazzino e non

un vero scienziato, così non si era preoccupato della domanda insolita e aveva continuato a lavorare alle sue ricerche.

Alex capì, invece, che la situazione era fuori controllo.

Decise così di chiamare di nascosto la polizia spiegando cosa stava succedendo e fornendo loro le istruzioni per entrare. La polizia arrivò velocemente, accerchiò il laboratorio e costrinse con l'inganno il dottore a uscire.

Riuscirono quindi ad arrestarlo e ringraziarono Alex per il prezioso aiuto.

Il dottore era arrabbiato perché era stato scoperto e arrestato. E disse: «Cribbio! Non volevo essere scoperto, è andato a monte il mio diabolico piano. Volevo conquistare il mondo ma quel ragazzino ficcanaso ha dato un freno alla mia corsa. Non finisce qui, ci rivedremo presto».

La polizia condusse il dottore alla prigione di massima sicurezza del paese.

Alex era fiero di aver aiutato la giustizia e di essere riuscito a sconfiggere quel malvagio dottore. Pensò tra sé e sé: "E ora cosa ne facciamo di tutta questa plastica?".

Felix si girò e si accorse della presenza di un macchinario con sopra la scritta "smaltitore di plastica". Lo mostrò subito ad Alex e che ebbe un'idea: agganciare questo macchinario al trattore e andare vicino alla plastica in modo da aspirarla. Con sorpresa, appena provarono, videro che la macchina faceva fuoriuscire in cambio tanti fogli di carta.

In breve tempo ripulirono tutto il paese e ottennero un premio dal sindaco: un grosso rifornimento per la scuola e gli alunni di carta riciclata. In cambio le classi si impegnarono a sprecare di meno e a proteggere l'ambiente grazie all'esempio di Alex e di Felix.

Alex e Felix, negli anni successivi, vissero altre entusiasmanti avventure per aiutare a salvaguardare il pianeta.

Ma questa è un'altra storia!

Leonardo Timpone

Sara e Margherita

Margherita e Sara sono due giovani amiche che vivono in un paesino circondato da una bellissima campagna, con boschetti, ruscelli e prati fioriti.

Un giorno Sara, annoiata, propone a Margherita: «Ti va di fare una bella passeggiata?».

Margherita accoglie contenta l'idea: «Certo! – risponde sorridendo – Mi piace!».

«Dai che portiamo anche Laky».

Laky è un cucciolo di cocker che accompagna sempre le due ragazze ovunque vanno. Spesso tutti e tre percorrono dei sentieri che attraversano il bosco.

Il luogo è davvero incantevole e le ragazze si divertono molto a osservare gli animali che di tanto in tanto sbucano dai cespugli, volano tra gli alberi oppure nuotano nei torrenti.

Appena fuori dal paese c'è una vecchia e brutta casa con all'interno il laboratorio di uno scienziato, un uomo brutto e grasso che continua a fare strani esperimenti di ogni tipo con la plastica.

Mentre percorrono un sentiero che non avevano mai percorso in precedenza, improvvisamente Laky comincia ad abbaiare insistentemente, attirato da qualcosa di strano che galleggia dentro ad un piccolo stagno. Avvicinandosi si accorgono che ci sono tantissimi oggetti di plastica con stranissime forme e colori.

Sara è perplessa e chiede: «Ma da dove vengono tutte queste cose di plastica?» e Margherita risponde: «Non lo so... ma guarda, sembrano venire da quel ruscello che scorre vicino a quella costruzione».

In effetti, in fondo al sentiero, oltre una piccola radura, si riesce scorgere una strana e vecchia casupola in mattoni. È tutta ricoperta

di edera, con le imposte rovinate e un gran disordine tutt'intorno. Il cortile è letteralmente pieno di rottami e spazzatura.

Sul tetto, da un camino esce un fumo colorato, quasi viola.

Le ragazze si avvicinano con un po' di timore, perché quel luogo è davvero inquietante. Provano a spiare oltre i vetri sporchi e in parte rotti delle finestre.

All'interno vedono un individuo che a loro è familiare. Si tratta di un vecchio scienziato, brutto e magro, che spesso viene in paese e si comporta in modo strano. Armeggia davanti a degli enormi macchinari che fanno un gran trambusto. È proprio lui che fa degli strani esperimenti con la plastica producendo oggetti piccoli e grandi: alcuni prendono il volo ed escono non si sa come da una vetrata spalancata vicino al soffitto, altri si riversano in un piccolo canale che attraversa il pavimento per poi finire dentro il ruscello.

«Dobbiamo fare qualcosa, altrimenti gli animali moriranno» decide Sara.

Così provano a bussare alla porta e parlare con quell'uomo, nonostante un po' di paura.

Gli chiedono se può smettere, perché con i suoi esperimenti sta rovinando tutto l'ambiente circostante.

Lo scienziato non risponde direttamente a loro ma le manda via in brutto modo sghignazzando. Le ragazze sono ancora più preoccupate di prima ma sanno di non poter far nulla da sole. A loro serve aiuto!

Decidono allora di chiedere aiuto al loro amico Tom, il figlio del meccanico del paese. Vanno tutti e tre insieme nell'officina del padre, dove trovano tanti e diversi pezzi di rottami inutilizzati per costruire un grosso robot telecomandato, che decidono di chiamare Jack. È un androide bello, alto e robusto, con gli occhi più neri dell'inchiostro, completamente di ferro.

Così il giorno dopo vanno al laboratorio dello scienziato per cercare di fermarlo. Tutti e cinque cercano di bloccare la produzione di plastica, ma ci sono degli orribili mostri artificiali, anch'essi di plastica. Quegli strani esseri difendono il loro creatore e la cosa non è semplice. Subito inizia una lotta tra Jack, telecomandato da Tom, e i mostri.

Intanto le ragazze bloccano lo scienziato, rinchiudendolo in uno

sgabuzzino. Alla fine Jack ha la meglio sui mostri, perché usando un ferro incandescente riesce a scioglierli.

I bambini subito dopo obbligano lo scienziato a rimuovere tutta la plastica dalla campagna, che ritorna ad essere pulita ed incontaminata.

I tre amici, con Jack e Laky, sono molto soddisfatti della loro vittoria, ma soprattutto sono contenti di avere risolto il problema dell'ambiente dove vivono. Insieme ai loro compagni e parenti fanno una grande festa all'aria aperta e tutti capiscono quanto è importante prendersi cura dell'ambiente naturale.

Margherita Tonolli

La plastica infernale

In una città viveva una famiglia composta da mamma, papà e tre figli: Giulio, Alberto e Tina.

Era una famiglia un po' particolare. Infatti, i ragazzi erano un po' strani. Tina era bionda, con gli occhi azzurri, alta e magra. Lei non aveva tutte e dieci le dita ma ne aveva cinque sulla mano sinistra e due sulla destra. Alberto invece era moro e un po' grassottello, lo si riconosceva perché aveva cinque dita sul piede destro e quattro sul sinistro. Giulio invece era basso, molto in forma e aveva i capelli neri. Lui aveva una cicatrice vicino al naso che arrivava fino alla bocca.

In casa, mamma, papà e i loro tre figli stavano guardando il telegiornale e sentirono che una fabbrica che riciclava la plastica aveva sbagliato a tritarla e si era formato un enorme mostro di plastica che aveva preso vita ed era cattivissimo. Al telegiornale avevano detto di barricarsi dentro casa chiudendo bene tutte le porte e le finestre in modo che non potesse entrare.

Allora la famiglia chiuse tutto, spense la TV e andarono tutti a letto, ma appena si rimboccarono le coperte sentirono dei rumori provenire dal piano terra. Allora tutti iniziarono a preoccuparsi.

Il papà e la mamma con molto coraggio andarono a vedere ma proprio in quel preciso momento il mostro li prese. Allora i bambini, vedendo che i genitori non tornavano su, andarono a vedere cosa era successo. Andando sulle scale fecero rumore e il mostro li sentì e catturò Giulio. Allora Alberto e Tina corsero di sopra e si misero vicini, nascosti sotto le coperte e lì rimasero tutta la notte. La mattina dopo, pensando che fosse stato solo un sogno e andarono a vedere se i genitori c'erano, ma non c'era nessuno. Allora pensarono: «O è tutto vero o sono andati al bar a prendere le brioche» ma

poi pensarono anche che se fossero andati a prendere le brioches glielo avrebbero detto.

Allora capirono che il mostro aveva veramente rapito la mamma, il papà e Giulio e che dovevae essere ancora di sotto. Piano piano andarono a vedere e lo videro sul serio lì che teneva nella sua tasca prigionieri i genitori ed il fratello.

“Non è un sogno questo, allora!” pensarono.

Alberto e Tina rifletterono su come sconfiggere il mostro e salvare la loro famiglia.

Alberto pensò di risolvere la questione bruciando il mostro col fuoco, ma Tina giustamente disse che se avessero fatto così si sarebbero bruciati anche i genitori e Giulio. Bisognava escogitare un sistema per liberarli prima di appiccare il fuoco.

Tina da sotto il mostro gridò: «Mamma, papà, Giulio... buttatevi giù dalla tasca aprite le braccia che vi prendo» e loro così fecero.

Alberto diede fuoco al mostro di plastica.

«E ora? Che facciamo?».

«Diamo le scorie all’azienda che ricicla la plastica».

Poi si assicurarono che mamma, papà e Giulio stessero bene. Meno male! Era andato tutto a buon fine!

Nicholas Venturella

Scuola primaria Cologna Veneta (VR)
Classe IV A
Insegnante Elena Canovo

Inquinare è come uccidere noi stessi

C'era una volta un mondo dove le persone inquinavano. I marciapiedi erano ricoperti da ruote bucate, sacchi della spazzatura, scarti di cibo e vecchi oggetti. Le macchine addirittura non riuscivano a passare da quanta immondizia c'era. Gli alberi, anche in primavera, erano spogli come d'inverno e i fiori erano appassiti e senza colori. L'aria puzzava di petrolio e i fiumi erano neri a causa delle fabbriche che gettavano i loro rifiuti in acqua. Le case erano disordinate e sporche.

Gli abitanti di questo mondo non riciclavano mai gli oggetti e le strade, per loro, erano come una grande discarica. Solo quattro ragazzi di nome Andrea, Elena, Marco e Giulia rispettavano il mondo. Pulivano le strade, i marciapiedi e le loro case con guanti e sacchetti e rispettavano la natura.

Un giorno la Terra, stanca dell'inquinamento, fece un patto con la spazzatura: formarono dei giganti di immondizia per scacciare l'uomo dal mondo. I mostri erano enormi e cattivi. Avevano gli occhi neri, grandi, spaventosi. La loro gigantesca bocca nera con file di denti inquietanti divorava le persone.

Era una giornata come tutte le altre e Marco, Elena, Andrea e Giulia erano a scuola. A ricreazione il cielo diventò nero e suonò la campanella d'allarme. I ragazzi sentirono tremare la terra per qualche secondo, poi si voltarono e videro un'ombra enorme avvicinarsi. Le professoresse, spaventate, mandarono i ragazzi nelle loro case. I ragazzi allontanandosi da scuola sentirono di nuovo tremare la terra, si voltarono verso la grande ombra e videro un enorme mostro di spazzatura. Tutti iniziarono a urlare spaventati; intorno a loro i cittadini scappavano per la paura. Tutta la città si

agitò vedendo quei mostri. I quattro amici si fecero coraggio: era molto importante salvare il mondo dall'inquinamento!

Così Andrea spiegò: «Per noi salvare il mondo è importante perché inquinare è come uccidere noi stessi. Combattiamo per sconfiggere questi mostri!».

Per qualche istante i compagni si guardarono e poi accettarono entusiasti. Decisero di andare a casa di Marco e lì scelsero il piano d'attacco. In seguito andarono dal nonno di Marco che aveva un deposito di armi antiche che avrebbero usato per combattere i mostri.

Il giorno dopo si ritrovarono tutti al centro della città con archi e frecce, spade e scudi. Ad un tratto arrivarono venti giganti e iniziarono a combattere.

All'inizio del combattimento i giganti non cedevano però poi uno dei ragazzi colpì il cuore di un mostro che morì. Allora capirono che per sconfiggere i giganti bisognava colpirli al cuore.

Chiara De Rossi

La statua della libertà

C'era una volta la statua della libertà vivente che un bel giorno si stancò di trascorrere tutto il tempo in mezzo all'inquinamento.

Attorno a lei, a tutte le ore del giorno e della notte non facevano altro che passare macchine, furgoni, motorini e lei cominciò così a ricoprirsi di smog.

Quello che però la fece veramente arrabbiare fu che, a poco a poco, anche la gente che camminava per strada cominciò a buttare ai suoi piedi mozziconi di sigaretta, cartacce e chewing gum.

Qui ci voleva un piano per rimettere in riga un po' tutti gli abitanti di New York!

Chiamò la sua assistente Elena e insieme cercarono un piano per ridurre il più possibile l'inquinamento della città.

Per prima cosa, le due crearono un robot gigante che sparava bidoni che intrappolavano le persone che non rispettavano le regole.

Elena e la statua costruirono anche dei contenitori per la raccolta differenziata e li distribuirono nei vari quartieri della città.

Appesero per la città dei volanti in carta riciclata con una serie di regole ben precise da rispettare: chi non le avesse rispettate sarebbe stato punito dalla statua e inventarono un carburante non inquinante prodotto dall'energia solare.

Un giorno la statua vide dall'alto che un signore buttava in un fiume del liquido oleoso: il robot entrò subito in azione, lanciò il bidone addosso all'uomo e lo tenne prigioniero lì dentro per un giorno, solo a notte fonda la statua lo liberò.

L'uomo prima di uscire dovette promettere alla statua che non avrebbe più inquinato.

La notizia dell'uomo imprigionato fu trasmessa nei telegiornali

e i giornalisti invitarono i cittadini a rispettare le regole.

La gente in poco tempo trasformò le proprie abitudini, cominciò a muoversi con mezzi non inquinanti così che i cittadini che frequentavano le stesse vie cominciarono a conoscersi e a fare dei tratti di strada insieme ridendo come non avevano mai fatto prima d'allora.

Tutti erano però ancora terrorizzati dalla statua finché un gruppo di bambini non pensò di andarla a ripulire dallo smog.

La statua in pochi giorni tornò splendente come prima e ringraziò tutti i bambini regalando loro giochi interattivi e robot anti-smog.

I genitori e i parenti dei bambini capirono così che la statua non era cattiva ma voleva solo il bene di tutti.

In un giorno di primavera quando la statua capì che tutti gli abitanti di New York avevano compreso il messaggio, come per magia si alzò in aria, salutò tutti e si teletrasportò in un altro continente pronta per iniziare tutto da capo.

Linda Guarise

Il polline del caos

Un tempo, esisteva un bellissimo mondo fantastico. Un giorno un uomo iniziò a inquinare lanciando semi che con gli anni si trasformarono in altissimi alberi dai mille fiori con del polline contenente alcuni tipi di microbi tossici inquinanti. Dodici anni dopo l'inizio del caos, in quel meraviglioso mondo capirono che era il momento di chiedere aiuto a qualcuno.

Laura, una bella ragazza di sedici anni, dovette salutare suo fratello Alessandro perché il ragazzo sarebbe dovuto partire per il mondo fantastico dove avrebbe continuato gli studi.

Si era chiuso un capitolo della storia di Alessandro, ma un altro si era appena aperto. Così era anche per Laura, che si era trasferita in un'altra città quattro giorni prima della partenza del fratello.

Iniziava la scuola per entrambi. Durante l'intervallo di quella bella giornata, anche se un po' nuvolosa, Laura si mise in un angolino a pensare a suo fratello. Dopo qualche minuto tre ragazze della classe di Laura si avvicinarono e la più alta le disse: «Ciao, mi chiamo Francesca, loro sono Anna ed Elisa. Tu devi essere Laura giusto? La nuova arrivata. Dimmi, ti piace questo paesino? Da quanti giorni sei qui? Anche da dove vieni tu c'è così freddo a settembre? Quanti anni hai precisamente? Hai qualche fratello o sorella? Io ho due fratellini più piccoli e una sorella più grande che ha due figlie gemelle che sono troppo carine!».

Ad un certo punto Elisa la interruppe dicendo: «Perdonala, è sempre così quando c'è qualcuno di nuovo a scuola e quando inizia è quasi impossibile fermarla!».

Laura sorrise e disse: «Anche mio fratello è così».

Francesca la fermò e disse ridendo: «Quindi hai un fratello!».Le

altre tre ragazze si misero a ridere e Laura disse: «Sì, sì ho un fratello di nome Alessandro! Comunque sono arrivata da quattro giorni e sì anche da dove vengo io c'è questa temperatura a settembre. E ho 16 anni».

In poco tempo le tre ragazze diventarono amiche inseparabili.

Intanto dall'altra parte dell'Universo anche Alessandro si faceva molti amici, prendeva ottimi voti e si divertiva.

Qualche settimana più tardi, durante un'uscita con le sue nuove amiche, Laura ricevette un messaggio da un numero sconosciuto con scritto che nel mondo fantastico stava accadendo qualcosa di terribile causato da suo fratello.

Subito dopo, questa volta da un numero sconosciuto diverso, le arrivò un altro messaggio che diceva: "Laura, il mio nome è Gioele. Immagino che mia sorella Eleonora ti abbia già detto di tuo fratello. Alessandro sta distruggendo il nostro mondo piantando degli alberi che hanno dei fiori contenenti microbi tossici nel polline. Aiutaci, ti prego. Sei l'unica che potrebbe calmarlo. Se accetti, spiega questa cosa anche a Elisa, Anna e Francesca. Le loro caratteristiche ci sarebbero molto utili. Scrivimi appena leggi il messaggio."

Laura corse subito ad avvertire le sue amiche del viaggio e loro accettarono. Subito dopo rispose a Gioele, e pochi secondi dopo sul suo telefono comparve una notifica: "Ci vediamo mercoledì alle 20 in punto davanti alla tua scuola."

Mercoledì sera le ragazze prepararono i bagagli necessari, in seguito salutarono, in lacrime, le loro famiglie per poter intraprendere quel viaggio. Tutte e tre raggiunsero la scuola un po' in anticipo dove aspettarono ansiose Eleonora e Gioele.

Poco dopo, vicino ad una grande quercia, si creò un grande portale da dove uscirono i due fratelli.

Attraversato il portale i sei giovani ragazzi giunsero nel mondo fantastico. O meglio, si ritrovarono su una spiaggia davanti a un'enorme distesa d'acqua salata dai colori del tramonto. Uno spettacolo indescrivibile. Sotto di loro, la sabbia bianca faceva il solletico ai piedi. Le quattro amiche si guardarono meravigliate.

Dietro c'era una grande terra, i cui confini parevano confondersi con le nuvole. A sinistra una foresta enorme, con alberi dai fiori color verde, rosso, giallo, viola e arancione. A destra un paesaggio

circondato dalle montagne, su cui sorgevano maestose regge.

«Vedete quelle chiazze scure sulle montagne? È la morte. Il poline disperso da tuo fratello. Allora, andiamo? La nostra reggia ci aspetta» disse Gioele.

«Reggia?» chiesero in coro le quattro ragazze».

«Sì, ogni abitante del paese ne ha una. Ogni famiglia almeno. Noi vi ospiteremo nella nostra».

Appena furono giunte alla reggia le quattro ragazze vennero guidate nelle loro eleganti stanze. Non molto tempo dopo vennero condotte nella sala da pranzo per cenare. Poi si prepararono per andare a dormire, mentre Gioele ed Eleonora diedero una mano a pulire la cucina.

La mattina i sei ragazzi si prepararono per uscire dalla reggia.

Dopo essere usciti andarono a cercare di capire che cosa avesse fatto Alessandro.

In seguito andarono a cercarlo. Risalirono le montagne, tra vallate e distese boschive. A tratti i monti sembravano perdere vita: nel bel mezzo di un bosco, talvolta, gli alberi sparivano per un centinaio di metri lasciando spazio a distese di terra secca.

Dopo un po' lo trovarono ma sembrava completamente cambiato, sembrava avere paura. In seguito Laura riuscì a farlo calmare e a riflettere in fine disse che lui non avrebbe mai voluto che succedesse una cosa del genere, e che anche se non ricordandosi chi, fu un uomo a dirgli che doveva farlo altrimenti l'avrebbe minacciato di far del male a tutte le persone a lui care. Dopo qualche ora di studio scoprì che c'era un modo per rimediare al danno compiuto.

«Bisogna procurarsi dell'olio fatto con questo fiore» disse il ragazzo indicando un fiore illustrato nella sua enciclopedia delle erbe.

«Nessuno ormai ha più scorte di quel tipo di olio. Però quel fiore cresce sui nostri monti, oltre i duemila metri». disse Eleonora. Poi Alessandro disse: «Mi sento responsabile ci andrò io».

«Anch'io verrò con te» disse Gioele.

«Pure io» disse Laura. «Anch'io» disse Elisa.

«Voglio darvi una mano» disse Francesca.

«Ci andremo tutti insieme» disse Laura.

«Meglio di no sai Laura, è troppo pericoloso. Andrò io insieme ad Alessandro e Gioele. Intanto voi preparate l'occorrente per pre-

parare il tutto. Ci rivediamo tra qualche ora più o meno».

I tre ragazzi partirono per i monti mentre le ragazze prepararono tutto.

Circa tre ore e mezzo dopo i tre ragazzi tornarono dalle montagne con un chilo e mezzo di fiori rari.

«Abbiamo tutto?» chiese Gioele.

Alessandro e Laura si abbracciarono felici.

«Iniziamo a salvare il mondo!» disse Francesca emozionata. Dopo qualche decina di minuti l'olio era pronto e per spargerlo in tutto il mondo fantastico, presero le tre mongolfiere di Gioele e gettarono tutto l'olio sui campi e nei boschi. In un attimo quel posto che sapeva di distruzione divenne un paradiso esotico.

Quattro giorni dopo i cinque ragazzi tornarono sulla Terra felici di aver vissuto una bella avventura e di aver conosciuto nuove belle persone disposte a fare di tutto per salvare il loro amato mondo.

Marta Menon

Il mondo a due tonalità

Un giorno, a scuola, Violet stava correndo quando, ad un certo punto, svenne.

La bambina cominciò a viaggiare con la mente e si trovò in un mondo fantastico molto particolare. Incontrò degli animali strani e delle piante parlanti. Rimase impressionata dal fatto che metà mondo era scuro e l'altra metà colorato.

Capì subito che qualcosa non andava.

Gli animali si avvicinarono a lei e le chiesero aiuto per risolvere un grave problema. La bambina accettò volentieri e chiese che le spiegassero il motivo di quello che stava accadendo al loro mondo.

Uno degli animali cominciò a raccontarle che la causa di tutto di un mostro chiamato "Plastic" che stava inquinando ogni cosa che toccava, togliendo colore e gioia a ogni essere vivente.

Mentre tutti insieme stavano cercando un modo per fermare il mostro, Plastic uscì allo scoperto con l'intenzione di colpirli.

Violet subito si spaventò, poi prese coraggio e disse agli animali di darle le loro lacrime colorate e alle piante tutti i petali che potevano donare.

La purezza delle lacrime e la dolcezza dei petali si trasformò in un arcobaleno di energia che colpì il mostro e lo fece sparire.

Violet si riprese e aprendo gli occhi si ritrovò nel giardino della scuola.

Appena fu lucida si alzò ed entrando in classe raccolse le carte che altri bambini avevano gettato a terra, le buttò nel cestino...aveva imparato che solo smettendo di inquinare l'ambiente, la natura avrebbe ancora donato colore al mondo.

Chloe Santolini

Classe IV C
Scuola primaria
Cologna Veneta (VR)
Insegnante Renata Dal Monte

I due scienziati

La storia si svolge in una città moderna, più precisamente in una metropolitana.

Einstein passeggiando per la metropolitana cade in un tombino, ma dopo si scopre che quello era un portale che portava al passato. L'unica cosa che riesce a vedere è una cosa dalla forma rettangolare: questa all'improvviso si accende e gli fa vedere che sin da quando era piccolo buttava la plastica..

Einstein capendo l'errore che aveva fatto e faceva ancora, si mette a raccogliere tutta la plastica, ma non ce l'avrebbe mai fatta da solo, così chiede aiuto a un suo amico Frankenstein; però quest'ultimo non vuole, anzi trasforma la plastica un mostro vivente capace di inquinare tutta la Terra..

Così Einstein volendo distruggere il mostro cerca di distruggere qualsiasi cosa di inquinante. Inizia col distruggere i macchinari con cui Frankenstein creava mostri e gli rovina i piani. Da quel giorno il pianeta è diventato più pulito, grazie anche al contributo dei cittadini che si danno da fare e che riciclano tutto.

Questo breve ma educativo racconto ci spiega come l'essere umano si deve prendere cura della Terra e dell'importanza del riciclo per evitare l'inquinamento.

Afti Mohamed Amin

Guerra tra draghi e ciclopi

Su un'isola dispersa, in una zona di montagna, vivevano dei grandi ciclopi e degli enormi draghi sputafuoco.

Era un ambiente pulito, incontaminato dall'uomo.

Ciclopi e draghi convivevano pur non andando d'accordo, ma avevano stabilito delle regole e degli spazi per non litigare.

Un giorno nell'isola approdò una nave di turisti che in pochi minuti invasero l'isola. I turisti avevano borsoni pieni di cibo e bevande, si accamparono e dopo aver ben mangiato e ben bevuto lasciarono le loro immondizie sparse sull'isola incontaminata.

C'erano bottiglie, piatti, bicchieri di plastica ovunque.

I draghi che volavano alti nel vedere questo scempio cominciarono a sputare fuoco addosso ai turisti maleducati. I ciclopi scesi dalle montagne cominciarono a calpestare tutto quello che trovavano. I ciclopi si arrabbiarono con i draghi perché con il fuoco avevano creato degli incendi rovinando la natura, i draghi si arrabbiarono con i ciclopi perché con la loro forza distruggevano tutto quello che toccavano. Un vecchio ciclope saggio ad un certo punto si fermò e chiese agli altri ciclopi di parlare con i draghi. Qualcosa non funzionava. Per molto tempo si erano sforzati di andare d'accordo e ora c'era la guerra tra loro. Riunitisi tutti capirono che il problema non era il fuoco dei draghi e nemmeno la forza distruttrice dei ciclopi, il problema erano gli umani che avevano inquinato senza rispetto la loro amata isola.

Ciclopi e draghi decisero così di andare dai turisti che spaventati raccolsero in fretta tutto ciò che rimaneva. In quattro e quattrotto i turisti fuggirono sulla loro nave e non si fecero più vedere.

Ciclopi e draghi continuarono la loro convivenza senza più litigare a causa della plastica inquinante inventata dagli uomini.

Faye Papa Mour

Gli umani e gli animali contro la plastica

Una famiglia composta da mamma Erica, papà Federico e il figlio Andrea, vive in un bosco perché ha sempre voluto stare in mezzo alla natura. La loro casa si trova ai piedi di una montagna vicino al fiume, dove Federico e Andrea ogni mattina vanno a pescare, mentre Erica, che lavora come maestra, prepara la lezione del giorno dopo per Andrea. Nel bosco abitano anche orsi e lupi, perché è il loro habitat naturale. Federico e Andrea hanno imparato a convivere con gli animali del bosco, infatti qualche volta lasciano dei pesci per i lupi e per gli orsi. Spesso si fermano ad ascoltare gli orsi che, mentre si gustano i pesci, dicevano tra loro: «Ma che buono questo pesce, è proprio speciale!»; «Me lo mangerei tutto in un sol boccone!».

Un bel giorno arriva il compleanno di Andrea così i genitori decidono di organizzare una festa invitando tutti i parenti. Finita la festa, si ritrovano con quattro sacchi pieni di plastica e si chiedono: «Beh, e adesso dove buttiamo queste immondizie?». Erica propone di metterle dietro a un cespuglio, perché non avendo la macchina non possono portarla all'ecocentro; non solo, sono anche un po' pigri e credono di non fare nessun danno; inoltre pensano di non essere visti da nessuno. In realtà non si rendono conto che stanno inquinando la casa dei lupi e degli orsi.

Il giorno dopo gli animali del bosco mentre gironzolano per procurarsi cibo e acqua e camminano di qua e di là si imbattono in quattro grandi sacchi pieni di plastica nascosti dietro al cespuglio più rigoglioso del bosco. Subito iniziano a chiedersi di chi possano essere e a un lupo viene in mente di aver visto passare la famiglia di umani con i quattro sacchi colmi. Dal gruppo degli orsi esce una voce che racconta che il giorno prima era stato il compleanno del

piccolo umano e che erano arrivati nel bosco un sacco di umani a festeggiarlo. Orsi e lupi continuano a parlare stupiti e confusi tra di loro e deducono che siano stati proprio gli umani a portare i grandi sacchi pieni delle immondizie prodotte dalla festa del piccolo Andrea.

Gli animali si sentono offesi e arrabbiati così prendono i sacchi e vanno verso la casa della famiglia.

Gli orsi durante il tragitto non smettono di brontolare, mentre i lupi ululano arrabbiati e delusi.

Un orso si lamenta e si chiede come mai siano stati così maleducati nei loro confronti, a un altro orso sembra impossibile che Federico ed Erica abbiano fatto questo torto a loro. Il vecchio orso del gruppo si chiede cosa abbiano fatto di male per meritarsi un gesto del genere. Da un lato un lupo risponde che forse è perché loro mangiano troppo pesce che padre e figlio li lasciano vicino al fiume dopo la pesca.

Ai lupi, molto arrabbiati, viene l'idea di scrivere una lettera alla famiglia dispettosa:

*“Cari Erica, Federico e Andrea
ci dispiace molto che abbiate buttato la plastica dietro al cespuglio più
bello del bosco, siete proprio dei gran maleducati!
Il bosco è casa nostra e non vogliamo che lo inquiniate.
Vi riportiamo indietro la vostra plastica e non vogliamo che succeda
ancora!”*

Arrivati alla casa degli umani, gli animali lasciano i sacchi con sopra la lettera davanti alla porta d'entrata.

Nel tardo pomeriggio, dopo la pesca, la famiglia rientra e trova i sacchi con sopra la lettera e comincia a chiedersi chi possa essere stato. Erica pensa subito ai lupi e agli orsi...

I tre dispiaciuti vanno di corsa in cerca degli animali per scusarsi. Trovati gli orsi e i lupi i tre umani tristi e sconsolati con voce dimessa tutti insieme si scusano dicendo: «Cari orsi e lupi ci dispiace tanto di aver buttato i sacchi, lo abbiamo fatto per pura pigrizia e non per farvi un dispetto. Non immaginavamo di farvi un danno, non ci abbiamo proprio pensato, ma non succederà più!».

Il vecchio lupo interviene a nome degli animali presenti e accetta le scuse a patto che gli umani trasformino la plastica in materiale utile.

Federico, Erica e Andrea accettano felici e cominciano subito a pensare a come riutilizzare in modo intelligente tanta plastica nociva. Si mettono all'opera e decidono di costruire una barca agli orsi per andare a pescare e un lungo scivolo ai lupi per giocare vicino all'ombra del grande cespuglio.

Umani e animali dopo l'episodio infelice continuano a essere amici, a rispettarsi e a rispettare l'ambiente in cui convivono.

Anna Giancesini

Alex salva il mondo

C'era una volta un ragazzino di nome Alex che amava giocare con i robot.

Alex era tranquillo e trascorrevva il suo tempo libero a giocare ai robot con i suoi amici nel parco vicino a casa sua. Spesso usava i jeans e delle magliette stropicciate, indossava scarpe da ginnastica mezze distrutte e metteva i suoi robot dentro lo zaino di scuola al posto dei libri.

Un giorno, mentre stava giocando serenamente ai robot con i suoi amici al parco, vide che un uomo camminando gettò per terra una bottiglietta come niente fosse.

Ad Alex diede molto fastidio così in lontananza lo seguì con gli occhi, poi decise di inseguirlo per vedere dove andava. Ad un certo punto l'uomo entrò in una vecchia casa. Alex si guardò intorno e vide che vicino al campanello c'era un'etichetta con scritto "Laboratorio di Marco".

Intanto anche i suoi amici Ludovico, Matteo, Luca e Mario erano arrivati.

Dalle finestre bucate dalla grandine si vedevano un ammasso di robot colorati che parlavano in continuazione con una voce metallica. Marco schiacciava dei pulsanti rossi incastrati su un grande tavolo di legno marrone tutto scheggiato e i robot parlavano, parlavano, parlavano all'infinito...

Da un enorme cassetto Marco estrasse delle lunghe pistole di plastica variopinte e ne diede una ad ogni robot.

Tutti i robot dotati della pistola "spara plastica" si diressero in città e ogni volta che si avvicinavano ad una persona sparavano e dalla loro pistola usciva una bottiglia di plastica. In poco tempo la città fu ricoperta di plastica.

Il capo della protezione civile fu informato di quello che succedeva da Alex e dai suoi amici così ordinò il coprifuoco in attesa di fermare i robot con le pistole "spara plastica".

Grazie all'aiuto di scienziati preparati venne lanciato un razzo sopra la città con a bordo i ragazzini che spruzzarono uno spray ecologico salva città che scioglieva la plastica, tutti i tipi di plastica... bottiglie, robot e pistole.

La città fu salva, l'inquinamento era stato sconfitto e Marco dovette chiudere il laboratorio per mettersi al servizio gratis degli scienziati che avevano inventato lo spray ecologico salva plastica.

I ragazzini vennero premiati con le coppe del coraggio.

Yahia El Bouzakraoui

Un gruppo di ragazzi salva il futuro

C'era un gruppo di ragazzi e di ragazze che stavano facendo una passeggiata e si scontrarono con un cestino pieno di rifiuti. Anche sotto i loro piedi era sporco di bottiglie di plastica e di vetro così hanno pensato di ripulire tutto il cestino che era pieno di spazzatura e rifiuti. Il cestino era diventato pulito e non c'era più ne-

anche una bottiglia di plastica: avevano raccolto tutto e inserito negli appositi contenitori.

Quando andarono via stavano parlando del futuro e riflettevano su come sarebbe stato. Andando un pò avanti sono caduti in un buco che porta nel tempo e si sono visti intorno la spazzatura e i rifiuti plastica, strumenti, case inquinate e bottiglie di vetro. Poi hanno incontrato uno scienziato che ha detto loro che potevano andare a sconfiggere la plastica e il mare inquinato e lo scienziato li ha portati nel suo laboratorio. Quando entrarono nel laboratorio notarono che era tutto disordinato, una confusione pazzesca.

Lo scienziato propose di costruire una macchina per la plastica e così hanno costruito un aggeggio formidabile. Tutti felici hanno fatto una festa e sono andati via.

Pensarono di fare una passeggiata nel bosco, si addentrano ma scoprirono che quel bosco era sporco di plastica e pieno di spazzatura. Erano preoccupati non solo per il bosco, ma anche per gli animali che incontravano moribondi: c'era troppa plastica buttata in giro senza senso e l'aria era malsana.

Recuperarono dei sacchi che avevano dentro a uno zainetto e cominciano a raccogliere, ripulire, dividere le immondizie... dopo un pò di tempo era tutto pulito.

I ragazzi e le ragazze volevano salvare gli animali, l'ambiente e vivere in un modo più pulito ed ecologico.

Decisero di tornare casa dove trovarono i loro genitori che li aspettavano preoccupati perché erano stati via molto tempo.

I giovani raccontarono alle loro famiglie la loro impresa e i genitori si mostrarono felici delle belle azioni che i loro figli avevano fatto.

I ragazzi e le ragazze decisero di ripulire anche la loro città, invitarono i loro amici a contribuire e spiegarono loro che non bisogna sporcare l'ambiente, che bisogna trattare bene gli animali e tutti gli esseri viventi sulla Terra.

I giovani vennero premiati dai cittadini con delle medaglie d'oro e diventano famosi sui social con il loro slogan: "Niente plastica, niente immondizie, solo materiale riciclabile per rispettare l'ambiente e gli esseri viventi".

I bambini contro la plastica

C'era una volta un bambino di nome Leon che amava la natura. Un giorno mentre passeggiava nel parco della sua città vide un uomo molto inquietante. Tutti lo conoscevano, era Ching, un ex soldato che indossava sempre la sua divisa da ufficiale e portava delle grosse scarpe nere che sembravano dei carri armati. Ching stava sorseggiando una bibita e dopo aver finito la bottiglietta la lanciò nel fiume che scorreva a lato del parco. Leon incuriosito da questo strano uomo lo seguì sulla sua bicicletta di nascosto pedalando lentamente per non far sentire il cigolio di un pedale senza olio. Arrivato alla casa di Ching, Leon si rese subito conto che sembrava un vero e proprio covo dove erano ammassati tutti in un caotico disordine centinaia di robot di tutte le misure e forme più strane. Leon si spaventò perciò scappò via di corsa e andò dai suoi fedeli amici: Ludovico, Maksin, Wugin e Fedua.

Leon raccontò tutta la scena che aveva visto ai suoi quattro amici che decisero di tornare insieme nel covo dei robot. Mentre stavano per avvicinarsi, videro Ching uscire con il suo esercito di robot schierati: una fila andò verso il bosco, un'altra verso la montagna, un'altra ancora verso i laghi e l'ultima verso l'immensa campagna che si trovava subito fuori la città. I robot cominciano a gettare plastica in ogni dove. I ragazzini allibiti tentarono di raccogliere tutto, ma non ce la facevano da soli così andarono a chiamare altri amici. Ching scoprì che il suo piano era fallito e decise di vendicarsi contro i ragazzini. Per fortuna, Ludovico aveva avvisato suo papà di quello che stava succedendo. Suo papà era il capo dei poliziotti così avvisò il sindaco della città e tutti i cittadini che c'erano centinaia di robot in giro che stavano inquinando. Il sindaco chiamò velocemente un suo amico scienziato che grazie all'aiuto dei ragazzi che

avevano catturato un robot e avevano scoperto il suo punto debole, riuscì a produrre miracolosamente uno spray che annientava i comandi malvagi ricevuti dai robot da Ching.

Ching era furioso, arrabbiatissimo, e non voleva arrendersi.

Sindaco, poliziotti, ragazzi e cittadini furono felici di sconfiggere l'esercito di robot e Ching dovette ripagare i danni trasformandosi in netturbino della città per il resto degli anni della sua vita.

Lofti Ibrahim

Wall-e e il mistero dello spazio

C'è un gruppo di ragazzi composto da due maschi, Henri e Kevin, e da due femmine, Piper e Annabeth.

In una giornata normalissima Henri e Kevin escono da scuola insieme alle tredici e venti, invece Piper e Annabeth rimangono a parlare con le loro amiche, e dicono ai ragazzi: «Ciao, andate al parco, poi vi raggiungiamo!».

Aspettando le ragazze, Henri e Kevin giocano con la palla rosa a calcio; ad un certo punto Kevin dice: «Guarda, sono arrivate le ragazze!». Allora Henri fa segno con le mani per far capire alle ragazze che sono là. Henri vede un boschetto che non avevano mai visto, allora Piper, Annabeth e Henri propongono di andarci, però, Kevin si rifiuta. Allora Henri insiste: «Dai, perché Kevin?». Kevin risponde: «Ragazzi, lo sapete che sono un fifone!». Però, i tre amici entrano lo stesso nel boschetto e Kevin li raggiunge e chiede: «Ragazzi siete sicuri?», ma nessuno lo ascolta e proseguono il loro cammino. I ragazzi si guardano intorno e vedono molti alberi fitti e tanti cespugli pieni di frutti.

Inoltrandosi in quel boschetto girano a destra e trovano un capanno che era fatto di paglia e proprio lì vicino c'era una cabina elettrica che mandava l'elettricità direttamente nel capanno che era alto tre metri. I ragazzi incuriositi aprono la porta del capanno e vedono uno scienziato che si spaventa e fa cadere per terra le provette. «Ehi, ragazzi, mi avete spaventato!» dice lo scienziato.

«Scusa, non volevamo spaventarti!» rispondono i quattro amici in coro che decidono di presentarsi: «Io mi chiamo Kevin, lui Henri e loro Piper e Annabeth».

«Io invece mi chiamo Alex e sono uno scienziato, come si vede dal camice bianco!». Lo scienziato aveva i capelli sparati per aria,

sia i baffi che i capelli erano tutti bianchi. Dentro al capanno c'era una poltrona gialla, una televisione a cinquantacinque pollici, un bancone marrone e una grande finestra da cui passava molta luce. Alex aveva un marchingegno non troppo grande che aveva creato lui stesso. Lo scienziato chiede al gruppo di amici dove stanno andando e loro gli rispondono che stanno esplorando il boschetto.

Lo scienziato Alex, impressionato, dice loro che non c'è tempo; Alex quando aveva dieci anni era andato anche lui nel boschetto e si era ritrovato immerso nella plastica, così era scappato e da allora era diventato uno scienziato e aveva costruito il marchingegno. A quel punto, Alex decide di dare subito il suo marchingegno ai giovani esploratori. La sua invenzione è di colore blu con tantissimi tasti azzurri e poi c'è un pulsante gigante colore rosso fuoco. Per trasportare il marchingegno serve il suo specifico carretto di colore giallo. Lo scienziato convince il gruppetto che la sua invenzione servirà. I ragazzi, anche se non capiscono cosa voglia intendere Alex, accettano, ringraziano e proseguono il cammino nel boschetto.

Dopo un po', si ritrovano in un posto desertico in cui però non fa caldo e ci sono tante stelle: capiscono improvvisamente di essere sulla Luna!

Ad un tratto esce da dietro un albero un robot molto impaurito, che scappa correndo all'impazzata sulle sue piccole ruote da carro armato. Allora i ragazzi, non essendo ancora stanchi, ma pronti all'avventura, inseguono il robot trascinando con loro il carretto giallo, con sopra il marchingegno. Da lì, il robot capisce che i ragazzi non gli vogliono fare del male, ma soltanto conoscerlo. Così col traduttore nell'orologio i ragazzi capiscono che il robot dice: «Ciao a tutti, io mi chiamo Wall-e». Allora il traduttore di Piper dice in robottese: «Noi invece ci chiamiamo: Piper, Annabeth, Henri e Kevin».

Il robot è fatto di plastica, il suo corpo è di colore giallo, le gambe e i piedi (ruote) sono di colore nero la testa e le braccia di colore grigio. Ha gli occhi legati da un pezzo di plastica e sopra c'è la bocca. Piccolo di statura, è timido e un po' pauroso. Allora Henri tira fuori dal carretto (che gli ha dato lo scienziato Alex) il marchingegno. Henri dice: «Guardate lì, davanti a noi c'è il buco nero, potremmo buttare lì tutta la plastica».

I ragazzi con il traduttore nell'orologio ascoltano il robot che

dice felice esultando: «Sì, finalmente posso ritornare a casa, sul pianeta Marte, che è molto arido e polveroso, di colore arancione ed è molto popolato e lontano da qui. Prima non potevo tornare su Marte perché la mia navicella rossa con le sfumature arancioni fatta di plastica con il motore di metallo, era incastrata nella plastica».

Il gruppo di ragazzi, sentita la storia del robot, decidono di aiutarlo, così Annabeth dice: «Possiamo usare il marchingegno che ci ha dato lo scienziato Alex e mandare la plastica a mille chilometri orari direttamente dentro il buco nero». Gli altri ragazzi non sanno dove vada a finire la plastica, ma Kevin sorprendentemente dice: «Le cose che si buttano nel buco nero non vanno a finire da nessuna parte, ma lo fanno solo diventare più grande».

Essendo tutti d'accordo decidono di farlo. Dopo aver mandato a mille chilometri orari la plastica verso il buco nero, Wall-e li ringrazia e, con l'aiuto dei ragazzi, tira fuori la navicella dalla plastica. Così Wall-e torna nel pianeta Marte e dalla sua famiglia; invece i ragazzi ritornano da dov'erano venuti, come se non fosse passato neanche un secondo nel boschetto e nella Luna. I ragazzi continuano la loro vita con l'esperienza più bella del mondo.

Ludovica Biuso e Sofia De Cao

Josh e il portale del futuro

Era una mattina d'aprile e una leggera brezza soffiava contro i visi delle persone che camminavano controvento per i sentieri di un paesino molto lontano da qui. Un ragazzo dodicenne molto sportivo e allegro di nome Josh, canticchiando la sua canzone preferita, stava camminando in una stradina che portava a un parchetto pieno di fiori ed erba. Stava andando in questo parchetto per incontrare dei suoi amici di scuola. Fatalità, prese una delle poche stradine che aveva un tombino. Non aveva visto che lo avevano lasciato aperto facendo dei lavori e si era anche incantato osservando un meraviglioso pettirosso che stava facendo il nido su un ramo di un pesco in fiore e... cadde completamente dentro iniziando a cadere.

Si ritrovò per terra, si pulì un po' e si guardò attorno. Poi disse fra sè e sè: «Dove sono? Prima non ero qui, cos'è successo?». Di sicuro non capiva dov'era ma era certo che era tutto inquinato dalla plastica. Vedeva il fumo che usciva dalle fabbriche e dai camini delle case. La plastica era dappertutto, per strada, sui marciapiedi, sopra e sotto le panchine. C'erano tantissime auto in strada che perdevano benzina e fumo più scuro della mina della matita. I clacson continuavano a suonare uno dopo l'altro. Le persone erano tristi e imbronciate e stavano sempre al telefono mentre schiacciavano la plastica che sembrava dire: «Aiuto, aiuto!». Poi Josh si guardò meglio intorno e iniziò a capire dov'era e disse: «Ho capito, ho capito: laggiù c'è la casa di Andrea e quella di quel signore pazzo e quell'altra ancora è la casa di Angelo. Lì invece c'è la casa di Tommaso e lì c'è casa mia. Non è che sono finito nel futuro?». Aggiunse: «Vado a rinfrescarmi la memoria facendo due passi in quella stra-

dina poco affollata». E così fece.

Camminando per questa stradina girò l'angolo di un palazzo e sbatté contro un uomo con il camice bianco sporco, una barba grigia, delle grandi mani rugose e delle folte sopracciglia bianche. Aveva dei grandi occhiali neri e piccoli occhi scuri, i capelli castani e grandi orecchie. Aveva anche vari brufoli sul naso e sul viso. Josh allora disse all' uomo: «Mi scusi, signore, non volevo venirle addosso!» e l'uomo rispose: «No, no, tranquillo! Non mi hai fatto niente, ma tu chi sei? Ti sei perso?».

«No, sono caduto dentro un tombino e sono arrivato qui... quindi questa è una città sotterranea, giusto?» disse Josh e allora l'uomo gli spiegò: «No, questa non è una città sotterranea ma aspetta a farmi le domande, prima presentiamoci, i tuoi genitori non ti hanno insegnato a non parlare con gli sconosciuti? Allora... io sono Maximus e sono lo scienziato di questa città e mi piace fare strani esperimenti». Il ragazzo si presentò: «Io sono Josh, ho dodici anni e mi piace stare in compagnia. Adesso posso farti due domande contate?».

«Sì ragazzo, anzi, sì Josh» rispose Maximus poco entusiasta di rispondere a quelle domande. Josh allora gli chiese subito in che anno erano e Maximus gli rivelò che erano nel 2145. A quelle parole, Josh rimase un po' sorpreso, infatti non ci credeva molto, anche se, purtroppo, era così. Poi gli chiese come quel posto avesse fatto a ridursi così. Maximus allora affermò che era tutta colpa della gente che credeva che buttare una bottiglietta d'acqua per terra non facesse nulla all'ambiente. Ci fu un minuto di silenzio, poi Maximus continuò: «Dai ragazzo vieni, ti porto in un posto per farti vedere una cosa molto importante».

Lo portò nel suo laboratorio che era tutto in disordine, un disastro totale. Era pieno di ragnatele. Le provette erano per terra, crepate o addirittura rotte. Aveva molti armadi ma non li utilizzava quasi mai. Alcune ampolle erano intatte... ma poche. Aveva anche delle mensoline attaccate al muro ma l'unica cosa che c'era sopra era la polvere. In mezzo al capannone c'era un secchio, perché il tetto perdeva acqua. La scrivania era piena di fogli mezzi bagnati. Dietro c'era una seggiolina molto piccola quindi lo scienziato ci

metteva due cuscini bordò per poter stare seduto un po' più alto. Dopo un po', Maximus si fece spazio sulla scrivania buttando tutto per terra e ci mise sopra della carta straccia che raffigurava qualcosa: erano due macchine, una per distruggere la plastica e una per pulire l'aria. Maximus, poi, portò Josh davanti alla lunga finestrata e gli disse: «Abbiamo un grosso problema perché la plastica ha preso vita e mangia tutto quello che trova».

Si misero a pensare per ore e ore e ad un certo punto Maximus esclamò: «Possiamo creare uno spray che possa uccidere la plastica, così una volta morta possiamo prenderla senza pericolo». Mentre Maximus preparava le sostanze per fare lo spray, Josh pensò ad un problema: come spruzzare lo spray per tutta la città? Entrambi cominciarono a pensare a pensare per trovare una soluzione. Andarono nel negozio di giardinaggio più vicino e comprarono quarantacinque annaffiatori. Poi andarono in un negozio di elettrodomestici per comprare quarantacinque droni. Quando finirono le comperie tornarono nel laboratorio di Maximus perregarli.

Cominciarono a testarli per controllare se i droni riuscivano a volare con gli annaffiatori attaccati. I risultati erano ottimi, quindi Josh iniziò a riempire gli annaffiatori mentre Maximus era al telefono a chiamare la polizia, i pompieri e i soldati, dicendo: «Salve, potreste mandarci i vostri addetti migliori per un lavoro molto importante?». Si ritrovarono davanti esattamente a quarantatré persone addestrate per questo genere di lavori, spiegarono loro cosa dovevano fare e iniziarono i lavori per raccogliere la plastica.

Era un continuo avanti e indietro, riempi e svuota, butta e raccogli. Dopo quattro ore avevano finito di raccogliere la plastica, mancava solo la pulizia dell'aria. Mandarono a casa tutti perché per disinfquinare l'aria sarebbero riusciti a cavarsela da soli e si vedeva lontano un miglio che erano stanchi morti. Per pulire l'aria, invece, ci misero due orette e mezza ma ne era valsa veramente la pena, erano davvero felicissimi

Festeggiarono tutti, l'intera città e anche dei paesi vicini. Sui festoni c'era scritto «Grazie!» e «Alleluia!». Erano appesi ovunque,

sui palazzi più alti. I cannoni erano sopra i grattacieli e sparavano giù coriandoli colorati. Gli abitanti, soprattutto i bambini, avevano cappellini festivi tutti colorati e diversi l'uno dall'altro. C'erano anche delle persone che avevano le trombette in bocca. I palloncini erano per terra e attaccati ai palazzi e alle case della gente. Le persone autorizzate a salire sui grattacieli facevano scoppiare i fuochi d'artificio e gli operai stavano montando le giostre per i bambini. Venne addirittura inaugurato un parco dedicato a Josh, che prese il nome di "PARCO JOSH". Tutto in onore di Josh e Maximus. A Josh diedero una coppa invece a Maximus una medaglia, perché tanto dopo le coppe venivano distrutte nei suoi esperimenti. Accomagnarono Josh al portale e lo salutarono. Nel futuro Josh diventò famoso in un istante invece nel presente raccontò a tutti della sua esperienza.

Maria Martina Nguyen

Corvo e i suoi amici contro gli scienziati

Corvo era un ragazzino che frequentava la quarta primaria e aveva molti amici.

Veniva chiamato Corvo a causa dei suoi lucenti capelli neri. Anche gli occhi erano neri come la notte ma emanavano una luce brillante di felicità. Tutti i giorni Corvo andava a scuola in sella alla sua bicicletta rossa fiammante, con le grosse ruote da fuoristrada. Un giorno mentre attraversava il parco del suo quartiere vide uno strano furgone con tanti adesivi che ricoprivano la maggior parte della carrozzeria. Incuriosito si avvicinò e spiò attraverso un piccolo spazio libero di un finestrino. All'interno c'erano tre uomini con il camice bianco appoggiati a un tavolino con sopra un grande foglio tutto scarabocchiato. Corvo decise allora di appoggiare l'orecchio per provare a capire cosa stessero dicendo...sembravano tre scienziati. Con poche parole riuscì a capire che questi tre scienziati volevano inquinare la Terra con l'aiuto dei loro robot.

Ad un certo punto il furgone accese il motore e iniziò la sua corsa. Corvo non sapeva che cosa fare così, a bordo della sua bicicletta, inseguì il furgone che si fermò davanti a un caseggiato diroccato. I tre uomini scesero dal furgone ed entrarono nella catapecchia. Intanto Corvo si era avvicinato a una finestra per osservare meglio quello che succedeva dentro.

I tre scienziati stavano programmando un sacco di piccoli robot a spargere la plastica in giro per la città.

Corvo risalì sulla sua bicicletta e andò velocemente a chiamare i suoi amici per farsi aiutare: voleva sabotare il piano malefico dei tre uomini.

Arrivato al laboratorio decadente con i suoi amici, Corvo si assicurò che nello stanzone pieno di robot non ci fosse nessuno e così

tutti insieme entrarono per riprogrammare i robot.

Il giorno dopo gli scienziati invasero la città con i loro robot ma non capirono mai perché invece di spargere plastica dappertutto, raccoglievano quella che trovavano e se la mangiavano.

Corvo e i suoi amici andarono ad avvisare il sindaco della città che pensò bene di mandare la polizia a catturare i tre malvagi e organizzò una festa in cui donò a tutti i presenti un robotino salva ambiente.

Nibaoui Saad

Scott salva il mondo

Scott era un ragazzo di New York che viveva in un piccolo appartamento poco lussuoso, ma lui si sentiva bene perché c'erano un bagno, la cucina, la sala da pranzo e un bellissimo divano letto. Scott aveva gli occhi marroni, una piccola cicatrice sul collo che sembrava una linea a zig zag, i capelli neri e indossava una felpa blu con la scritta TEEN WOLF.

Scott lavorava come gelataio e vedeva i bambini gustarsi i gelati che aveva appena preparato. Teneva molto al riciclaggio della plastica perché vedeva gli animali in pericolo.

Un giorno, Scott chiese alla protezione del mare se poteva unirsi a loro per pulire il mare ma la protezione del mare non lo voleva perciò gli risposero di no. Scott, tuttavia, non accettò il rifiuto e decise di ripulire il mare da solo. A mezzanotte, mentre stava raccogliendo la plastica, un pagliaccio di nome Plastic, si avvicinò e buttò tanta plastica nel mare; aveva i capelli e gli occhi rossi e portava con sé una borsa piena di plastica.

Scott lo fece andare via dandogli un calcio sulla gamba.

Il giorno dopo Scott guardò fuori dalla finestra, il pagliaccio cattivo non c'era più però c'era ancora molto lavoro da fare.

Continuò a ripulire senza pensarci, il suo scopo era salvare il pianeta Terra.

Anche i bambini che si gustavano i suoi gelati cominciarono a capire l'importanza del non inquinare e lo aiutarono nella sua impresa. L'educazione ambientale deve proseguire tutti i giorni senza interruzione.

Camilla Pasetto

Il marinaio coraggioso

C'era un vecchio marinaio che tutte le notti usciva con la sua barca in mare aperto a pescare.

Era un uomo solo che viveva per la pesca e per il suo amato mare.

Una notte, dopo aver tirato su la rete, si accorse che invece dei pesci c'erano un sacco di bottiglie di plastica. Era senza parole, non sapeva spiegarsi cos'era successo.

La notte seguente ritornò nuovamente a pescare, ma nella rete non c'era nessuna traccia dei pesci, solo bottiglie di plastica.

Allarmato avisò la capitaneria di porto che incaricò alcune navi vedetta di controllare il mare.

La notte era sempre tutto tranquillo ma il mare era pieno di bottiglie di plastica che galleggiavano a vista d'occhio.

Un giorno il vecchio marinaio stanco di non riuscire più a pescare, si sedette su una panchina in riva al mare a riflettere su ciò che stava accadendo e mentre guardava assorto le bottiglie di plastica che galleggiavano sulle onde del mare, vide da lontano una piccola imbarcazione con due figure losche che svuotavano grandi sacchi sulle acque del mare.

Prese il suo vecchio telefonino e cominciò a schiacciare i tasti per comporre il numero della capitaneria di porto. In pochi minuti una motovedetta raggiunse l'imbarcazione che a bordo aveva due ragazzacci che per pochi euro svuotavano nel mare le immondizie di plastica di alcune facoltose ditte. I due ragazzi vennero arrestati e i loro capi condannati a ripulire tutto il mare.

Il vecchio marinaio tornò a pescare di notte tutto felice il suo pesce che poi rivendeva ai suoi amati cittadini.

Sabir El Mahdi

L'avventura dei ragazzi

Un giorno un gruppo di amici decide di fare una gita in montagna.

Dopo aver a lungo camminato pensano di fermarsi un attimo a riposare così si siedono su delle rocce. Con loro hanno portato uno zainetto con cibo e bevande perciò ne approfittano per ristorarsi un pochino.

Ludovica, una ragazzina alta e snella, si allontana per ammirare il panorama e mentre si sposta cade dentro ad un buco infinito. Tenta di gridare ma nessuno la sente.

Dopo un po' Gabriele chiede a Stefania e a Giovanni se hanno visto Ludovica, ma nulla, nessuno sa niente. Allora i tre amici iniziano a gridare: «Ludovica! Ludovica dove sei?». Ma niente, il silenzio è assoluto, si sentono solo i versi degli uccelli che volano alti, si intravedono le marmotte che si nascondono...ma di Ludovica nessuna traccia. Camminando di qua e di là, ad un certo punto Gabriele sente che un piede viene risucchiato dalla montagna e non ha neanche il tempo di pensare che si trova in fondo ad un buco nero. Tenta di chiamare, ma nessuno lo sente.

Anche Stefania e Giovanni all'improvviso vengono catturati da questo infinito buco nero nascosto.

I quattro amici che continuano a gridare i loro nomi finalmente si ritrovano insieme, ma non ricordano nulla. Passeggiano spaesati di qua e di là in una città che sembra loro sconosciuta.

Sono attornati da bottiglie di plastica vuote, lasciate in giro, c'è plastica ovunque.

Da lontano vedono un signore seduto su una panchina che sta leggendo un libro, si avvicinano per chiedere se sa dove sono.

I quattro ragazzi smemorati non sanno in che anno sono e così

chiedono a quel signore.

«Siamo del 2229!».

Ludovica è sbalordita, non ricorda nulla, ma capisce che qualcosa non va.

Il signore prosegue dicendo che quella città è ridotta così a causa degli uomini che sprecano, inquinano, non rispettano l'ambiente e chiede loro di fare qualcosa per salvare il pianeta Terra perché è già tardi.

L'anziano signore chiude il libro e chiede ai ragazzi di seguirlo nel suo laboratorio.

In realtà l'uomo è uno scienziato, ma è troppo vecchio per fare qualcosa da solo e ha bisogno di aiuto. I giovani amici decidono di dargli una mano.

Il laboratorio è malconco, le provette sono rotte, i liquidi sono scaduti e i libri con le formule chimiche sono ammuffiti, ma il vecchio scienziato ha un'ottima memoria perciò istruisce i ragazzi su come reperire le erbe, gli aromi per produrre uno spray ecologico da spruzzare su tutta la plastica e profumare la città di buono.

In men che non si dica viene preparato lo spray profumato. Con l'uso degli annaffiatori lo spray viene spruzzato su tutta la plastica che si trova in giro per la città.

Alla fine lo scienziato ringrazia i quattro amici e ricorda loro l'importanza di non inquinare.

Ludovica all'improvviso si sveglia... era stato un sogno. Dopo essersi allontanata dai suoi amici per ammirare il panorama, si era seduta per la stanchezza e si era addormentata!

Samid Hiba

L'avventura di Kevin

Un giorno un gruppo di amici decide di fare una gita in montagna.

Kevin è un ragazzo di New York che vive vicino all'aeroporto in una minuscola casa con i suoi genitori. Indossa una felpa blu, ha gli occhi marroni, ha una cicatrice sul collo e ha i capelli neri. Ha diciotto anni e va alla High School di New York dove frequenta il liceo scientifico ed è un bravo studente, studia sempre, fa sempre i compiti e va sempre bene nelle verifiche. Kevin è quel genere di studente "Nerd" perciò altri compagni della scuola lo prendono in giro per quello che è ma a lui non interessa quello che dicono gli altri, per lui è importante essere se stessi.

Kevin, nel tempo libero, quando non va a scuola e non ha niente da fare, lavora per prendere qualche centesimo perciò vende i gelati all'interno dell'aeroporto. Ogni volta, quando aspetta impaziente la pausa, guarda i bimbi mangiare il loro gelato mentre lui soffre perché ha fame, ma quando arriva la pausa si mangia sempre il gelato alla nocciola oppure al pistacchio, i suoi gusti preferiti. Kevin lavora tutta la giornata riesce a fare esattamente tre pause. Quando finisce di lavorare torna a casa, mangia, studia a lungo e poi va a letto sfinito. Alla mattina si alza presto per ripassare e poi corre a scuola.

Kevin ci tiene molto al riciclaggio della plastica e da bambino sognava di pulire il mare ma i suoi genitori non glielo permettevano perché per loro era pericoloso e di sicuro i suoi genitori non lo aiutavano perché avevano paura del mare e di tutte le creature che ci vivono. Quando era piccolo, andava a camminare al mare, e non sopportava di vedere le bottiglie galleggiare sull'acqua ed è questo

il motivo per cui ci tiene al riciclaggio della plastica. Quando chiedeva ai suoi genitori, se poteva raccogliere la plastica e loro dicevano di no, si rattristava e andava nella sua cameretta: stava male perché voleva aiutare il mondo raccogliendo la plastica .

Un giorno, Kevin chiese alla “Protezione del mare” di poter collaborare visto che era il suo sogno fin da piccolo di pulire il mare ma il responsabile della la protezione rispose che erano al completo e il massimo di persone che ci potevano essere nel gruppo erano soltanto venti così il sogno di Kevin si frantumò in mille pezzi... ma una piccola parte di speranza rimase intatta. Pregò Dio di potere un giorno avere in mano la situazione, cioè di raccogliere la plastica e aiutare il mondo.

Essendo triste, il ragazzo sfruttò la sua ultima e piccola parte di speranza per realizzare il suo sogno e in un secondo, gli venne in mente un'idea: decise di pulire il mare di notte così da poter far avverare il suo sogno dopo anni di desiderio. Era molto contento di poter fare questa cosa perché lui la considerava una cosa importante, per lui era come salvare la vita a tutti gli esseri viventi.

Quella notte, intorno alle tre, Kevin uscì di casa senza dirlo ai suoi genitori e andò verso il mare iniziando a pulirlo dalla plastica. Dopo mezz'ora si ritrovò ancora più plastica del previsto perciò disse: «Ma com'è possibile! C'è più plastica di prima!». Curioso, decise di scoprire come fosse aumentato il livello di plastica perciò nella sua mente si creò uno schema complicato cioè si era fatto tante domande una dietro l'altra e ad un certo punto non capì più niente perché aveva talmente tante figure in testa che dopo un po' erano come dire mischiate.

Mentre era impegnato a pensare, si girò di scatto e vide una persona alta, magra, con vestiti strani, trucchi luminosi, e aveva un sacco di plastica in mano. Kevin subito pensò “Mmmh, è un po' strano che alle tre di notte vada nel mare una persona con un sacco di plastica”. Kevin capì subito che non si trattava di una persona normale, ma un clown che inquinava l'ambiente, soprattutto il mare. Questo

clown faceva molta paura e allo stesso tempo faceva venire i brividi e la pelle d'oca.

Kevin, impaurito, con molta velocità fece una foto al clown e correndo a massima velocità tornò a casa e trovò sua mamma in cucina che gli chiese dove fosse stato e perché avesse il fiatone. Lui s'inventò una scusa e le rispose: «Mamma sono stato da un mio amico e mi sono addormentato un po' guardando la tv e se ho il fiatone è perché sono tornato a casa a piedi e correndo». Sua mamma finse di credergli ma non era tanto convinta che fosse vero perché Kevin, quando dice le bugie, non è poi così tanto credibile.

Kevin andò a letto, la mattina dopo si svegliò e siccome la domenica è il giorno in cui non va a lavorare e non va a scuola, decise di chiamare la protezione del mare la polizia per spiegare tutto quello che era successo prima e mostrare le prove per far capire che tutto era vero. Per fortuna, capirono che non era una cavolata e tra l'altro era la seconda volta in tutta la sua vita che delle persone credevano a quello che diceva.

La polizia e la protezione del mare gli chiesero a che ora lo avesse visto e dove. Lui disse tutto e alle tre di notte si unì alla protezione del mare e alla polizia per cercare il clown. Dopo qualche ora trovarono il clown che fu arrestato e portato in cella. La polizia e la protezione del mare ringraziarono Kevin per tutto quello che aveva fatto e lo premiarono con una medaglia d'oro. Alla fine Kevin raccontò tutto quello che aveva fatto a sua madre che rimase stupita e lo abbracciò affettuosamente.

Eva Donata Santolin

L'avventura di Bob

Bob si trova in città e sta andando al liceo mentre ascolta la musica. In lontananza, Bob vede una casa con la porta aperta. Incuriosito, va a controllare e inciampando cade e entra nel portale del futuro.

Appena arriva nel futuro, Bob scorge una montagna di rifiuti. Si mette le mani tra i capelli e inizia a muoversi e nota che era esattamente la sua città ma piena di rifiuti. Vede montagne di plastica e comincia a pensare: "Ma in che anno siamo?". E scopre che si trova nel 2149. Allora inizia a camminare e camminare e dopo un po' gli arrivano delle voci provenienti da una casa. Impaurito, si avvicina pian piano alla finestra e sente un gruppo di persone parlare. Ascolta la voce di un giovane dire: «Ragazzi, perché non facciamo un deodorante che dà vita alla plastica?».

Gli altri rispondono: «Sì, ci sta! Creiamo una formula per formare questo deodorante».

Dopo aver sentito ciò, Bob scappa lontano. Mentre corre, inizia a pensare come salvare il futuro e, dopo un po', si ricorda che deve ritornare nel presente, nell'anno 2021. Quindi decide di creare una macchina del tempo. Si dà da fare e la costruisce bellissima, tutta in acciaio grigio con i vetri, sembra una cosa futuristica. Così Bob ritorna al presente ma questa volta non inciampa e arriva al gruppo di scienziati (buoni). Racconta loro tutto l'accaduto e insieme provano a cercare la città dove abita l'altro gruppo di scienziati cattivi. E, proprio come si aspettava Bob, il gruppo cattivo degli scienziati era in un'altra città.

Insieme iniziano a pensare a un piano per sabotare le cattive intenzioni dell'altro gruppo. Riescono a intrufolarsi nel laboratorio del gruppetto malvagio. Vedono una scheda al centro del labora-

torio. C'era scritta la formula per il deodorante che dà vita alla plastica. Cambiando questa formula ne formano un'altra con lo scopo di far sparire la plastica in modo che non ci siano più inquinamenti sul pianeta. Quando il gruppo cattivo viene a sapere del piano di cambiare a formula è troppo tardi ma loro non lo sanno e pensano che si tratti solamente un'idea non realizzata. Allora, per fare un dispetto a Bob e ai suoi nuovi amici, portano dei cannoni per sparare il deodorante. Partono i cannoni e spargono il deodorante e la plastica sparisce. Solo allora si accorgono che la formula era già stata modificata ma ormai è troppo tardi. Bob è felice insieme ai suoi amici e successivamente cercano di spiegare al gruppo cattivo che la loro intenzione era solo di salvare il pianeta eliminando tutta la plastica. Riescono a convincerli e diventano amici tutti quanti, dopo che i malvagi, come punizione, vengono incarcerati per oltre un anno.

Singh Harpreet e Singh Gukirit

Un nuovo supereroe

Futurandia era una città moderna e molto grande, nei grattacieli lavoravano molte persone, c'erano condominii e alti palazzi per le persone che popolavano la città.

Il traffico era sempre intenso, si sentiva il rumore del fischiotto del vigile urbano e la sirena della polizia era sempre accesa. Inoltre c'erano molti cinema, ristoranti, scuole: per questo molte persone avevano deciso di vivere a Futurandia.

Girando l'angolo di un palazzo si poteva subito vedere Plastikman in un ecocentro.

Quando Plastikman disintegrava la plastica i suoi occhi da azzurro diventavano rosso fuoco e i suoi capelli biondi si alzavano verso il cielo come se volessero scappare da lui.

Plastikman, però, era un po' distratto. Un giorno, stava sorvolando un parco quando, ad un tratto, vide un sacco pieno di rifiuti troppo pesante persino per lui. Allora decise di disintegrare il sacco nel parco ma si distrasse e colpì un lampione, il laser arrivò di ritorno in faccia a Plastikman da quel giorno Plastikman ha una cicatrice a forma di ics vicino all'occhio.

Plastikman però non ce la poteva fare da solo, infatti insieme a lui c'era Tecno, il suo migliore amico.

Tecno era uno scienziato un po' pazzo, e sapeva tante cose quanti sono i peli della sua lunga e folta barba bianca.

Infatti, dopo anni di studi e di ricerche, stava finalmente riuscendo a creare dei bidoni robot.

I bidoni robot avevano il compito di aiutare Plastikman nella sua impresa di ripulire futurandia.

Un giorno Plastikman era seduto sul divano a guardare la tv, quando ad un tratto sentì suonare il campanello, si avviò verso l'en-

trata della caverna in cui abitava e vide che ad aspettarlo c'era Tecno.

Tecno entrò e disse: «Plastikman! Sono riuscito a finire i bidonrobot, e ci ho fatto una aggiunta: ora di notte da verdi diventano giallo fluorescente».

«Certo che sei stato proprio un genio quando hai inventato di fargli alzare il cappellino quando le persone devono buttare i rifiuti, e che invece quando sono pieni sputano tutto fuori» disse Plastikman.

Plastikman e Tecno, però, non si accorsero che, nascosto dietro una colonna della caverna, c'era Gerald, il fratello di Plastikman.

“Accidenti e adesso? Quel cervellone di Tecno è riuscito a finire i robot, Come farò a vendicarmi di Plastikman? Ah, mi ricordo quando eravamo piccoli, lui ha sempre avuto tutte le attenzioni, per non parlare dei nostri genitori che volevano bene solo a lui” pensò tra sé Gerald mangiandosi le unghie per lo stress. Quindi si allontanò furtivamente dalla caverna mentre Tecno e Plastikman erano distratti.

Si diresse verso un sobborgo malfamato della città. Andò in un seminterrato e bussò alla porta: due occhi rosso fuoco sbucarono da una porticina di legno e una voce tonante chiese: «Parola d'ordine».

«Serpenti a sonagli» rispose Gerald. La porta si aprì di colpo sbattendo contro un muro, e Gerald si ritrovò in un oscuro laboratorio informatico con una ventina di computer.

Quando le quattro luci si accesero, Gerald si ritrovò davanti a sei ragazzi e disse loro: «Ho bisogno che voi manipoliate i robot di Plastikman facendo in modo che non raccolgano più l'immondizia ma la gettino in giro, e poi dovrete girare un video in cui Plastikman si lamenta delle persone, e dice che non vuole più lavorare».

Il capo dei “serpenti a sonagli”, Lucas, disse: «Perché dovremmo farlo?».

«Perché voi mi dovete un favore, non ricordi?» disse Gerald alzando le sopracciglia.

«E va bene, ma vogliamo dei soldi in cambio» rispose Lucas guardando dritto negli occhi Gerald.

«Affare fatto! – accettò Gerald – E ora al lavoro».

Appena tornato dal lavoro, Plastikman accese il televisore e subito rimase senza parole. Dopo un momento di shock chiamò Tecno.

«Ehi, ciao Plastikman, come va?».

«Male! Guarda il telegiornale!» disse Plastikman.

«Ma no, non può essere vero!» esclamò Tecno.

«È per questo che ti ho chiamato! – disse Plastikman – Devi aiutarmi a capire chi ha riprogrammato i robot e ha fatto il video!».

«Aspetta, adesso arrivo!» disse Tecno e si diresse di corsa a casa di Plastikman.

«Eccomi sono arrivato! – disse Tecno con il fiatone una volta arrivato – Mi è venuta un'idea per strada: proviamo a guardare i filmati delle telecamere».

Plastikman e Tecno videro sul monitor sei ragazzi, dei quali tre giravano un video e tre erano entrati nel sistema dei robot e li stavano manipolando. Ad un certo punto videro un ragazzino chiedere a un altro: «Ma per chi è che stiamo lavorando?». E l'altro rispondere: «Ancora? È la terza volta che me lo chiedi: stiamo lavorando per Gerald».

Tecno e Plastikman non persero neanche un secondo e si diressero verso la stanza dove Plastikman teneva i robot.

Appena arrivati presero il computer che comandava tutti i robot della città.

Ma videro che i ragazzi avevano messo una password in modo da bloccare l'accesso al sistema di controllo.

Tecno e Plastikman provarono varie password come *spia*, *hacker*, *volpe*, *falco*, *computer*, e così via.

«Ehi, Tecno, prova *mocciosetto*»

«Mocciosetto? – disse Tecno – Perché no?».

«Plastikman! è corretta!» disse Tecno.

«Avrei dovuto capirlo prima! Questo era il nome con cui Gerald mi chiamava quando eravamo piccoli» rivelò Plastikman.

I robot tornarono a lavorare e il video scomparve proprio come era apparso

«Tecno, io vado da mio fratello, devo chiedergli una cosa» disse Plastikman.

«Ok, io torno a casa» disse Tecno.

Plastikman si diresse verso il covo di Gerald. Quando arrivò vide che la serratura aveva un lucchetto, quindi lo disintegrò ed entrò nella caverna.

«Gerald perché l'hai fatto? Perché hai cercato di incastrarmi?» disse Plastikman.

«Se l'ho fatto è perché così le persone non ti avrebbero più voluto, io sarei diventato il nuovo supereroe di Futurandia, così io avrei avuto l'ammirazione che ho sempre desiderato».

Plastikman si intenerì dalle parole di Gerald. Quindi decise di prendere una telecamera che trovò sopra uno scaffale e girò un video dicendo: «Io, Plastikman, nomino Gerald Vetromen, il nuovo supereroe del vetro».

I due si abbracciarono e da quel giorno Futurandia fu più pulita che mai.

Katia Zanarotto

Scuola primaria "Cesare Battisti", Erbezzo (VR)

Classe IV

Insegnante Barbara Massella

Gran fiuto per i rifiuti

Meraviglie del bosco

A vanzava lentamente. Si divertiva ad ascoltare il bisbiglio delle ultime foglie abbandonate da un autunno ormai lontano. Scricchiolavano sotto il peso di due gambe lunghe e scheletriche che portavano in giro una tipetta assai spiritosa. Procedeva lungo un silenzioso sentiero montano dove solo gli uccellini smuovevano la quiete profonda con il loro cinguettio pervaso di primavera.

Grosse rocce coperte di muschio umido rendevano quell'avventura elettrizzante, infatti le piaceva saltare da un masso all'altro e atterrare in equilibrio sfidando se stessa e le sgridate della mamma se rincasava la sera con i vestiti sporchi o strappati.

Quel giorno comunque aveva indossato zaino, vestiti vecchi e sgualciti perché aveva ben chiaro quale sarebbe stata la sua missione. Infatti quel pomeriggio la aspettavano i suoi amici nel Boschetto delle Fade che lei amava perché profumava di resina e di solitudine.

Prima di arrivare nel luogo stabilito, ci si imbatteva in una radura circondata da alberi maestosi le cui fronde lasciavano filtrare la luce del sole che si concentrava in un sol punto e pareva di trovarsi su di un palcoscenico improvvisato, illuminato da un bizzarro occhio di bue.

E fu allora che la ragazza pensò bene di presentarsi alla selva prima di varcarne la soglia.

«Ciao, mi chiamo Ambra, sono una ragazza di nove anni, ho un viso triangolare incorniciato da una frangetta ribelle che non ne vuole sapere di stare al proprio posto. Un minuscolo naso a patatina e una bocca sottile sembrano preannunciare la mia indole un

po' introversa dotata di una sensibilità non indifferente! Gli occhi che mi ritrovo, grandi e marroni nascondono un segreto: riescono a percepire sfumature di colore inaspettate.

Speciale è pure il mio orecchio destro a cui manca un pezzo di padiglione chissà perché...ma prima o poi, vi assicuro, lo scoprirò!»

Incontro con uno scoiattolo

Mentre aspettava silenziosa l'applauso dei guardiani del bosco sentì un flebile squittio provenire da dietro un cespuglio, e lei, curiosa com'era, non si lasciò sfuggire quell'occasione. Sbirciò nel groviglio di quei rametti e scorse un esserino piccolo e indifeso.

Lentamente si avvicinò al cucciolo per poterlo accarezzare, scostò le minuscole foglie con mano tremante perché quella intromissione la sconcertava. Stranamente lui rimaneva immobile... due piccoli occhi marroni, teneri, ma spaventati, sembravano supplicare il suo intervento.



Si accorse che una delle sue zampette anteriori era intrappolata nel collo di una bottiglia di plastica e impediva all'animale di fuoriuscirne.

Quasi sicuramente, mentre cercava qualcosa da mangiare, era incappato in qualcosa da buttare!

Posto sbagliato, senza ombra di dubbio, per entrambi!

Il poveretto continuava a dimenare le zampette e allargava involontariamente le dita che, munite di grossi unghioni, lo tenevano prigioniero. In quel silenzio irreale si sentì un tonfo sordo e Ambra capì perché il piccolo roditore si era messo in pericolo: una grossa noce, probabilmente la regina delle noci, era caduta ai suoi piedi e lei, senza pensarci due volte, la raccolse.

La teneva davanti a sé come un amuleto, mentre con l'altra mano delicatamente accarezzava quel timido animaletto. Nessuna parola uscì dalla sua bocca, fu soltanto l'incrocio degli sguardi a condurla all'azione.

Fu un gioco da ragazzi estrarre la zampa dalla bottiglia roteandola con delicatezza.

Ambra seguì con lo sguardo il passo veloce dello scoiattolino che scomparve poco dopo nel folto del bosco che si stagliava, imponente, davanti a lei.

Ma le sorprese quel giorno non erano finite...

La bottiglia prende vita

Pensò bene di riporre quella bottiglia nello zaino perché le avrebbe impedito di impugnare correttamente i bastoncini da trekking che era solita portare durante le passeggiate nel bosco. L'avrebbe lasciata cadere nel primo cestino dei rifiuti che avesse incontrato lungo il suo cammino

Ad un tratto udì un suono ovattato che dapprincipio non riusciva a decifrare, ma che diventava via via più nitido e squillante: una nuova richiesta di aiuto!!

Tirò un urlo agghiacciante quando si accorse che quella voce proveniva da dietro le spalle, sembrava giungere dall'interno dello zaino... ma com'era possibile? Realtà e fantasia parevano fondersi

e confondevano la sua mente atterrita.

Si fece coraggio e aprì la sacca.

Prese in mano la bottiglia, la strofinò, ricordando la fiaba della "Lampada di Aladino", ma nessun genio comparve davanti a lei!

All'apparenza non aveva niente di strano quell'oggetto, ma immediatamente si accorse che non era affatto così. Il cuore le batteva all'impazzata e si sentì svenire quando la bottiglia si mise a parlare.

Istintivamente si accinse a lanciarla il più lontano possibile... ma quella, a cui, nel frattempo erano spuntati anche gli occhi, la implorava che voleva soltanto essere riciclata, niente di più, niente di male, anzi era soltanto quello che doveva essere. Semplicemente.

«Vorrei realizzare il sogno della mia vita, ti prego, ti supplico, non abbandonarmi, vorrei essere riciclata, chiedo troppo?» implorò tra le lacrime.

Ambra le rispose ancora stranita e sempre più perplessa: «Sì potrei, ma io vado di fretta e non torno a casa prima di sera».

«Ma non ci sono cestini nel bosco?» le chiese speranzosa.

«Purtroppo io devo lasciare il sentiero principale per raggiungere i miei amici che mi stanno aspettando in un luogo segreto e sono già in ritardo» rispose con tono allarmato.

Lei abbassò il capo tristemente e la ragazza scorse qualche lacrima scendere dai suoi grandi occhioni. Che strano, la bottiglia provava dei sentimenti, piangeva, com'era possibile? Comunque pensò e pensò, avrebbe dovuto trovare una qualche soluzione perché la bottiglia le faceva davvero pena.

Dopo qualche minuto fu costretta a svelarle il loro piano: avevano progettato di costruire una casetta sull'albero in un luogo nascosto e difficilmente raggiungibile! Era un proposito molto ambizioso e impegnativo! Al confronto costruire un cestino dei rifiuti sarebbe stata una bazzecola per loro esperti montanari. Decise di sottoporre la questione ai suoi compagni di ventura.

La bottiglia, al sentire ciò, fece un salto di gioia e scivolò giù dalle sue dita, esclamando: «Evviva, mi servivano proprio degli amici! – poi soggiunse – E ovviamente un cestino!».

Il viaggio, quindi, riprese. Ambra moriva dalla voglia di conoscere la sua storia e lei, con calma, iniziò il suo racconto.

«Mi chiamo Flora, anch'io sono nata come una normale bottiglia

di plastica, posta in bella mostra sugli scaffali di un supermercato qualsiasi e, sinceramente, avevo paura di voi umani. Non sapevo a chi sarei capitata tra le mani. Poi un giorno vidi una bambina che dopo aver bevuto allegramente l'acqua contenuta in una bottiglia mia amica, la gettava correttamente nel cestino della plastica. Finalmente quel piccolo contenitore avrebbe capito il significato di essere riciclato. Morivo dalla voglia di scoprirlo anch'io e aspettavo il mio turno con fremente impazienza».

Ambra ascoltava in silenzio la narrazione e si lasciava coinvolgere a tal punto da sentirsi a volte bottiglia a volte bambina, per poi tornare ad essere l'una o l'altra indistintamente.

«Arrivò il giorno tanto atteso e un vecchio signore dall'aria un po' spenta mi portò con sé a fare una passeggiata, ero felicissima perché finalmente avrei realizzato il sogno di essere riciclata. Iniziosi a bermi, a piccoli sorsi, interrotti da brevi intervalli e, devo ammetterlo, mi faceva molto solletico. L'ultimo goccio ed era quasi fatta, ma andò tutto storto!!!

Quello stolto, non trovando un cestino nei dintorni, nascondendosi allo sguardo, mi infilò con forza in un cespuglio, annientando per sempre i miei sogni di gloria. E non riuscivo a chiamarlo, purtroppo!».

«Ma, scusa, perché con me sei riuscita a parlare e pure a spaventarmi?» chiese la ragazza con una nota di risentimento.

Quella disse in tono spazientito: «Se mi lasci finire... Odio essere interrotta! Il gel igienizzante presente sulle tue mani contiene una sostanza chimica che ha innescato una reazione esplosiva: atomi impazziti hanno prodotto un'energia eccezionale, una magia bella e buona, un vero spasso. E da quell'istante ho vestito sembianze umane!».

Ambra non riusciva a credere ai suoi occhi, mille interrogativi affollavano la sua mente e perse l'orientamento...

La caduta

Ambra cercava con occhi sgranati indizi, tracce, piste. Niente, nulla sembrava familiare, quel luogo aveva qualcosa di sinistro e

più il tempo passava più la tensione cresceva. Continuava a cambiare direzione, procedeva con andatura incerta. I passi accelerati e precipitosi mossi da un' inquietudine crescente la fecero inciampare in un cumulo di foglie e rami secchi che si spezzarono sotto il suo peso facendola precipitare.

Quella che sembrava una fenditura si rivelò ben presto una spluga, un anfratto scavato dall' incessante opera delle acque piovane, freddo, buio, umido e viscido.

Era proprio insaziabile quel buco, avrebbe potuto divorare qualsiasi cosa vi fosse passata vicino! Un silenzio minaccioso dominava la voragine, solo qualche urlo strozzato nella gola di Ambra rimbalzava sulle pareti rompendo quella calma apparente.

La caduta sembrava non dovesse mai finire ed ogni secondo mostrava segni d'eternità.

La fortuna stavolta, però, fu dalla sua parte!

Ambra sprofondò su ammassi di foglie secche e, stranamente, su mucchi di fieno confinati in quel buco da qualcuno, chissà come, chissà per quale motivo.

Intanto nella casetta sull'albero che i suoi amici andavano costruendo e che si trovava, per puro caso, poco lontano, era arrivato il tonfo di qualcosa che cadeva.

«Cos'è stato?» chiese Amelia, la migliore amica di Ambra che era in pensiero per il ritardo preoccupante della ragazzina.

«Non lo so» rispose Kevin, un compagno di classe.

«Andiamo a vedere» propose Zeno, un altro della compagnia.

I tre amichetti si avviarono in direzione del luogo da cui si era levato quel rumore cupo e insolito. Zeno si scostò un tantino dal gruppetto: il suo temperamento da investigatore, come sempre, era venuto alla ribalta e si mise a cercare indizi. Strane congetture affioravano alla sua mente. Con il naso per aria, non si accorse che stava per finire a gambe all'aria o, peggio, sull'orlo del baratro, Kevin riuscì ad afferrarlo per il cappuccio e lo salvò. Finirono entrambi a terra e così poterono notare l'inconfondibile cordoncino nero di Ambra che il suo papà aveva pazientemente intrecciato per lei e che non si levava praticamente mai, solo quando faceva la doccia. Sgomenti si guardarono l'un l'altro senza riuscire a proferire parola.

Ambra intanto, stupita e attonita di essere ancora tutta intera,

alzò lo sguardo. Strani animali dall'aspetto piuttosto inquietante, simili ad esseri preistorici piombati nei nostri giorni da migliaia di anni fa, dominavano la scena.

«Sono gli animali delle Fade, quelli che popolano gli anfratti della Lessinia!» sbottò Ambra.

La nonna le aveva raccontato che per effetto di un incantesimo erano stati lignificati e che, nelle notti di plenilunio, il sortilegio si spezzava e riprendevano a vivere per qualche ora. Al sorgere del nuovo giorno, dopo un'abbondante cena notturna, sarebbero ritornati allo stato ligneo.

Per nulla al mondo avrebbe desiderato assistere a quella spaventosa metamorfosi. L'aveva già scampata una volta quando era atterrata sul morbido, ora non voleva più correre alcun rischio!

Ma ciò che si vuole, raramente, corrisponde alla realtà!

La prima porta

Mentre la ragazza stava cercando una via d'uscita, scorse due porte incastonate nella roccia, una più misteriosa dell'altra. La prima era interamente ricoperta di aghi di pino incollati con la resina e tronchetti di carpino nero la incorniciavano con grazia. Una maniglia ambrata aveva imprigionato al suo interno un insetto nero irricognoscibile che luccicava alla fievole luce di una torcia che Ambra teneva sempre nello zaino.

La seconda porta era scolpita con teste di animali che abitano i boschi e, anche se dolci e teneri, incutevano paura nella grigia penombra di quel luogo. Un tastierino alfanumerico sostituiva la maniglia e lei, che con la matematica, non sempre andava d'accordo, tolse il disturbo.

Un inebriante profumo di resina solleticava le sue narici e la sua mano, più tremante che mai, si accinse ad aprire la prima porta.

La socchiuse con dolcezza al fine di poter dare una sbirciatina all'interno: c'erano un grande letto rimbalzante, una vecchia cucina scricchiolante, un comodo divano avvolgente e una grandissima libreria.

Ambra dichiarò: «Finalmente un po' di normalità!» e fu attratta

irresistibilmente da quei libri e non desiderava altro che appollaiarsi su quell'invitante divano a leggere, leggere, leggere fino allo sfinimento.

All'improvviso qualcuno entrò e lei fu immediatamente distolta da quell'irreale sogno ad occhi aperti e si voltò di scatto. Cinque donne bellissime e perfide la scrutavano da cima a fondo. Avevano tutte gli occhi scuri e i capelli lunghi, neri e lisci come la pelle di un serpente. Erano alte e snelle e indossavano una lunga veste tenuta ferma da una cintura d'argento a forma di v legata sotto il seno. Erano un incanto. Apparve una sesta figura femminile che portava in testa una corona di perle: era la regina delle Fade, l'unica a cui era stata data la facoltà di prendere decisioni.

Appena Ambra, destata da quello stupore, provò a sollevare un braccio per salutare, quella aprì la sua bocca rosea e carnosa e le chiese con fare all'apparenza amichevole: «Benvenuta, come ti chiami e come sei arrivata qui?».

La ragazza rispose: «Mi chiamo Ambra e sono caduta in questa voragine perché non ho fatto attenzione a dove mettevo i piedi! E vorrei uscire al più presto da qui! Ho fame, ho freddo...sono stanca!»

Un sorriso agghiacciante raggelò la già fredda temperatura sotterranea e una voce pungente non le diede alcuna speranza.

«Ah, ah, ah, d'ora in poi sarai mia prigioniera e dovrai eseguire tutti i miei ordini!».

«Ma, ma, ma, ci dovrà pur essere un modo» balbettò Ambra e nascondendo il viso tra le mani iniziò a piangere.

La Fada sovrana decise di concederle una possibilità perché si stava avverando quella profezia che tanto la incuriosiva quando rileggeva il libro sacro delle Fade di Aissa Maissa: "Arriverà tra di voi una ragazza la cui intelligenza vi sorprenderà, avrà un nome iniziante per a come quello di tutte la Fade"

La monarca allora con voce gracchiante proclamò: «Se nella tua bella Lessinia vorrai riaffiorare, questo indovinello dovrai svelare: È piccolo, ma è il più alto di tutti! Ah, ah, ah!».

Le rotelline dentro la testa di Ambra sembravano impazzite tanto desideravano trovare la soluzione, intanto le Fade si chiusero in

cerchio a bisbigliare come galline chiacchierone.

«Niente, possibile che non mi venga in mente niente di sensato? Avrei dovuto stare più attenta a scuola, studiare di più e invece quella maledetta casetta sugli alberi, solo a quella pensavo» si ripeteva la ragazza sconcertata.

«Ingenua ragazzina» disse Alvira, una delle Fade.

Adele, un'altra, commentò: «Eh, già, ma non so neppure io la risposta!».

Agata concluse sottovoce, in modo impercettibile: «Si tratta di Erbezzo, il paese della Lessinia meno popolato e che si trova alla latitudine più elevata!».

Ambra ruotò istintivamente il capo in direzione di quelle giovani ragazze per impossessarsi di ogni dettaglio utile a risolvere quel rompicapo e... il suo orecchio molto differente per forma da qualsiasi altro, riuscì a captare, come un radar, la risposta corretta che andò a posarsi direttamente sulle corde vocali, pronta per essere proferita.

Ambra chiamò a raduno le Fade e, con tutto il fiato che aveva in gola, fece esplodere la parola: «Erbezzoooo!».

Non vi dico la sorpresa e lo sconcerto delle Fade consapevoli di essere state beffate!

Allora la Fada regina, sconfitta da quella ragazza, all'apparenza così fragile, le chiese, prima di congedarsi, di preparare per loro, il piatto forte della Lessinia così, almeno, si sarebbero consolate con del buon cibo.

«Ma certamente, con vero piacere, mi metto subito all'opera» rispose Ambra che non vedeva l'ora di andarsene per sempre da quel luogo oscuro.

Amalgamò la farina con dell'acqua e mescolò fino ad ottenere una massa elastica. Con l'aiuto di un cucchiaino, poi, buttò piccole quantità di impasto nell'acqua bollente salata e aspettò fino a quando non cominciarono ad affiorare. Li condì infine con burro fuso, formaggio grattugiato e una spruzzatina abbondante di pepe.

«Questi sono i famosissimi gnocchi di malga!» disse con legittimo orgoglio. Erano infatti una vera specialità!

Le dame delle caverne s'impinzarono con avidità tanto quel cibo era di loro gradimento, ma non avevano fatto i conti con... il pepe!!!

Quella spezia davvero troppo piccante per il loro olfatto sopra-

fino provocò una raffica incontrollabile di starnuti e una fada che starnutisce è un conto.... ma cinque sono un tornado!!!

Ambra si sentì sollevare vorticosamente per aria e, come se fosse stata catapultata da un'antica macchina da guerra manovrata da un bizzarro bambino, si ritrovò nuovamente a toccar terra sul mucchio di fieno e foglie della prima caduta. Esattamente nello stesso, identico posto!

«Posso dire di essere una ragazzina fortunata! – disse Ambra. – O no?, chiedo a voi lettori e a voi lettrici che mi state seguendo in questo viaggio pieno di imprevisti!».

La seconda porta

Eccoci di nuovo al punto di partenza... ora la scelta era obbligata...

«Quale sarebbe stata la combinazione?» si chiese Ambra. Le venne in mente di contare le teste di quegli animali deformi che, da un momento all'altro avrebbero potuto trasformarsi in automi semimoventi, erano ventitré...premette i tasti due e tre e attese impaziente.

Macchè, nessun cigolio metallico, la porta rimase serrata.

In preda alla disperazione, con gli occhi gonfi di lacrime, si mise a battere violentemente i pugni contro quell'uscio ostile e spostando involontariamente il muso di un camoscio, notò qualcosa di scintillante.

Si aggrappò con forza alle corna, ruotò sottosopra la testa del ruminante e scoprì una pesante chiave che infilò prontamente nella toppa anch'essa venuta alla luce.

Con gli occhi socchiusi e il cuore palpitante aprì la tanto agognata porta. Lo spettacolo che si profilava all'orizzonte non era dei migliori.

Vide una gabbia: alte sbarre ricoperte per metà di rifiuti nascondevano una grande ombra immobile ed indecifrabile.

Ambra si avvicinò incuriosita, tolse una delle infinite bottiglie di plastica e, come le tessere del domino, l'intera catasta collassò.

«Santo cielo! – disse Ambra – Non posso credere ai miei occhi!».

Apparve una folta criniera, arruffata e ispida che incorniciava

uno sguardo implorante... un leone solo e abbandonato.

“Ancora una richiesta di aiuto, ma per chi mi hanno preso? Come farò ora io a soccorrere qualcuno che potrebbe mangiarmi? – pensò Ambra tra sé e sé. –Meglio lasciar perdere, ne ho abbastanza di guai!”. E passò oltre proseguendo il cammino. Fatti pochi passi si fermò. Si girò di scatto e ancora quegli occhi supplichevoli.

No! Il suo cuore non glielo avrebbe mai perdonato. Fece retro-marcia e si piazzò davanti a quel carcere.

Il sibilo che usciva da quelle fauci si fece via via più regolare e l’atmosfera divenne più distesa quando Ambra scoprì che avrebbe potuto instaurare una sorta di comunicazione con quel felino. Grazie al suo udito super sviluppato la ragazza riuscì a percepire la richiesta dell’animale di stringere con lei un patto di amicizia in cambio della libertà.

Beh, un amico di quella portata le avrebbe sicuramente fatto comodo e, d’impulso, aprì la gabbia.

La scena era inverosimile: una ragazza e un leone che camminavano fianco a fianco in un luogo infestato da rifiuti di ogni sorta.

Ad Ambra venne una gran fame e pure una gran sete. Si sedette su una panchina e frugò nello zaino che, grazie al cielo, nella caduta, era rimasto saldamente ancorato alla sua schiena.

Prese il panino col salame che aveva preparato per la merenda decisa a spezzarlo a metà per dividere il pranzo col suo compagno carnivoro, consapevole che quel bocconcino avrebbe rappresentato per lui soltanto un misero spuntino.

«Tieni, meglio di niente» disse Ambra rivolgendosi al leone che addentò prontamente quella ghiottoneria. Purtroppo però la fame non si attenuava soprattutto quando fiutò un profumino davvero invitante: riusciva a percepire l’odore degli gnocchi che Ambra aveva preparato poco prima. Era un richiamo irresistibile che proveniva da un luogo ora divenuto impenetrabile. L’apertura da cui Ambra era uscita si era trasformata in un pesante vetro verde scuro ricoperto di vegetazione che si mimetizzava perfettamente con l’ambiente circostante. Il felino cautamente si avvicinò a quella stravagante grotta camuffata per carpirne il segreto e immediatamente la porta a vetro scorrevole scomparve nella roccia.

«Brrr!» aveva una paura bestiale! Comunque si decise ad entrare:



era pur sempre il re della foresta! Immediatamente, la veranda si richiuse alle sue spalle. Non si pose il problema di come avrebbe fatto ad uscire da quel covo malsano perché la fame aveva preso il sopravvento. Si abbuffò di gnocchi che trovò ben nascosti in un albero cavo e mangiò, mangiò fino all'ultima briciola e, per finire, si leccò perfino i baffi...una vera bontà.

Mentre stava per congedarsi da quel luogo tenebroso, si accorse di un'ombra impalpabile dietro di lui che non riuscì a identificare con chiarezza ma che pronunciò con voce aspra un'amara sentenza: «Il furto di cibo ti costerà molto caro, verrai ricambiato con la stessa moneta!».

Il grande felino scappò a zampe levate, veloce come non mai, stregato da quelle parole e, ancora una volta, il vetro si inchinò davanti alla regalità di quella fiera.

Si ricongiunse ai suoi due compagni di viaggio in cerca di una via d'uscita.

Nel sotterraneo

Nel frattempo gli amici di Ambra erano rimasti immobili sull'orlo del precipizio per una frazione di secondo, poi, all'unisono, iniziarono a chiamarla a gran voce, senza ottenere alcuna risposta. Zeno abbassò il capo tristemente e Kevin lo seguì scuotendo avvilito la testa.

«Ma siete ammattiti, è ancora viva ne sono certa, forse è solo ferita, sul fondo ci potrebbe essere dell'acqua! – urlò Amelia speranzosa».

«È impossibile che sia sana e salva» risposero in coro i due maschietti.

«Ora basta! In un modo o nell'altro andremo giù a controllare, questo ve lo giuro! Io mi calerò a costo di farmi male, non c'è tempo da perdere! O con voi o senza di voi, decidete in fretta!» dichiarò Amelia tutto d'un fiato.

Convinti dalla fermezza di quelle parole, i due maschietti batterono un cinque e iniziarono a discutere per escogitare il modo più sicuro per affrontare quella sfida.

«Visto che siamo abili scalatori potremmo calarci con una corda dopo averla fissata saldamente a quel tronco» suggerì Zeno.

«Ottimo! –ribattè Kevin – Ma come facciamo a intuire la profondità del buco e a scoprire l'eventuale presenza di acqua?».

«Nessun problema, attaccheremo un grosso sasso alla corda e lo lanceremo nel dirupo per ascoltarne il tonfo: ci rivelerà se c'è acqua e se la corda sarà abbastanza lunga per farci toccare terra!» disse Amelia

«Grandioso, sei un genio, mettiamoci subito all'opera. Così poterono constatare l'assenza di acqua e la lunghezza della fune».

Allora i tre amici, proprio come in una vera cordata, si calarono con estrema cautela. Non ci misero molto perché erano tutti esperti alpinisti e in men che non si dica, arrivarono sul fondo. Davanti a loro, però, non trovarono ad aspettarli le due porte e nemmeno Ambra, ma una barriera di vetro altissima e insuperabile, incassata nella roccia che le Fade avevano innalzato.

Si avvicinarono alla luce soffusa che la trasparenza del cristallo faceva penetrare e si accorsero che qualcuno là fuori si stava muovendo. Tutto però risultava offuscato dalle fronde che cadevano pesantemente all'esterno del vetro e lo coprivano quasi interamente.

La metamorfosi

Ambra frattanto si era seduta su di un grosso sasso a pensare perché in quella posizione di solito riusciva a rilassarsi. Aprì lo zainetto alla ricerca di qualcosa che la potesse aiutare, qualsiasi cosa, non sapeva neppure lei cosa stesse cercando, ma non aveva nient'altro che quella sacca impermeabile a tenerla collegata con il suo mondo...rovistò e rovistò, alla fine ne estrasse... una penna, una semplice banale biro di plastica, avrebbe voluto lasciare un messaggio a chiunque fosse passato in cerca di lei e... successe l'inverosimile...

Il leone che Ambra aveva chiamato Max, con un balzo felino piombò sulla penna e cominciò a rosicchiarla come se si trattasse di un ossicino, producendo un suono secco e ritmato simile a quello di chi tamburella con le dita su una superficie rigida. Sputò soltanto il serbatoio dell'inchiostro! Ambra era frastornata.

«Cosa assolutamente impossibile» borbottò la ragazza sgranando gli occhi fin quasi a vederli doppio, triplo, quadruplo.

Noo, non stava sognando: il leone soddisfatto da quel sapore inconsueto, le stava gironzolando intorno alla ricerca di plastica annusando pericolosamente, molto vicino a lei!!!

Dal canto suo, la bottiglietta che era rimasta ben nascosta all'interno dello zaino, si era arrampicata fino al bordo a sbirciare con la sua testolina curiosa perché si era accorta che qualcosa non stava andando per il verso giusto. Siccome era un pochino pazzarella prese a canzonare il leone per fargli uno scherzetto... «Cu cù, cu cù cu cù» ripeteva in tono allegro, ma quando il felino alzò una zampa per catturarla, la poverina ritornò furtivamente nello zaino soltanto un attimo prima di essere braccata!!!

Ambra aveva capito tutto, ancora le Fade!! Quando il leone era entrato nel loro nascondiglio a rubare il cibo, lo avevano trasformato in *plastivoro*!!! La peggiore delle punizioni per un carnivoro di quella portata!

Ambra era certa che fosse quella l'unica possibile spiegazione.

In quell'istante la ragazza ebbe un'illuminazione: quella che era stata concepita come la più atroce delle condanne per un consumatore di carne, si era trasformata in una vera e propria risorsa, una ricchezza che, in quel momento, poteva essere sfruttata alla grande!

Il leone, infatti, girovagando lì attorno, trovava facilmente di che sfamarsi perché c'erano rifiuti disseminati ovunque, quasi come se si fossero trovati su un'isola di plastica. Il leone in un battibaleno aveva ripulito la zona e si poteva notare la vegetazione come quando, a inizio primavera, la neve comincia a sciogliersi drappeggiando i prati di timida erba.

I compagni di Ambra, nel frattempo, si erano avvicinati con il naso al vetro e, ognuno di loro, aveva cercato una fessura libera dai ramoscelli da cui poter sbirciare al di fuori per capire cosa stesse accadendo.

Erano come incollati alla parete, tanto la scena era sbalorditiva, non riuscivano a capacitarsene e rimasero bloccati fino a quando i loro respiri affrettati non appannarono il vetro.

Quando si svegliarono da quel torpore, chiamarono Ambra e, come formiche impazzite, si muovevano vorticosamente per cercare di attirare l'attenzione dell'amica.

Lei, con le sue doti straordinarie, avvertì dei deboli suoni, notò dei movimenti impercettibili e si piazzò davanti alla barricata.

Vide ciò che non avrebbe mai sperato di poter vedere e anche lei urlò a squarciagola: «Amelia, Kevin, Zeno, siete venuti a cercarmi! Grazie, amici miei!».

«Dove stai guardando, a chi parli?» chiese il leone disorientato.

«Là dietro ci sono i miei amici. – rispose prontamente Ambra

– Ragazzi non vedo l'ora di abbracciarvi tutti» dichiarò felice, anche se loro non potevano sentirla perché il vetro era insonorizzato. «Ora dobbiamo trovare il modo per riunirci!» disse trafelata.

Una nuova sferzata di energia si impossessò di loro e ognuno cercava disperatamente un modo per sconfiggere quella porta a vetri.

Zeno analizzò ogni millimetro del buco, speranzoso di trovare elementi utili per risolvere quel mistero, ma nulla... provarono anche ad accendere un piccolo fuoco usando le pietre focaie che avevano scovato nella grotta, visto che il vetro si scioglie con il caldo, ma la temperatura era troppo bassa e anche questo tentativo non andò a buon fine.

La porta rimaneva ostinatamente chiusa.

Anche all'esterno fu una ricerca senza esito: neppure la sovranità

del leone stavolta sortì alcun effetto.

«E ora che cosa facciamo» chiese disperatamente Amelia piagnucolando. Kevin pensava e ripensava. Di solito aveva sempre una risposta pronta per ogni domanda, ma in quel momento, nessuna cosa sensata gli usciva di bocca e alla fine si arrese. Erano tutti molto tristi, avvolti da un'amarezza profonda da cui non riuscivano a liberarsi.

La forza dell'amicizia

Ambra appoggiò istintivamente la sua mano sul vetro, come per battere un cinque, come facevano sempre in segno di complicità.

Amelia fece la stessa cosa. Fu seguita dal leone che pose la sua zampa delicatamente sulla manina fragile della compagna, facendo molta attenzione a non farle del male. Anche i due maschietti, uno dopo l'altro, accostarono le loro... Era uno spettacolo di mani intrecciate e si poteva annusare nell'aria un'incredibile forza di coesione che trapelava dal loro intenso legame di amicizia.

E fu magia!

Come d'incanto, il sipario si aprì.

Gli amici restarono lì, increduli e frastornati, con il cuore che batteva fortissimo dall'emozione. Amelia non potè resistere, si buttò letteralmente su Ambra e la abbracciò talmente forte da toglierle il fiato.

«Ambra, mi sei mancata così tanto!» disse l'amica piangendo dalla gioia.

«Amelia, amica mia, finalmente, che voglia di vederti!» rispose stringendola tra le braccia. Anche Zeno e Kevin si avvicinarono e le diedero una pacca sulla schiena.

«Ragazzi, vi presento i miei nuovi amici: un leone e una bottiglia parlante» esclamò Ambi... era così che loro la chiamavano e ognuno iniziò a parlare di sé.

«Ciao, io sono un leone plastivoro, mangio solo plastica, grazie al sortilegio delle Fade» raccontò il leone attraverso la voce di Ambra.

«Ciao, io sono una bottiglia speciale che, grazie al gel igienizzante, all'improvviso, sono riuscita a muovermi e a parlare, quindi ho potuto chiedere ad Ambra di realizzare il mio sogno: quello di essere riciclata!»

Tutti stupiti rimasero in silenzio per un po'.

«Ciao, io sono Amelia, la migliore amica di Ambra, ero molto preoccupata per lei, perciò, insieme a loro, sono venuta a cercarla».

«Ciao, io sono Kevin, e... ci siamo fermati sul bordo di uno spaventoso baratro dove abbiamo trovato la collana di Ambra e ci siamo calati...».

«Ciao, io sono Zeno, e... appena toccato terra abbiamo visto innalzarsi davanti a noi questo inspiegabile sbarramento... Il resto lo sapete».

Non fecero in tempo a pronunciare altre parole che la porta, scricchiolando, si accingeva pigramente a richiudersi... Che fare? O tutti dentro o tutti fuori!

La risalita

Optarono per la prima alternativa anche perché all'aperto iniziava a diluviare e una pioggia battente avrebbe reso tutto ancora più complicato.

Zeno si accorse, però, che l'acqua arrivava indirettamente anche all'interno della grotta e che la situazione era anche peggiore.

Il buco, infatti, si stava allagando in fretta, forse a causa dell'impermeabilità del terreno argilloso e il livello dell'acqua aveva già raggiunto le ginocchia del leone, non c'era tempo da perdere.

Erano disperati, finché al re della savana non scappò...la cacca!

Aveva faticato tanto quando si era messo in testa di ripulire quel luogo sotterraneo talmente inquinato da far rabbrivire e aveva mangiato, mangiato, mangiato fin quasi a scoppiare!

È noto come dalle feci degli animali si riesce a ricostruirne la dieta, ma quelli erano escrementi davvero eccezionali per colore, consistenza e per quantità.

Il leone aveva fatto così tanta cacca da formare una zattera, una zattera pure galleggiante perché creata dalla disgregazione di bottiglie di plastica!! Una vera meraviglia! Un'ancora di salvezza perché la cavità stava per essere sommersa! Sembrava che tutta l'acqua piovana confluisse in quel luogo come se una conduttura avesse trovato proprio lì il suo pozzetto di scarico.

I ragazzi prontamente si appollaiarono su quell'incredibile sciappa di salvataggio, chi in ginocchio, chi seduto, chi in equilibrio precario, chi immobile, ma tutti abbracciati a darsi man forte l'un l'altro condividendo lo stesso imprevedibile destino.

Anche il leone che si era trasformato in abile nuotatore, stava risalendo lungo le pareti scoscese della grotta spinto dalla forza dell'acqua.

La salita sembrava infinita e non appena approdarono in superficie, un po' ammaccati e un po' bagnati, nei loro cuori si accese la lucina della felicità. Il bosco, il loro amato bosco, quello che ora più che mai, sarebbe diventato il custode indiscusso dei loro segreti.

Lasciarono lì il leone, depositarono la bottiglia in un cestino della plastica e si avviarono verso casa con la promessa che si sarebbero ritrovati il giorno successivo, dopo la scuola.

Appena Ambra fu davanti alla porta di casa, suonò il campanello e aprì sua madre, una donna dai capelli rossi e ricci che prontamente la rimproverò dicendo che era in terribile ritardo e le chiese il motivo.

«Oh, cara mamma, ho vissuto un'avventura epica» rispose Ambra e iniziò a raccontarle della bottiglia, del leone e delle Fade.

La mamma la interruppe sospirando: «Come sono fortunata ad avere una figlia con una così fervida immaginazione!!!».

«Ma è tutto vero!» protestò la bambina.

Poi cenarono, subito dopo le palpebre di Ambra divennero pesanti e Morfeo la salutò cordialmente.

La ragazzina si svegliò alle sei, come sempre, si vestì in fretta, fece colazione velocemente, impaziente di andare a scuola per assicurarsi di non avere soltanto sognato.

Appena fissò i suoi amici negli occhi ebbe la certezza che la realtà spesso supera i sogni.

L'eccitazione di quel pomeriggio non aveva paragoni quando i quattro si ritrovarono nel punto stabilito per iniziare il loro giro di ricognizione: prima la bottiglia e poi il leone.

«É tutto vero» esclamò Zenò non appena scovò l'amica bottiglietta nel contenitore della plastica dove l'avevano riposta il giorno precedente.

«Ciao» disse quella timidamente.

«Ciao» risposero in coro i ragazzi.

«Adesso dobbiamo trovare il leo...» propose Kevin, ma non fece in tempo a finire l'ultima sillaba che il felino sbucò affamato da dietro il cespuglio proponendo di girovagare per Erbezzo a fare un po' di pulizia. Tutti entusiasti annuirono.

«Io potrei fare da cestino» propose il leone.

«Ma certo» approvò Amelia.

Il leone teneva le fauci aperte come se fosse stato un'aspirapolvere e lo era davvero perché ogni rifiuto di plastica che trovavano veniva risucchiato e frantumato con una velocità supersonica.

«Davvero fantastico, sei una forza della natura!» affermavano gli amici con soddisfazione.

E continuarono così fino a sera. A loro, si erano aggregati anche altri ragazzi, dapprincipio sorpresi e impauriti, ma poi felici di poter contribuire a rendere il loro paese montano ancora più bello!

Fu senz'altro la parte più appassionante di tutta la loro avventura. La bottiglietta di plastica che aveva capito perfettamente cosa significa essere riciclati, decise di rimanere con loro.

E... la casetta sull'albero?

Quella poteva aspettare.

Bibbona Elia, Campedelli Angelica, Prati Angelo, Zampieri Olivia



Scuola primaria "Cesare Battisti", Erbezzo (VR)
Classe V
Insegnante Pasqualina Rossone

Tre amici e quattro biglie in viaggio

In un pomeriggio di una giornata come tante, nella piazza di un minuscolo paese della Lessinia, siede al bar principale, su uno sgabello davanti al bancone, una ragazzina dai capelli ricci simili a una spugna di mare che chiacchiera con la barista mentre le porge un bicchiere. La ragazzina afferra il bicchiere con le mani dalle dita lunghe e affusolate e inizia a sorseggiare il suo succo di frutta. Poi rivolta alla donna che intanto ha raccolto gli ordini di altre consumazioni chiede: «Mamma posso andare al parco?».

Lei annuisce con la testa e, di gran fretta, esce dal bar.

Sono le 15.00 di un caldo pomeriggio primaverile e la ragazza di nome Ginevra, nome che lei adora perché le piacciono le storie di re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda, a passo svelto e deciso supera la porta del bar e si ferma per un attimo ad osservare il cielo: “Che strano questo sole!” pensa tra sé e sé, poi abbassa lo sguardo ed inizia a saltellare.

Le esili braccia dal colorito chiaro dondolano seguendo il ritmo di un corpo esile, sottile come un giunco, che si muove seguendo i passi di danza. Ginny, così la chiamano tutti in paese, passa davanti al Monumento dei Caduti e fa la gimkana tra i portici della chiesa, spicca un salto in lungo dal gradino più alto della gradinata d’ingresso, prosegue il tragitto e, salutando Sandro con un ampio sbraccio di mano, allunga i saltelli fino al parco giochi.

Un parco giochi qualsiasi a prima vista, ma la cosa certa è che è proprio il luogo dove ha inizio la nostra storia.

Al parco giochi

Il parco giochi, come del resto l’incantevole paese di Erbezzo

ricco di prati e di alberi di ogni specie, è un angolo di verde e nello stesso tempo una piccola oasi di ritrovo per tutti i bambini.

Al centro sono collocati due tavoli in legno ruvido, scheggiati in qualche angolo, dotati di quattro panchine sulle quali sostare per riposare o chiacchierare. Poi c'è qualche semplice gioco: un'altalena con le catenelle, uno scivolo dal caratteristico colore giallo e degli anelli. A destra ci sono tre grossi sorbi dalla corteccia scura e striata che in alcuni punti è segnata da venature più profonde.

Un sorbo che si innalza accanto alla fontanella che dà sul muretto nasconde un piccolo segreto: al suo interno si cela una tana. Qualcuno sostiene appartenga ad uno scoiattolo, ma anche se nessuno è mai riuscito a veder uscire l'animaletto da quell'incavo tutti vi sbirciano dentro nella speranza di scoprire il suo musetto.

Ginny è tra i curiosi, quella più determinata e per la caparbia che la caratterizza vorrebbe dimostrare che quella tana è abitata proprio da uno scoiattolo.

Riuscite allora ad indovinare qual è la prima cosa che Ginny fa quando arriva al parco?

Si avvicina e sbircia nell'apertura e dopo aver atteso qualche attimo si sporge con la testa nel foro ed esclama:

«Prima o poi ti farai vedere! Ne sono certa! Già ti immagino, avrai un musetto simpatico e birbante!».

Dopo questa azione di routine, Ginny si dedica al suo relax preferito: salire sull'altalena! Dopo una decina di dondolamenti però è già stufa: "Uffa che noia dondolarsi da sola!" e scende, si avvicina agli anelli e con un volteggio da acrobata si mette a testa in giù in quella che lei è solita definire "posizione di riflessione".

A pausa finita, sale sulla trave dell'equilibrio e spavalda avanza camminando a braccia spalancate ed infine, satura, scende, si avvicina alla fontanella e sbircia dalla siepe per controllare se è arrivato qualcuno dei suoi amici: "Che strano! Cosa succede? Di solito sono puntuali! Ma dove saranno finiti i miei amici?" pensa tra sé e sé, ma nessuno in vista quel pomeriggio. Solo un anziano signore oltrepassa l'ingresso del parco e avanzando quasi a fatica si siede al tavolino di legno proprio di fronte alla palestra.

Ha ormai perso quasi le speranze, quando sente in lontananza un canticchiare che le è familiare. Eccoli: Jacob e Katy, i suoi amici del cuo-

re. Ginny è come sempre strafelice di vedere i suoi amici e corre loro incontro veloce come un fulmine.

«Katy, Jacob, sono qui!! Finalmente siete arrivati. Siete in ritardo, cosa vi è successo?».

«Niente di strano! Jacob come suo solito ha impiegato tempo a trovare la camicia adatta alla giornata. Lui è il solito fortunato, ha il papà che gli cuce le camicie con le fantasie più insolite!» risponde Katy.

«Parli del tempo che ho perso io? E tu? Non eri tu che dovevi finire di leggere la parte finale del libro che hai preso in biblioteca? Io ancora non riesco a capire quanti libri leggi in una settimana!» chiede invece Jacob.

«Non saprei, dipende dal tempo libero che ho a disposizione. Ma quando posso scappo via dai miei otto fratelli che continuano a chiamarmi per qualsiasi cosa e mi rifugio in biblioteca dove Roberto mi aiuta a scegliere i libri più belli...» A questo punto interviene Ginny: «Sai una cosa? I tuoi occhi si sono illuminati solo a sentire la parola libro!».

«Secchiona! la solita secchiona!» esclama a gran voce Jacob.

In quel momento gli occhi di Katy diventano scuri come la pece, il volto sottile e scarno si ingrossa, diventa paonazzo poi si rivolge a Jacob: «Questo non dovevi dirlo, per tutte le volte che ti ho aiutato nei problemi!» e poi inizia a rincorrere Jacob che, preso alla sprovvista, alza i tacchi.

I capelli lunghi volano al vento, le gambe paffutelle faticano a correre, mentre Katy, agile e snella spicca un salto e lo raggiunge. I due si fissano negli occhi e proprio in quel momento la voce di Ginny irrompe:

«Ehi voi due, che intenzioni avete?»

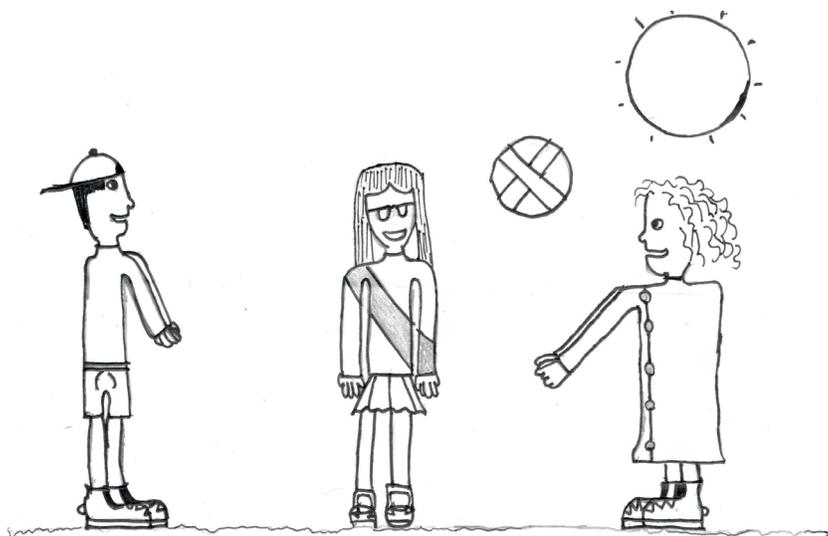
«Io nessuna - dice Jacob - ma adesso quasi quasi vado a giocare a basket!» e Katy: «Non dirmi! Vuoi dire che vai a mangiare patatine sul divano mentre giochi alla play?»

«Basta voi due, non ne posso più, che ne dite di cambiare argomento? Propongo una bella partita a pallavolo.»

Ma poco convinto Jacob ribatte:

«No, siete le solite! Giochiamo sempre a pallavolo! Oggi calcio!»

Con una semplice occhiata di complicità le due ragazze rifiu-



tano la proposta. La palla vola da un giocatore all'altro e il povero Jacob prova a rilanciare, ma il sinistro di Katy è talmente potente che la palla vola così in alto da sparire in lontananza. I bambini la rincorrono, ma dopo un po' la perdono di vista e allora si sparpagliano per andare a cercarla. Jacob va nel bosco, Katy prosegue dritta, mentre Ginny va nel campo del signor Menegazzi.

Ginny non riesce a trovare la palla, ma davanti ai suoi occhi appare un mucchio enorme di plastica di ogni genere: bottiglie, ciotole, sedie senza gambe, seggioloni, pezzi di giocattoli, sacchi di spazzatura maleodoranti ecc.

Ginny prende la sua ricetrasmittente e chiama gli amici. «Forza, devo dirvi una cosa importante! Tornate al parco subito!» «Va bene, comunque io ho trovato la palla!» le comunica Katy.

«Ok, ci vediamo là, passo e chiudo!» aggiunge Jacob. Quando tornano al parco giochi, tutto è esattamente come prima: c'è solo l'anziano signore seduto sulla panchina di legno, immobile come una statua, che li fissa intensamente.

Senza più preoccuparsi della plastica nel campo del signor Menegazzi, si avvicinano all'uomo e gli chiedono: «Signore, tutto bene?».

Lui annuisce, poi sembra tornare ai suoi pensieri. Katy nota qualcosa di strano: sul viso l'uomo ci sono delle piccolissime macchioline azzurre e qualcuna si nota anche sulla mano. Katy chiama da una parte gli amici e dice loro: «Quell'anziano ha la "blurtite", ho letto un articolo che parla di questa cosa!»

«La cosa?» ribatte Ginny.

«La Blurtite: non sapete cos'è? È la malattia prodotta dall'inquinamento. Il Pianeta è sommerso dalla plastica, e poi non sapete l'ultima?».

«No, "dottoressa", ce la spieghi!» sogghigna Jacob.

«Dai Jacob, non fare il solito!» lo ammonisce Ginny.

«Nell'aria adesso si trova un nuovo elemento: la "titiolite" e se viene inspirata ci si riempie di macchioline azzurre e ci si ammala, rischiando di morire!».

«No! Che cosa? Ma dove lo hai letto?» si stupisce Ginny.

«Nella rivista: "Abitare la Terra"».

«Tu sì che sai tutto!» commenta Jacob avvicinandosi a Katy.

«Ma come mai colpisce gli anziani?» chiede perplessa Ginny.

«Colpisce prima gli anziani perché sono fragili – risponde immediatamente Katy – ma la quantità di titiolite nell'aria determina un contagio a catena».

«Qui il problema è grave» conclude Ginevra.

Katy di scatto si volta, prende il suo zaino, estrae la rivista, cerca la pagina giusta e poi indicando l'articolo conclude: «Qui c'è scritto che la blurtite è la malattia del secolo, gli scienziati la stanno studiando ma è necessario intervenire per risolvere il problema della plastica e delle sue esalazioni. Tutti siamo in serio pericolo».

«Ma allora quell'anziano è in serio pericolo! Blurtite, titiolite, plastica... anche nel campo del signor Menegazzi ho visto una montagna di plastica e l'altro giorno proprio sotto la contrada Fagioli il prato non era verde, era tutto colorato, che fosse stata plastica anche quella? Dobbiamo fare qualcosa. Guardate l'uomo fa fatica a reggersi in piedi. Aiutiamolo! Poi progetteremo un piano!»

I tre amici si affrettano ad avvicinarsi all'uomo e si offrono di accompagnarlo a casa. Lui con un filo di voce indica la propria abitazione proprio sotto la discesa della via Sprok. Arrivati davanti all'abitazione, l'uomo passa le chiavi a Jacob che apre la porta.

L'uomo si adagia sul divano e con voce fioca sussurra: «Andate nel bosco di sera con la luna piena, cercate il cervo con il corno mozzo...» e poi si addormenta, cadendo in un sonno profondo.

«Ma cosa voleva dire?... Avete sentito?» chiede perplesso Jacob.

Ginny: «Cercare un cervo».

Katy: «Con il corno mozzo» .

Jacob: «Con la luna piena? Ma, volete dire che intendete...?».

«Proprio così, Jacob! Appuntamento a stasera: parco giochi, ore venti! - conclude con voce decisa Ginny - e mi raccomando acqua in bocca e attento a non far rumore quando esci dalla finestra, i tuoi genitori potrebbero sentirti e possiamo dire addio al piano».

«Pensa a te che devi attraversare il corridoio e le scale prima di uscire» ribatte scocciato Jacob.

«Basta blaterare voi due, faremo tutti attenzione. Se ci scoprono, non potremo più incontrarci di sera» li zittisce infine Katy.

A caccia del primo indizio

Quando cala la notte, l'atmosfera al parco cambia: l'aria diventa freddissima, un cielo cupo copre con le sue ombre i giochi silenti, solo lo stridio delle giunture dell'altalena fende l'aria. La siepe, nonostante i lampioni, è buia e la sua ombra si allunga, diventando enorme e si trasforma quasi in un mostro che prende voce dal vento che sibila tra i rami dei sorbi.

Ginevra: «Ci siamo tutti?».

«Ebbene, sì!» annuisce Jacob.

In fila indiana i tre amici svoltano l'angolo della palestra e si inoltrano lungo il sentiero che conduce nel bosco, ma questo è una sagoma scura e poco invitante. Per fortuna la luna piena illumina a sprazzi gli angoli aperti tra gli alberi e la luce della pila di Jacob fa intravedere il percorso sinuoso e contorto del sentiero che scende verso la contrada Scalchi. Scricchiolano i ramoscelli sotto la suola delle scarpe, soffia il vento che scuote i rami facendoli abbassare come braccia simili a tentacoli pronti a catturarti. Brividi sulla schiena e occhi bassi sul sentiero.

Ad un tratto Ginny si blocca lanciando un urlo: «Cos'è stato?» .

Jacob, balbettando: «Cosa ti succede?».

«Qualcosa mi ha colpito!».

Jacob alza la torcia ed illumina il colpevole: un sacchetto di plastica, appeso al ramo basso di un faggio.

«No! Che schifo! Spazzatura ovunque!» dice Ginny impaurita e disgustata.

«Non perdiamo tempo, abbiamo un obiettivo: il cervo con il corno mozzo» conclude Katy. Proprio in quell'istante una luce abbagliante colpisce i loro occhi.

Jacob: «Che cosa succede?».

«Guardate: la luce! Seguiamola» incita Katy.

Velocemente, rincorrono il bagliore che li porta vicino a una pozza d'acqua: la luna si riflette al suo interno.

«Attenti! – esclama – c'è qualcosa nell'acqua!» e subito spuntano dei girini che lentamente si muovono e formano una freccia: sì, proprio una freccia, che indica un enorme albero. Seguono la direzione e, mentre ispezionano l'albero, scorgono una sagoma scura uscire dall'ombra.

Si avvicinano e capiscono che è proprio un cervo, un esemplare imponente: corporatura robusta, zampe massicce, grandi occhi scu-



ri e lucidi che riflettono ciò che sta intorno.

Il lungo pelo marrone chiaro gli fa da manto e sul collo una macchia bianca lo rende elegante e stranamente unico. Sulla testa si erge un palco con un solo corno imponente e l'altro? Mozzo! Troncato nella parte bassa proprio nel punto preciso dell'inizio della ramificazione.

Ginevra, stupita, resta senza parole, poi si riprende: «Non credo ai miei occhi, è proprio lui!».

«Sì, ma sta buona, adesso... vediamo che intenzioni ha, poi torniamo a casa» conclude Jacob.

In quell'istante il cervo si volta e Ginny con voce flebile per l'emozione sussurra: «Stai tranquillo, non ti faremo del male».

A quelle parole il cervo emette un bramito e abbassa la testa. Si avvicina alla bambina e sembra dirle qualcosa. Jacob e Katy sono impietriti mentre Ginny, che prima era spaventata, ora ha ripreso il controllo di sé: «Ragazzi, non preoccupatevi, il cervo sta cercando di dirti qualcosa».

«Parlare? Il cervo? Ginny, torna in te, i cervi non parlano» esclama Jacob scuotendo il braccio dell'amica.

«Parla, parla... guardate nel corno mozzo».

«Fossi matto!! Non ci penso nemmeno! Guardaci tu» conclude Jacob.

«Ci penso io!» ribatte Ginny.

Si avvicina al cervo e guarda dentro al corno: qualcosa luccica. Allunga la mano destra nell'incavo del corno ed estrae una biglia marrone.

«Una biglia marrone? Cosa ne facciamo?» dice Jacob.

«Ragiona un po': se il signor Fausto ci ha mandato dal cervo e lui ci ha dato la biglia secondo te a cosa servirà?» osserva Katy.

E Jacob: «Non lo so io, sei tu "la studiosa!"».

«Basta, mettiamola nello zaino, lì sarà al sicuro» conclude Ginny.

In quel momento, il cervo con voce impercettibile si rivolge a lei: «Questo è il primo passo, aggiungi ad esso un altro passo e se l'indovinello risolverai un altro ingrediente sicuramente troverai».

«Ma cosa dici, cervo? – prorompe Katy – Ingrediente, un altro, ma...».

Il cervo volge lo sguardo verso l'alto:

*«Siamo grandi, siamo saggi,
siamo i re del grande monte.
Giù dal piano puoi vederci
e con gli occhi misurarci.
Con le braccia il ciel tocchiamo
ed in terra radichiamo.
Or di certo puoi sapere
quale strada devi fare
per poterci infine scovare».*

I bambini iniziano a pensare, ma non riescono a capire il significato di quella frase.

«Cosa vorrà mai dirci il grande cervo?»

Katy dopo qualche istante di riflessione esclama: «Ho capito!».

«Hai capito cosa?» chiede Jacob.

«Ovvio, l'indovinello! Lo sanno tutti che i faggi sono i re del monte Busimo!».

«Sì, certo» dice Jacob

«Non sto scherzando! – aggiunge Katy – Mio nonno li guarda sempre e dice che i faggi indicano la strada da fare quando sei in difficoltà e che lui più di una volta è andato sul monte a “Sentire la loro voce”».

I bambini emozionati per aver trovato l'indizio ringraziano il cervo e, con passo rapido, ritornano al parco giochi. La notte è ancora più fredda, il vento muove la siepe, le altalene cigolano.

Ginny si rivolge ai due amici ed esclama: «Domani appuntamento ore 15.00 al parco giochi».

I tre re

Il giorno dopo, la mattinata a scuola trascorre molto lenta ed è faticosa per i tre amici che hanno dormito pochissime ore, ma nonostante la stanchezza, il loro unico pensiero è l'appuntamento delle 15.00.

Nel pomeriggio, al parco, arrivano tutti mezz'ora prima del tempo stabilito: la voglia di proseguire l'avventura è più forte di loro.

Si incamminano velocemente e proseguono verso la parte nord del paese: contrada Valbusi poi contrada Sale e al primo bivio seguono l'insegna di legno che indica la direzione per il monte Busimo.

Il sentiero è un tappeto di foglie secche di faggio, da cui spuntano qua e là cocci di bottiglie abbandonati mentre le chiome degli alberi nascondono parzialmente il sole. La luce è fastidiosa, quasi accecante, in alcuni tratti del cammino.

I tre amici salgono verso il monte in fila indiana, ansimano per la fatica e si fermano ogni tanto per dissetarsi. A metà strada avvertono un languorino allo stomaco e decidono di fare sosta.

Si fermano al rifugio Dardo e salutano con un caloroso abbraccio Cristina, la loro vecchia cuoca dell'asilo: «Ciao!! Come state??? Cosa fate qui. Non ditemi che siete a caccia di guai?? All' asilo ne avete combinate di tutti i colori, me lo ricordo bene!! Adesso vi offro una buona fetta di torta al cioccolato, ma dopo mi dovete promettere che ritornerete a casa!»

«Grazie Cristina, seguiremo i tuoi consigli!» risponde Jacob ammalato dal profumo inebriante della torta al cioccolato.

Al termine del delizioso spuntino, i ragazzi salutano Cristina, ma non appena lei rientra nel locale, riprendono di corsa il sentiero che conduce alla cima del Busimo. Ed ecco apparire ai loro occhi i tre maestosi re della cima. Che meraviglia!

Tre faggi si innalzano davanti a loro, vetusti e nodosi, simili a guardie dallo sguardo severo che proteggono la Lessinia. Quasi a tentoni, per paura di disturbare, i ragazzi si avvicinano. Gli alberi iniziano a muovere i rami e il vento li accompagna sussurrando note che alle orecchie dei bambini sembrano lamenti.

«Ascoltate, sembra quasi che stiano piangendo».

E Jacob: «Eh sì l'anno scorso eri stata proprio tu a dire che li avevi sentiti parlare, e non ti avevamo creduto!».

«Cavoli! Ve l'avevo detto che avevo sentito le loro voci».

«Che genio! Ginny tu parli con i cervi, e adesso hai sentito parlare anche gli alberi!» conclude Jacob.

Proprio in quel preciso istante un ramo li sfiora abbassandosi alla loro altezza. Jacob impallidisce e inizia a balbettare, se ne esce con una battuta per allentare la tensione: «Qual è il colmo per un faggio? Non capirci una faggiola! Ma ora sono io a non capirci un fagiolo!».

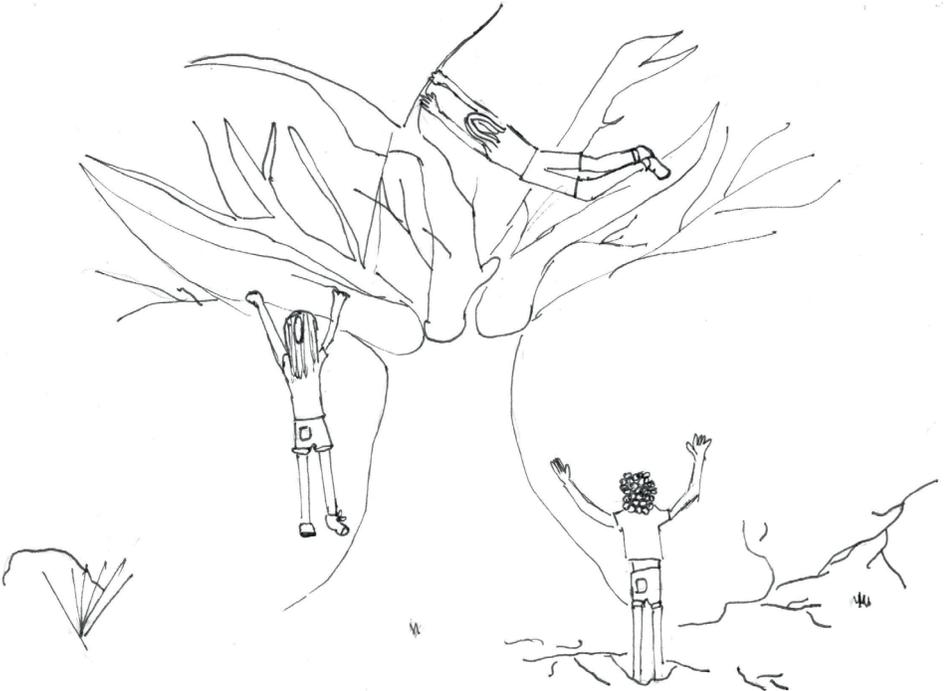
«Dai Jacob, non fare lo sciocco, concentrati, siamo in una situazione seria!» dice Katy.

«Katy, Katy! Ancora?»

«Ma Jacob smettila, adesso mi spingi?».

«Attenti!» li avverte Ginny, ma ormai è troppo tardi, gli alberi hanno afferrato i suoi due amici e li lanciano da un ramo all'altro come fossero dei palloni. Lei corre nel tentativo di prenderli al volo, ma i due le cadono addosso! Il terreno instabile sotto i loro piedi cede e scivolano all'interno di una grossa crepa. Una giravolta nel vuoto e si ritrovano tutti e tre sul fondo della buca.

Domina il buio, i tre bambini a tentoni cercano di orientarsi toccando le pareti per trovare una via d'uscita. Non riescono a vedere in alto nemmeno la luce del cielo. Intravedono soltanto uno strano bagliore che esce da una fenditura della parete: una luce grigiastra colpisce le loro pupille. Ginny è attratta dalla luce, si avvicina e con fermezza allunga la mano. Estrae una strana biglia, simile a quella trovata nel corno del cervo, ma di colore grigio abbagliante.



«Grazie grandi faggi! – e poi si rivolge agli amici in quel momento immobili come statue – Ragazzi è l'ingrediente di cui ha parlato il cervo!».

«Wow! Ci siamo! Non ci credo!» dice urlando Katy che prende dalle mani di Ginny la biglia e la infila nello zaino. I tre amici si ingegnano a fare la scaletta salendo uno sulle spalle dell'altro e riescono a risalire fino al livello del suolo. Una volta in cima, sostano davanti al grande faggio e si inchinano con una maestosa riverenza. In quell'istante i rami iniziano a muoversi ed un vento calmo accompagna una voce che si spande nell'aria:

*«La meta non è lontana,
la strada non è vana,
i custodi della natura
vi aspettano oltre l'altura.
Se la mappa seguirete
presto li incontrerete.
Ricordatevi, ragionate
ed un giro di 180° fate».*

«Custodi della natura, giro di 180°, sono le uniche cose che ho capito!».

«Ti credo, stavi giocherellando Jacob! - ripetendo l'indovinello poi Katy si rivolge all'albero - Mio nonno aveva detto che gli alberi indicano la strada, ma quale strada dobbiamo fare?».

L'albero muto e silenzioso si adagia ed inizia a sonnacchiare.

Jacob si rivolge a Ginny: «Tu che sai parlare la lingua della natura, cerca di ottenere qualche altro indizio».

«Ok!» Ginny alza la mano verso l'albero e tenta di accarezzarlo. Proprio in quel momento i braccialetti che ha al polso iniziano a tintinnare e tenta di bloccarli, ma non ci riesce. L'albero solleva la chioma e si ridesta dal torpore al quale si era abbandonato e con un ramo indica la corteccia del vecchio faggio lì vicino.

Katy si avvicina all'albero e tocca la corteccia. Non vede nulla di particolare. La sfiora delicatamente e sgranando gli occhi, vede formarsi una linea rossa che indica un tragitto proprio sulla superficie ruvida del tronco. Dopo aver completato il tracciato la linea sparisce e il pezzo di corteccia si solleva e si appoggia nelle mani di

Jacob che tenta di indietreggiare.

Katy cerca di tranquillizzare l'amico che, tra lo stupore e la paura, si blocca impietrito. Ginny si dirige verso l'amico, scuote i braccialetti davanti al suo viso e Jacob come ipnotizzato si rasserena:

«Cavoli ragazze! Il sole si sta nascondendo all'orizzonte, è ora di tornare a casa, cosa racconterò? Che ho sentito parlare un cervo ed un faggio ha giocato con me usandomi come palla? E poi? Che un faggio mi ha dato una mappa? Io non ci capisco più nulla!».

«Hai ragione! Che avventura incredibile stiamo vivendo! Torniamo a casa!» conclude Ginny e a testa bassa, senza più parole tornano sui loro passi.

Né Ginny né Katy osano proferire parola. Solo Jacob, sì proprio lui, giunti in piazza guarda dritto negli occhi le amiche e dice: «Apuntamento domani alle 15.00 al solito posto».

La mappa e il terzo indizio

Il giorno seguente i bambini si ritrovano al parco giochi, intenzionati a continuare l'avventura. Si dirigono nuovamente verso il Busimo e seguendo la mappa incisa sulla corteccia, salgono lungo un ripido pendio e si inoltrano nel bosco. Dopo circa un'ora di cammino Jacob, si arrende: «Uffa, uffa, uffa! Ragazze io ho fame, sete, male... sapete una cosa? Morirò!».

«Dai Jacob, fa vedere a me, ci sarà una meta! – dice Katy mentre Jacob le porge la mappa – No! Non dirmi che l'hai tenuta al contrario per tutto questo tempo! Che fuori melone sei!».

«Oh, no ...!» dice Jacob stupito.

«Adesso la guardo io!» esclama Katy.

I bambini, sotto la guida di Katy arrivano ad una roccia, anzi ad un gruppo di rocce.

Jacob stanchissimo si siede su una delle rocce.

«Possiamo fare una pausa?» trascorre un attimo e la roccia inizia a ruotare sempre più velocemente formando un vortice sotterraneo che lo risucchia.

Lui urla a squarciagola: «Ve l'avevo detto che sarei morto! Salutatemmi i miei genitori!».

Improvvisamente la roccia sparisce e con lui l'amico. Di corsa Ginny si siede su un'altra roccia e anche a lei tocca la stessa fine, quindi a catena Katy li segue.

I tre si ritrovano catapultati sulla base di quello che sembra essere un cono ed atterrano su un fondo morbido. Jacob incredulo:

«Ma che fate? Siete matte, anche voi qui?».

«Scusa, ti volevamo solo aiutare» dice Ginevra stizzita.

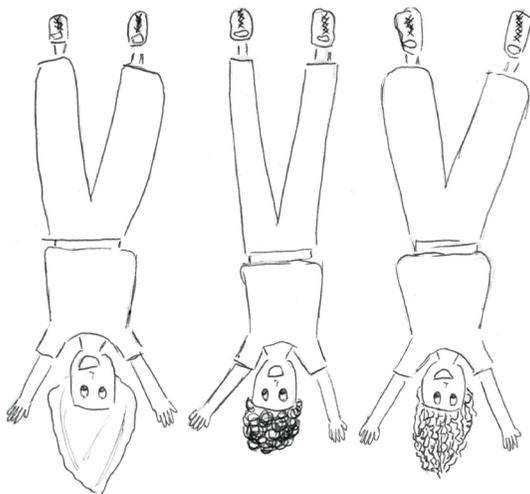
Jacob: «Non dovevate lo stesso! Adesso sì che siamo nei guai. C'è buio quaggiù! Ehi! Qualcuno mi sta toccando, non vedo nessuno!».

«Non vedo nulla ma sento qualcuno».

«Oh! Oh! Oh!».

«Quindi sentite anche voi questo canto? Io lo sento, ma non vedo nessuno».

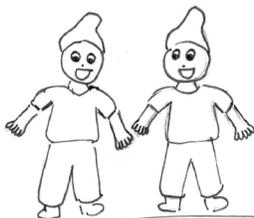
«Oh! Oh! Oh! »



Jacob, nervoso, comincia a camminare di qua e di là e mentre si muove si accorge che le soles delle sue scarpe funzionano come vere e proprie ventose. Stupito dalla scoperta comincia a salire persino sulla parete e da lì grida sorpreso: «Oh! Degli gnomi da giardino!».

Ginny si mette a testa in giù e dice: «Ma non sono gnomi da giardino...».

Katy, reggendosi con le spalle all'albero, si mette anche lei nella stessa posizione e ribatte con un tono da "signorina so tutto io": «Sono folletti! C'è



una grande differenza!».

«Buonasera, anche se è mattina, Buonasera, cari ospiti. Come state?» sogghigna il primo folletto.

«Bene, ma chi siete?» domanda pronto Jacob.

«Io sono Barbarù e lui è mio fratello Barbari e siamo proprio dei folletti!» risponde con aria gentile il secondo folletto.

I tre bambini fermi come statue osservano i due personaggi: chioma striata, faccia rotonda e rubizza, cappello rosso sulla testa, corporatura massiccia. Altezza, a occhio, 60 cm circa, età indefinibile. Barbari si rivolge a Jacob che si trova a testa in giù, con i capelli all'aria: «So a cosa stai pensando "chioma volante": sembro il nonno di tuo nonno, eh?».

Jacob cambia colorito passando dal rosso porpora al viola fulminante. «Scusate, non intendevo offendervi...».

Gli occhi dei due folletti, grandi e cupi si rasserenano fino a diventare trasparenti come due gocce di cristallo.

«Non preoccuparti, noi leggiamo i pensieri belli e i pensieri brutti e conosciamo la vostra lealtà. Sappiamo già perché siete qui».

Proprio dopo quell'ultima frase, Barbarù apre le piccole ali trasparenti e si alza in volo verso l'alto del cono mentre Barbari si rivolge ai tre bambini: «Attendete il suo ritorno e guardatevi intorno!».

Dopo pochi istanti, che ai tre bambini sembrano secoli, appare dall'alto Barbarù reggendo tra le mani qualcosa che luccica: «Non posso credere ai miei occhi! Un'altra biglia e questa è trasparente!» prorompe Ginny.

Il piccolo folletto si avvicina a lei rivolgendole la parola:

«Dall'alto arriverà

chi vi aiuterà.

Lasciatevi guidare

e nell'acqua trasportare».

Detto questo, con un frullio d'ali i due folletti creano un vortice di micro particelle colorate che avvolge i tre ragazzi e li riporta in superficie.

Sballottati, confusi e stanchi, raccolgono la biglia ferma proprio all'imbocco del cono e la mettono nello zaino.

Si è fatta ormai quasi sera così riprendono la strada per il ritorno. Silenziosi e affaticati giungono al parco giochi e si fermano qualche istante a riflettere pensando all'indovinello, ma ancora è un enigma: non ci capiscono un'acca! Nemmeno la fase di riflessione a testa in giù aiuta Ginny a capirci qualcosa.

«Ragazzi, la mamma mi sta chiamando, ci vediamo domani!» afferma Ginny e Jacob ribatte: «Dai ragazze! Domani è l'ultimo giorno di scuola e poi vacanze!».

«Sì, meglio che andiamo perché domani è l'ultimo giorno di scuola, purtroppo!».

Allungando il passo per arrivare a casa Katy, che è quella più lontana dal parco giochi, sente ad un tratto un forte boato: «Cavolo! Cos'è stato? C'è del fumo e mi sembra provenga dal prato vicino alla stalla di Dj Patuz!».

La voce della mamma interrompe i suoi pensieri e Katy le corre incontro.

Il boato

Ultimo giorno di scuola: tutti corrono, saltano, gridano per la gioia mentre i tre amici seduti nell'angolo del cortile, stanchi ma decisi nel proseguire la strada intrapresa, meditano sul da farsi.

«Ragazzi, ieri sera mentre ero sulla soglia di casa, ho sentito un forte boato e ho visto una nuvola di fumo salire in alto. La mamma mi ha detto che lei non vedeva e non sentiva nulla» informa Katy.

«Ma ho sentito anch'io qualcosa» aggiunge Ginny.

«Beh! Io ho sentito la pancia brontolare e ho visto il fumo dell'acqua pronta ad accogliere la pasta e per il resto: nebbia!» conclude il mitico Jacob.

«Che ne dite se andiamo ad indagare piuttosto?».

«No, ancora! Stavolta io mi dissocio! Devo giocare con la playstation e a basket!».

«Ok Jacob resta pure a casa, noi invece ci vediamo al solito posto» precisa Ginny rivolta a Katy.

Ore 15.00, pomeriggio dell'ultimo giorno di scuola.

Parco affollato da una miriade di bambini scatenati: discese dallo scivolo, corse di piccole bici sul piazzale della palestra e mamme sedute sul muretto a chiacchierare. Le due ragazze arrivano in contemporanea e uno sguardo solo è sufficiente a capire che urge cambiare aria. Si allontanano dal parco, scendono dalla via Sprok, passano davanti alla falegnameria e si fermano per pochi attimi davanti al campo colmo di plastica e di rifiuti d'ogni genere del signor Menegazzi.

La cosa più insopportabile però è l'odore acre e intenso che penetra nelle narici e fa tossire le due ragazze. Subito si affrettano ad allontanarsi. Dietro le loro spalle un urlo agghiacciante le fa sobbalzare, si voltano, è Jacob: «Fermatevi! Aspettatemi!».

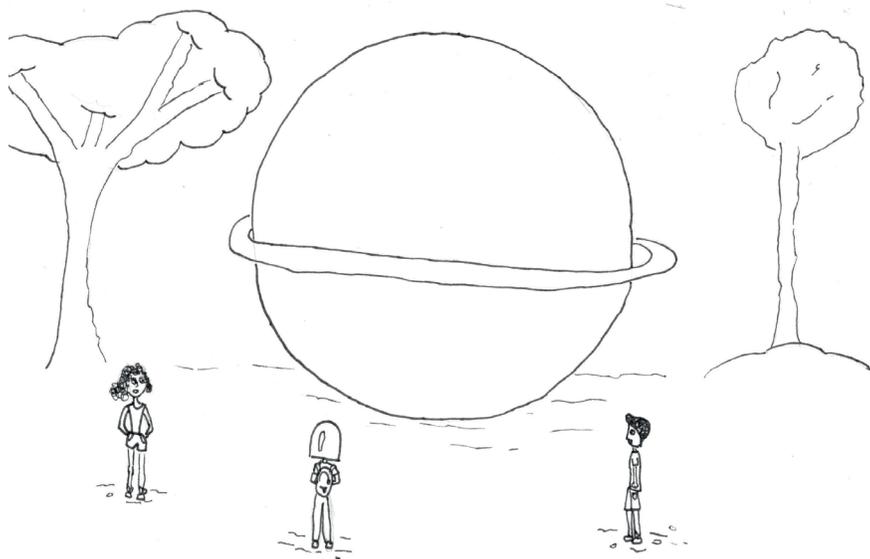
Le ragazze sono contente che Jacob abbia pensato di raggiungerle, il loro è un trio inseparabile! Nel campo, nessuno in vista, proseguono verso il limite del prato e si fermano a osservare. Ginny, intenta a pensare all'indovinello, volge lo sguardo nella direzione della Pozza dei Pendoli. Non crede ai suoi occhi! Un disco rosso circondato da un anello galleggia sull'acqua. Pensa tra sé: "Ho le allucinazioni!".

Guarda i due compagni attoniti per lo stupore, si avvicina e muove le braccia per svegliarli dal torpore che sembra averli assaliti.

In quel preciso istante il disco inizia a ruotare su sé stesso a pelo sull'acqua. Ginny cerca di allungare le braccia per toccarlo ma rimane bloccata. Katy cerca di liberarla ma anche il suo braccio si aggancia a quello dell'amica.

Jacob, non sapendo cosa fare prende un bastone e cerca di spingere le braccia avvvinghiate delle amiche. Risultato: tre braccia e un bastone in cordata che ruotano vorticosamente intorno al disco. Una voce si diffonde nell'aria, Ginny e Katy sembrano ammaliate, Jacob al contrario, con un colpo si aggrappa al bastone e appoggiandosi alle spalle di Katy fa un salto e sparisce all'interno del mulinello d'acqua che si è improvvisamente creato. Pareti trasparenti lo circondano, un piedistallo verde fosforescente si solleva dal basso e mostra una biglia rosso fuoco.

Jacob ha gli occhi spalancati: non crede a ciò che vede! Una lacrima gli scende sulle gote e va ad appoggiarsi sulla biglia che si sol-



leva e si adagia lentamente tra le sue mani. Jacob accoglie la biglia e in quell'istante viene catapultato fuori da quello spazio surreale.

Si ritrova a gambe all'aria sulla sponda della pozza di fianco alle due amiche che dormono beate.

Jacob le sveglia e loro sorprese gli dicono in coro: «Ma cosa è accaduto?»

«Mi gira la testa, che cosa ci è successo?» ripete perplessa Katy.

«La cosa è alquanto strana, so solo che ho qui con me la biglia! Non credo ai miei occhi, sono un genio!» ridacchia Jacob.

«Ma come, è impossibile, tu sei un "fuori melone"! Comunque io non ho sentito e visto nulla, tu Ginny?».

«Neanche io ho sentito e visto niente! Però noi ti avremmo aiutato, non siamo quel genere di persone che lasciamo fare tutto agli altri» risponde furiosa Ginny.

«Eppure, è la verità, voi eravate incantate da qualcosa che sembrava essere un canto, anzi era proprio un canto magnifico, ma non per me. – ridacchia Jacob mostrando i muscoli – E comunque, se non mi credete, guardate qui! – e indicando la biglia rossa alle amiche in segno di conquista esclama – Eccovi la prova!».

Le due ragazze sbalordite urlano: «Bravissimo Jacob, sei un ge-

nio! Ci rimangiamo quello che abbiamo detto su di te».

I tre si voltano e sbalorditi vedono che la superficie della pozza è completamente liscia, nemmeno l'ombra del disco rosso, solo acqua e qualche piccolissima rana che spunta fuori saltellando sulla sponda. Sono increduli: «Forse abbiamo sognato» dice Katy.

«Altro che sogno, guardate qui!» e fiero della sua conquista porge alle amiche la biglia che con delicatezza mettono nello zaino con le altre.

Poi i tre ragazzi lasciandosi alle spalle la pozza si apprestano a percorrere la via del ritorno. Jacob solleva lo sguardo in alto e rivolgendosi il pensiero a chi generosamente gli ha consegnato la biglia bisbiglia sottovoce: «Grazie per il dono!»

Il libro

Lungo il tragitto passando davanti all'abitazione del vecchio signor Fausto che avevano accompagnato a casa e che aveva dato loro il primo indizio Ginny si rivolge ai due amici: «Ehi ragazzi che ne dite di mostrare le nostre biglie al signor Fausto? Chissà come si sentirà adesso?».

Suonano il campanello ma nessuna risposta. Sbirciano dalla finestra laterale della casa, ma non riescono a vedere nulla, ritornano sulla porta e Ginny nota qualcosa: «Che strano? Sono certa che prima fosse chiusa ...».

«Fermati! Non fare la solita!» Jacob non finisce di parlare che già l'amica ha superato la soglia e naturalmente la seguono.

Entrano cercando di non far rumore e si fermano davanti allo schienale di una sedia a dondolo in movimento.

Si avvicinano e con un fil di voce: «Signor Fausto?».

Nulla. Allora Ginny con un salto si mette davanti alla poltrona e vede l'uomo che appare con il volto quasi agonizzante, tracciato dalla sofferenza e coperto da una miriade di macchioline blu con lo sguardo assente.

Lo chiama ripetutamente, poi prende le biglie: «Guardi signor Fausto il cervo ci ha dato questa biglia e poi...».

In quello stesso istante gli occhi dell'uomo dapprima socchiusi

si aprono e lentamente un bagliore illumina lo sguardo che prima era spento; un braccio si solleva e una mano indica uno scaffale polveroso posto in un angolo quasi buio della sala.

Katy si avvicina e non vede altro che alcuni libri polverosi, una vecchia foto di famiglia ed un vaso con un piccolo mazzetto di fiori ormai appassiti. Nell'avvicinarsi inciampa, si appoggia allo scaffale che in quel momento scricchiola e dal ripiano più alto cade un libro. Lo raccoglie per riporlo, però il libro non si muove dalle sue mani.

«Ragazzi non riesco a metterlo a posto!».

I due amici si avvicinano e proprio in quel momento il libro si solleva in alto, fa una giravolta e volando esce dalla porta.

Jacob: «Seguiamolo vuole dirci qualcosa!».

«Signor Fausto torneremo presto!» urla Ginny inseguendo il libro.

Il triangolo

È ormai pomeriggio inoltrato, il parco è avvolto dal dolce tepore del sole e l'aria è piacevole.

I tre ragazzi seguono il libro che svolazzando li conduce proprio lì nella loro agorà, il luogo preferito delle loro discussioni, e si ferma proprio sotto il portico che si trova davanti all'ingresso della palestra in fondo al parco giochi.

Il luogo è delimitato da due gradini posizionati ad arena e da quattro grosse colonne in pietra che sorreggono il portico costituito da travi di legno. Su di esse poggiano dei vetri trasparenti che lasciano intravedere il cielo.

I tre ragazzi si siedono sui gradini, trafelati per la lunga corsa mentre il libro volteggiando in una piroetta si ferma tra le mani di Katy.

Esterrefatta si rivolge ai due amici: «Vuole dirci qualcosa».

Apre il libro, tenta di sfogliare le pagine ma queste iniziano a girare da sé vorticosamente. I bambini, sbigottiti, osservano la scena senza riuscire a dire una parola, finché tutto si placa ed il libro rimane aperto su una pagina vuota.

Solo pochi istanti e sulla pagina vuota appaiono dei puntini che si posizionano sul foglio a formare un triangolo: sul vertice più in

alto un punto rosso fuoco, ai due vertici della base un puntino marrone e uno azzurro, al centro, nell'incontro delle mediane, un punto "trasparente" contornato di azzurro.

«Ma questa immagine... la maestra di scienze, ricordate la lezione sui quattro elementi Aria, Acqua, Terra, Fuoco?»

«Di cosa parli?» chiede Jacob

«Ma dai, non ricordi la foto del triangolo che racchiude i punti in un ordine perfetto? Sulla punta in alto il simbolo del fuoco che anima la Terra, il Fuoco invece ha bisogno dell'Aria perché quest'ultima lo nutre».

«E l'Aria allora?» chiede sempre più incuriosito Jacob.

«L'Aria ha bisogno di Acqua per nutrirsi ecco perché chiama a sé le nuvole».

«Io mi ricordo cosa ha detto dell'Acqua – afferma decisa Ginny – L'Acqua ha bisogno della Terra che la assorbe e che diventa di qualità perché scioglie i sali minerali che nutrono le piante».

«Ma guardate cosa c'è scritto sotto il triangolo: ORDINE».

Un vento improvviso interrompe il pensiero dei ragazzi, lo zaino si capovolge e le biglie escono e si sollevano verso l'alto, volteggiano mescolandosi tra loro in quella che sembra una danza. Poi si posizionano nel triangolo formato dalle travi di legno che sorreggono il portico.

«Ma allora le nostre biglie, i loro colori, sono l'Aria, l'Acqua, la Terra e il Fuoco» afferma Ginny.

«Certo, ho capito! – conclude Jacob – Ho capito: l'inquinamento e i rifiuti creano caos tra gli elementi e grande scompiglio all'equilibrio naturale!».

Mentre i ragazzi sono immersi in questi ragionamenti, stupiti dalla chiarezza che si sta facendo strada nel loro pensiero, qualcuno si avvicina con passi rapidi e decisi: è Fausto.

I ragazzi lo guardano e rimangono senza parole. Il volto è sereno, nessuna macchia sulla pelle.

«Ma la blurtite? Cosa ti ha guarito?» chiede subito Ginny.

«Voi ragazzi, siete stati proprio voi!».

«Ma come? Solo adesso abbiamo capito che gli elementi della natura hanno ritrovato il loro posto. Cosa c'entra la blurtite?».

«C'entra, c'entra! Dovete sapere che i 4 elementi hanno valore

non solo per la natura ma anche per la vita dell'uomo: l'aria è il respiro del mondo, l'acqua è la sorgente della vita, la terra è dove si mettono le radici, mentre il fuoco è l'energia che riscalda. Dall'equilibrio degli elementi dipende la vita della specie umana e la sopravvivenza dell'universo. Rimettendo ordine agli elementi avete ripulito il mondo che l'uomo aveva rovinato con l'inquinamento e avete guarito chi come me era stato colpito dalla blurtite. Non smetterò mai di ringraziarvi».

Il cielo si tinge dei colori del tramonto, gli elementi hanno riconquistato il loro posto e Fausto torna a passeggiare lungo le vie del paese.

I ragazzi invece? Salgono sull'altalena e volano con il pensiero liberi e felici godendo il dolce tepore degli ultimi raggi del sole.

*Mattia Benedetti, Mosè Micheloni, Ginevra Quintarelli,
Ludovica Segala, Maria Francesca Turtoi*

Scuola secondaria inferiore
"Mario Mazza", Verona
Classe II D
Insegnante Martina Carbotti

Gli eroi dell'ambiente

Un ragazzo di nome Luca, che abitava al mare e che lo adorava, sin da quando era piccolo praticava nuoto alle piscine del suo paesino. Nel periodo estivo Luca ogni giorno verso le nove della mattina andava a farsi un bagno al mare visto che abitava proprio davanti a una piccola spiaggetta che verso quell'ora era sempre libera. Un caldo giorno d'estate Luca si svegliò come ogni mattina alle sette e mezza, andò a fare colazione, si fece una doccia e preparò il suo zaino per andare a fare la sua solita nuotata. Alle nove in punto prese il suo zaino che aveva appena finito di preparare e si diresse verso la sua spiaggetta. Arrivato stese l'asciugamano sulla sabbia scaldata dal sole, si mise il costume ed entrò in acqua. Luca non era mai arrivato fino alla boa che segnava il largo, ma quel giorno voleva fare un proprio record, sorpassarla.

Entrò in acqua, indossò le pinne e la maschera e partì come una scheggia verso la boa. Il ragazzo a metà strada si fermò per un paio di secondi a prendere fiato, poi ripartì velocemente. Finalmente arrivò alla boa, si tolse la maschera e si guardò intorno, Luca notò che l'acqua attorno a lui era inquinata, piena di plastica. Si rimise in fretta la maschera e fece una piccola immersione, anche sott'acqua era pieno di plastica ovunque.

Luca dopo aver visto tutto quell'inquinamento si diresse verso la spiaggia, ogni metro che faceva a nuoto si fermava per guardarsi attorno e pensare come potesse migliorare quella situazione. Appena arrivò alla spiaggia si accorse che anche lì era pieno di plastica e si sentì obbligato di fare qualcosa per ripulirla.

Luca pensò che non potesse fare tutto da solo così si affrettò a chiamare i suoi sei amici, nonché suoi vicini di casa e invitarli a casa sua per fare merenda assieme e parlare di come avrebbero potuto

fare per ripulire la spiaggia. Luca e i suoi amici presero degli scatoloni e si avviarono verso la spiaggia. Lavorarono per più di un'ora, ma si accorsero che se avessero voluto pulire tutta la spiaggia avrebbero dovuto chiedere aiuto a qualcuno o non ce l'avrebbero mai fatta da soli. Luca smise per un attimo di lavorare per chiamare i rinforzi: chiamò i suoi tre fratelli, i suoi cugini e i suoi genitori. Appena arrivarono si misero tutti a lavorare come una squadra e in poco tempo riuscirono a ripulire l'intera spiaggia da cima a fondo. Luca però non era ancora soddisfatto del lavoro che avevano fatto perché gli tornò in mente la plastica che aveva visto in mare, gli venne l'idea di chiedere a dei pescatori di prestargli una loro barca per poter andare in acqua per liberarla un po' dalla plastica. Per sua fortuna nella spiaggia vicina c'erano dei pescatori che avevano appena finito di pescare, andò da loro chiedendogli se potessero prestargli una barca e uno dei pescatori gli rispose che poteva usare la sua e così andò a chiamare i suoi amici. Arrivarono in mare aperto e trovarono anche una piccola tartaruga, la quale aveva una zampa dentro un sacchetto di plastica, allora Luca e Martina, una sua amica, andarono in mare ad aiutarla e in pochi secondi la liberarono. In lontananza, sopra uno scoglio, videro un gabbiano con un pezzo di rete attorno alla zampa, si avvicinarono e liberarono anche lui. Dopo di ciò i ragazzi raggiunsero il punto con più plastica nei paraggi e in un ventina di minuti lo ripulirono, infine girarono per i dintorni e nel giro di un paio di ore ripulirono quel che più poterono.

Quando tornarono li fermarono dei giornalisti, che erano passati di lì per caso, che li intervistarono e interessati a quello che avevano fatto i ragazzi scissero un articolo che andò sulla prima pagina del giornale locale. Luca e i suoi amici divennero dei veri eroi per l'ambiente, tanto che la notizia si diffuse in tutto il mondo e ogni persona fece come loro, e tutto il mondo venne ripulito dalla plastica.

Arianna Bicego

Allerta a Monopoli

A Monopoli, ridente cittadina italiana, conosciuta soprattutto per aver dato il nome al famoso gioco in scatola per famiglie e ragazzi, tutto filava liscio. L'aria che si respirava, sana e pulita, emanava un odore primaverile anche quando le temperature scendevano, grazie ai fiori curati nelle aiuole e agli alberi che incorniciavano l'ingresso della città e ne riempivano molti spazi.

Pur non essendo una metropoli, Monopoli, si era ingrandita nel tempo e da un piccolo paese era diventata una città a tutti gli effetti dove si continuava a costruire piccole case che ospitavano man mano nuove famiglie. Molti sceglievano di trasferirsi considerandola un piccolo paradiso grazie alla sua vicinanza al mare, alla montagna e soprattutto al lago Senzafondo, il cui nome derivava dalla profondità mai calcolata. Nessuno era riuscito a raggiungere il fondo del lago, nemmeno con le sonde.

La leggenda raccontava di un grande mostro simile a un drago, che aveva bevuto la lava di un vecchio cratere di un vulcano e che, per le lacrime versate dal dolore, aveva riempito la voragine di acqua restando accasciato sul fondo. Si narrava anche che un giorno il mostro avrebbe potuto risvegliarsi al suono del vulcano, nuovamente in funzione, distruggendo la città. Monopoli era quindi fonte di visite e curiosità per molti. Era una piccola perla del suo territorio.

Le vie erano pulite, la delinquenza continuava a calare e la polizia operava sempre in maniera molto ordinata. I cittadini vivevano sereni e sapevano di poter uscire con i propri figli senza correre il rischio di essere scippati o aggrediti. C'erano diverse biblioteche storiche e centri ricreativi organizzati da volontari e i parchi giochi erano ben curati e a misura di bambino.

Trattandosi di una città storica, le sue vie brulicavano di monumenti e targhe ricordo degli eroi di guerra. Molti degli abitanti avevano un caro tra i propri antenati che era stato in guerra nei decenni passati portando onore alla famiglia e alla città.

La via principale, Via Giulio Cesare, sbucava nella piazza della Fortuna al cui centro si trovava la stele di Nerone in mezzo a una fontana. La fontana pescava l'acqua direttamente dal pozzo sotto la città e non aveva mai perso un giorno del suo costante lavoro, restava un punto fermo per grandi e piccini che spesso vi entravano per bagnarsi i piedi, tanto era grande lo spazio.

Nella zona attorno al centro storico vi erano diverse fabbriche che davano lavoro a molti cittadini, godendo della posizione strategica del luogo in cui si trovavano. Monopoli era vicina a un polo stradale, che la collegava a numerose altre città. Le sue attività economiche erano soprattutto legate alle industrie dolciarie e ludiche. Il profumo dolce che si sentiva spesso nell'aria era dovuto proprio ai dolciumi prodotti e una volta all'anno la città festeggiava la sua produzione e le sue novità di dolci con un mercato in piazza e la consueta festa cittadina, tra banchetti, musica e danze.

Le società di giocattoli invece si dedicavano soprattutto alla produzione di piccoli pezzi destinati poi a una delle fabbriche più rinomate di Monopoli, la Hasbro Gaming, che creava piccoli giochi per la città e i dintorni. Era una delle poche aziende che aveva seguito tutte le leggi e i protocolli antinquinamento. La sua politica era stata da sempre, quella di aderire alle regole per la salvaguardia dell'ambiente e il mantenimento del paesaggio e della natura circostante. I giocattoli venivano prodotti con materiali non dannosi per i bambini e tutto ciò che veniva acquistato dalle fabbriche fornitrici veniva certificato e verificato. L'obiettivo principale della Hasbro Gaming era quello di tutelare i suoi clienti, i bambini, e non incorrere in sanzioni o cause legali. Certo, in questo modo aveva dovuto eliminare alcuni giocattoli dalla sua produzione, con il logico malcontento dei piccoli, ma soprattutto dei suoi soci che incassavano meno. La riduzione del numero di prodotti a catalogo era stata causa di discussioni e litigi tra coloro che sostenevano una politica aziendale ecosostenibile e coloro che puntavano soprattutto ai guadagni. La storia aveva insegnato alle aziende di Monopoli

che la correttezza e la trasparenza valeva su tutto e il sindaco aveva sempre perseguito questo obiettivo con il risultato di avere una città si direbbe quasi perfetta. Ma ogni contesto sociale economico nasconde i suoi segreti, e pur mantenendo una certa facciata anche le aziende a volte cercano una via di uscita poco piacevole pur di sostenere tutto il lavoro che creano. Anche alla Hasbro Gaming il nervosismo aleggiava da qualche tempo nei corridoi della società, ma come mai nessuno aveva ancora detto nulla in modo chiaro?

Ogni anno la Hasbro Gaming organizzava la consueta assemblea dei soci per presentare il proprio piano industriale e il bilancio dei conti. Un lavoro non da poco che veniva preparato per settimane da esperti, contabili, tecnici, manager. Nei corridoi si rincorrevano spesso voci ad alto volume di chi affannosamente cercava informazioni, numeri, dati: «Chi ha preso il faldone dei revisori?» oppure chi per tenersi sveglio anche a tarda sera chiedeva a tutti: «Faccio il caffè, sarà una lunga notte! Chi ne vuole?». E così la maggior parte dei neoassunti, degli stagisti rispondeva affermativamente in coro, perché in fondo un caffè rallegrava l'atmosfera. E così tra una nottata insonne e diverse discussioni si arrivava a stilare i documenti pronti per l'assemblea dei soci.

I giorni in preparazione al grande evento erano importanti per tutti, i giardinieri ripulivano i giardini esterni all'azienda, le signore delle pulizie rendevano i vetri quasi invisibili per la loro lucentezza e spesso spettegolavano sull'abbigliamento degli impiegati o dei dirigenti. «Hai visto Mary ha comprato gli stivali con il tacco alto per mostrare ancora meglio la sua disinvoltura nel camminare così alta!» diceva una. «Ma no guarda che quella è Fiona la figlia di Samantha, non è Mary, non lavora più qui dopo la figuraccia dell'anno scorso alla presentazione del bilancio». E così via via le ore di lavoro trascorrevano più velocemente tra una chiacchiera e l'altra. Finché non si arrivava al giorno X che veniva fissato in concomitanza della presenza contestuale di tutti partecipanti, i quali dovevano dare la propria adesione in anticipo e cercavano di annullare qualsiasi impegno pur di essere seduti al grande tavolo ovale.

Facevano parte dell'assemblea i vecchi soci e qualche giovane figlio di quest'ultimi, iniziato alla carriera manageriale, oltre al Si-

gnor Vermoont, ex presidente della Hasbro Gaming. Un uomo sulla sessantina, capelli a caschetto, occhi marroni, sguardo profondo e una mente furba. La sua fama lo precedeva. Era stato estromesso per affari sporchi dall'azienda nel passato, ma era comunque rimasto nel direttivo per gentil concessione dei propri colleghi.

Come ogni anno sedeva al tavolo, nella parte opposta al presidente in carica, con sguardo attento e risposte taglienti a portata di mano. Il discorso di apertura era generalmente proprio del presidente dell'azienda che esordiva dicendo: «Benvenuti alla nostra annuale pacifica assemblea in cui vedremo i grandi risultati della Hasbro Gaming», ma nell'anno del calo dei guadagni, il capo fu presto redarguito da Vermoont, che volendosi lamentare della diminuzione degli incassi, chiese, interrompendo il discorso: «Quest'anno nessuno vedrà grandi risultati, ma solo cambiamenti negativi se non verrà presentato un nuovo progetto per aumentare i rendimenti». Il mormorio si fece acceso davanti all'arroganza di Vermoont, e tutti pensarono che per quanto fosse ragionevole la domanda, il modo in cui era stata posta era stato proprio fuori luogo e maleducato. Solo un giovane rampante ragazzo dell'alta società di Monopoli osò dire ad alta voce: «Inutile denigrare il tempo dei pochi incassi e chiedere una soluzione veloce senza proporre direttamente una propria!». Fu allora che il presidente, per sedare gli animi, riprese il suo pacato discorso e si arrivò anche alla conclusione di quella difficile assemblea.

In realtà, Vermoont, il suo progetto ce lo aveva ben impresso nella testa, ma non poteva certo dirlo a tutti!

L'uomo, dagli occhi profondi, sapeva che le tasse da pagare per lo smaltimento dei rifiuti e delle acque sporche, per la produzione dei giocattoli, erano troppo alte. Aveva controllato con i suoi fidati collaboratori i bilanci, e visti i numeri aveva detto loro: «È qui che dobbiamo intervenire se non vogliamo che la barca in cui ci troviamo affondi lasciandoci senza soldi». Pensò che defluire le acque nel torrente dietro lo stabile ed evitare di smaltire la piccola plastica, gettandola nel lago di Monopoli, avrebbe ridotto molti dei costi. Questo lo avrebbe fatto diventare più ricco, e sentendosi apparentemente più furbo, gli avrebbe consentito di recuperare la stima dei

cittadini, che aveva perso negli anni precedenti. I suoi scagnozzi lo avevano avvisato: «Non sarà pericoloso come le altre volte perché non faremo male fisicamente a nessuno, ma se ci scoprono ci metteranno alla gogna per danni ambientali e alla società e falso in bilancio». Vermoont fu fermo sulla sua decisione: «Ormai il dado è tratto, la decisione presa, andiamo avanti».

Il suo obiettivo era ritornare presidente della Hasbro Gaming e perché no sindaco della città di Monopoli? Cosa avrebbe fatto pur di arrivare a questo?

Vermoont, già qualche anno prima, era stato denunciato per aver pagato delle tangenti in cambio di favori personali a nome della società. Confermata la sua colpa aveva scontato mesi di lavori socialmente utili per ripagare il suo danno. La sua indole però ormai era corrotta e fundamentalmente non si era pentito di quanto già compiuto.

Riuscì nel suo intento di cambiare la sorte dei bilanci aziendali e, dopo aver corrotto diversi collaboratori e operai, ovviamente dietro pagamento di altre mance e tangenti, senza nessuno scrupolo, fece scaricare le acque sporche prodotte dalla società, nel torrente dietro l'azienda, prima che queste venissero ripulite. Il lavoro comportò una modifica all'impianto di scarico, progetti falsificati in comune e lavori eseguiti di notte per non essere scoperti, tutto per poter seguire il denaro.

L'effetto fu proprio quello desiderato, si riuscì a ridurre notevolmente quelle spese che prima venivano pagate per lo smaltimento a favore dell'ambiente e la differenza permise di migliorare magicamente i guadagni della Hasbro Gaming.

Vermoont non aveva fatto i conti però con le conseguenze delle sue azioni. Non aveva preso in considerazione che la plastica nel lago aumentava, veniva scaricata senza essere lavorata e smaltita, e diventava un'isola galleggiante sempre più grande. Ad un certo punto persino la balneazione divenne impossibile, non era cosa gradita fare il bagno tra sacchetti di plastica, bottiglie e immersi in una coltre di sostanze oleose sospese sull'acqua. I pesci lacustri morivano e galleggiavano sempre di più.

Il lago, da sempre meta di numerosi visitatori che spesso si

fermavano anche una settimana per godere del paesaggio e delle acque pulite dove si poteva fare il bagno a una temperatura meravigliosa, vide sempre meno gente. Il passaparola dei turisti malcontenti diventò una sorta di incantesimo malefico per la città, e chi doveva prenotare poi si lasciava la città di Monopoli alle spalle leggendo le recensioni negative su questo luogo inquinato. Ma il peggio doveva ancora arrivare.

Non solo il turismo risentì delle azioni di Vermoont. Le acque sporche e inquinate, riversate nel torrente, erano arrivate all'acquedotto mescolandosi all'acqua potabile e molti cittadini sembravano ammalarsi di una strana influenza intestinale.

Bambini assenti da scuola sempre più numerosi, i lavoratori a casa in malattia faticavano a riprendersi e Vermoont si rese presto conto di aver perso il controllo della situazione. Le voci per cui qualcosa stava accadendo a Monopoli aumentavano e le mance che poteva dare l'uomo, divenuto ormai manipolatore dell'inquinamento della città, di certo non potevano gestire tutti i cittadini.

Non fu difficile per il sindaco Odwell capire che qualcosa di strano, anomalo per Monopoli, stava avvenendo e cominciò ad indagare. Forse la grande società della sua città o qualcuno che operava nell'ombra stavano combinando qualcosa?

Il sindaco mandò gli ispettori ambientali alla Hasbro e a tutte le società della città. Le spie di Vermoont lo avvisarono del pericolo imminente e contattarono i collaboratori che avevano all'interno dell'azienda affinché bruciassero qualsiasi prova che potesse collegare il colpevole e i suoi "amici" a quanto stava accadendo.

Solo l'intuizione e l'iniziativa della centralinista della Hasbro, Giusy, che aveva visto il via vai degli uomini di Vermoont e captato alcune telefonate, permise alla donna di alzare le orecchie e guardarsi bene intorno. Sentì il responsabile del laboratorio analisi dire a qualcuno dal suo cellulare: «Ecco, lo sapevo che mi avreste immischiato in qualche guaio, ora perderò il mio lavoro». E poi sentì diverse telefonate che passavano dal centralino e che chiedevano delle persone meno conosciute in azienda oppure venivano contattati colleghi che solitamente non ricevevano chiamate. Giusy si trovò quindi nel dubbio, era meglio far finta di nulla? In fondo forse si

stava immaginando qualcosa che non esisteva rischiando di alzare un polverone inutile oppure doveva dire quello che le sembrava strano?

Un giorno passò dalla Hasbro Gaming proprio Odwell che lei conosceva bene, vecchio amico di famiglia, e decise di prendere coraggio e provare a chiedergli cosa ne pensasse di quanto lei aveva visto e sentito.

Giusy lo chiamò: «Odwell come stai? Che ci fai qui?» e lui rispose: «Sono passato per fare due chiacchiere con l'amministratore Johnson, stanno accadendo cose strane a Monopoli e voglio vederci chiaro». La ragazza lo ascoltò attentamente e fu incoraggiata a raccontargli ciò che aveva captato intorno a lei. Il sindaco la ascoltò e capì che la società più importante della città, il fiore all'occhiello di Monopoli, era invischiata in affari loschi con forse la malavita, e gestiva ora un grosso affare legato all'inquinamento della città. Il sindaco decise di cogliere i colpevoli sul fatto, facendosi aiutare da Giusy. La centralinista segnalò al sindaco la presenza di persone mai viste in azienda, e che dai laboratori usciva un fumo strano.

Per dare tempo agli ispettori di arrivare staccò l'elettricità e l'azienda rimase al buio e con le porte bloccate.

Nessuno ebbe il tempo di rendersi conto di ciò che era accaduto. Quando la luce venne riaccesa gli ispettori trovarono gli uomini di Vermoont mentre distruggevano le prove.

Vennero tutti interrogati e, impauriti dalle pene che avrebbero potuto subire, i colpevoli ammisero la verità e il coinvolgimento di Vermoont. Vennero analizzate le acque inquinate e il piano di chi aveva manipolato tutto quanto venne scoperto. Pur di avere un guadagno maggiore, il vecchio Vermoont era disposto a mettere in pericolo tutti i cittadini di Monopoli e l'ambiente in cui vivevano.

Odwell dispose la pulizia immediata del lago facendo pagare il prezzo dello smaltimento all'artefice del piano diabolico, il quale si accollò anche la spesa della pulizia delle acque, della sterilizzazione dell'acquedotto e del ridimensionamento dell'organizzazione della Hasbro Gaming a favore dell'ambiente.

Vermoont finì ovviamente in prigione dichiarando alle teleca-

mere che lo intervistarono al processo: «Chi la fa l'aspetti». Una serie di numerose altre interviste al sindaco permisero di spiegare l'accaduto al mondo intero ripristinando l'immagine di Monopoli e consentendo un ritorno del turismo sul lago.

Odwell istituì un organismo di controllo ambientale severo e continuo per verificare lo "stato di salute" della città, della sua aria, delle sue acque. Infine, premiò la centralinista Giusy per il suo operato e coraggio, consegnandole in premio la cittadinanza onoraria e offrendole anche il lavoro d'assistente al sindaco.

Francesco Catino

Sconfiggere l'inquinamento da comuni ragazzi

In una calda giornata d'estate, un gruppo di amici sono andati nel mare della loro cittadina in Calabria, cioè Sibari, in provincia di Cosenza, per farsi una nuotata nel mare e anche per prendersi un gelato facendosi una passeggiata. Il gruppetto era formato da Johnata, un ragazzo di 19 anni, alto e robusto, simpatico ed amichevole; Alfio, il più grande, un ragazzo di 20 anni, alto e muscoloso, divertente e vanitoso; Francesco, il più piccolo, 18 anni, basso e magrissimo, divertente e vanitoso e Giuseppe, 19 anni, alto e robusto, gentile e vigoroso. I quattro ragazzi, hanno deciso di ritrovarsi nella piazza della marina di quest'ultima: Alfio, ha scritto un messaggio sul loro gruppo WhatsApp: "*Cotrari, jamu ammare e a mangiari u gelatu a i 15?*" che tradotto significherebbe "ragazzi andiamo al mare e a mangiare il gelato alle 15?". Tutti hanno risposto sì. Alle 15 si sono trovati in piazzetta, tutti tranne Francesco, che come sempre era in ritardo. Finalmente alle 15:30, è arrivato: «*Ciccuzzu, sempre in ritardu si*» disse Giuseppe.

«Avanti, va, andiamo ammare, va» disse Francesco.

I ragazzi si sono messi sotto l'ombrellone. Dopo un po' hanno deciso di andarsi a tuffare nel mare: «*Fighioli, ni buttamu ammare?*» (ragazzi ci buttiamo nel mare) ha detto Alfio. Tutti hanno risposto di sì e poco dopo sono entrati in acqua. Una volta in acqua, si sono accorti della presenza di una tartaruga morta, perché aveva mangiato un pezzo di plastica. Da quel momento, i ragazzi, hanno riflettuto su quante altre creature marine potevano essere morte. Hanno poi pensato che anche loro potevano fare qualcosa. Alfio, il primo ad avere l'idea, ha proposto: «Raga, ma vedendo quella tartaruga, mi sono un po' rattristato quanto schifato: che ne dite di fare la follia dell'anno e di andare a intanto a Taranto, e poi in tutto il mondo a salvare la terra

dall'inquinamento?».

Tutti hanno approvato, e, con il consenso super dei genitori, sono andati al supermercato in piazza centrale del paesello per comprare delle provviste per la giornata, hanno preparato lo zaino con dei vestiti, un coltellino in caso di pericoli e soprattutto un mini kit medico che poteva tornar loro utile. Poi sono partiti, a piedi, per cercare di arrivare a Taranto, il posto più vicino a loro, per iniziare a stravolgere l'Italia e il mondo, partendo dai luoghi più vicini a loro, per arrivare a un grande risultato. Dopo essersi preparati anche psicologicamente, sono partiti pensando di non avere grosse difficoltà, perché hanno contato di fare un percorso pianeggiante solo da Sibari a Policoro, ma hanno escluso gli altri 100 chilometri da Policoro a Taranto.

Il loro viaggio proseguiva molto bene. La prima notte si sono fermati da dei parenti di Johnata a Marina di Amendolara, in provincia di Cosenza, dove, a tarda notte, hanno cenato, si sono fatti una doccia e si sono riposati. La mattina dopo, si sono svegliati alle 6 e hanno fatto colazione. I parenti hanno detto loro: «Siamo contenti che abbiate avuto questa iniziativa! In bocca al lupo!». Stimolati dall'apprezzamento dei parenti, sono ripartiti e, avendo ancora un po' di provviste, hanno deciso di aspettare il prossimo paesello, dove avrebbero fatto il pieno di cibo non appena fossero aperti i supermercati. Durante il viaggio, Giuseppe è caduto, ma si è solo sbucciato un po' la gamba ma, grazie al loro kit medico, i compagni lo hanno medicato, disinfettato, gli hanno messo un cerotto e sono ripartiti. Alle 10 di mattina circa sono arrivati a Montegiordano Marina, dove al market hanno preso altri panini, provviste varie e barrette energetiche, e hanno continuato per tutta la giornata vedendo bellissimi paesaggi e un sole che spaccava le pietre. Nel tardo pomeriggio sono usciti dalla Calabria pensando che fino a lì era andato tutto abbastanza bene, tranne per il caldo che li stava uccidendo. Non solo hanno affrontato una lunga salita, ma hanno anche incontrato un gigantesco mostro a tre teste, che è il colpevole dell'inquinamento, perché lui mangia la plastica che trova e la sputa nei mari e nei posti più belli. Loro erano terribilmente spaventati: «Scappiamo via» ha detto Alfio, ma gli altri con dei sassi hanno cominciato a colpire il mostro senza successo. Per fortuna hanno trovato dei mega bazooka e dei super fucili: «Cotrari, guardate che truvai» ha detto Giuseppe super

felice; gli altri si sono precipitati a prendere le armi e hanno sparato al mostro che ha iniziato a morire piano piano. Tutti si sono ricoperti di sangue e ne hanno anche ingoiato. Alfio in particolare, ha avuto una reazione strana: ha ricevuto dei mega poteri, ovvero superforza, volo e super velocità. Il mostro stava urlando fortissimo mentre moriva, le macchine sfrecciavano per scappare. Alla fine quando è arrivata la polizia, accompagnata da una squadra di biologi, che hanno mostrato un libro ai ragazzi. Riconosciuto il mostro, hanno scoperto che si chiamava Plasticux 3.2, il più pericoloso della serie: aveva la capacità di dare poteri magici a chi aveva il sangue di tipo 0, che solo Alfio aveva e mangiava la plastica. «*Cotrari, ora sarà più semplice fare questa impresa, ma non sarà comunque facile*» ha detto Alfio.

Dopo ciò, sono ripartiti, ma non hanno nemmeno fatto in tempo a fare un chilometro, che Alfio è svenuto. Gli altri hanno chiamato subito l'ambulanza, preoccupati che il loro amico non potesse reggere quei poteri. Mentre aspettavano l'ambulanza, l'ansia saliva, ma piano piano Alfio iniziò a riprendersi. Arrivata l'ambulanza, Alfio è stato portato a 50 chilometri dal posto in cui è svenuto. Entrato in pronto soccorso con bollino rosso lo hanno ricoverato facendogli una tac. Hanno così scoperto una mutazione interna di braccia, gambe e stomaco. «Questa cosa è veramente incredibile, non ho mai visto una cosa così» ha detto il medico. Per sicurezza, il gruppo di amici è stato posto in quarantena per 15 giorni in una stanza, per paura che fossero contagiati da virus strani e che potessero avere degli effetti collaterali dal contatto con questo sangue. Durante questo periodo i ragazzi hanno chiacchierato e giocato a Uno, a scacchi e a Monopoly. Sono venuti a sapere che in seguito, a Milano, ad Alfio sarebbero state fatte delle analisi più approfondite, visto che in quelle zone di periferia, poiché servivano macchinari specializzati.

Finito il ricovero, i ragazzi sono usciti dall'ospedale, sono andati a comprare altre provviste e, con la super forza e velocità di Alfio, sono arrivati in 5 minuti all'Ilva di Taranto. Alfio ha demolito completamente la struttura e, con l'aiuto di un architetto, ha progettato la nuova Ilva senza fumo, alimentata con il sole d'estate e in maniera eolica d'inverno, per far lavorare il personale senza fumi altamente cancerogeni, che rovinano sia l'ambiente che i polmoni. Hanno seguito il progetto fino agli inizi della costruzione. Poi si sono presi un

meze di pausa e, prima di partire hanno, inaugurato la nuova installazione produttiva.

«Oggi noi tutti, siamo fieri di annunciarvi l'arrivo della nuova Ilva di Taranto completamente Green ed ecologica». Dopo l'inaugurazione, sono ripartiti in direzione dell'Abruzzo e, grazie alla super velocità di Alfio, sono arrivati a Chieti in 10 minuti, ma hanno trovato altri mostri che li hanno apostrofati: "Voi! Vi abbiamo trovato! State rovinando tutto il nostro lavoro e avete ucciso il mostro: Ora la pagherete cara!».

I ragazzi che, ormai non erano più spaventati, hanno tirato fuori le armi e hanno sparato senz'aperò scalfirli per niente. Hanno continuato ad attaccare, Alfio con la superforza e gli altri con le armi, ma senza risultati. Si sono accorti che un loro compagno stava evocando lo spirito malefico del Plasticux 1.0, che era invincibile, ma che era morto per la raccolta differenziata agli inizi del 1900.

Ad un tratto, però si sono ricordati del libro che avevano dato loro i biologi. «*Raga, nesciti u libro, veloci!*» ha detto Alfio senza smettere di contrastare i mostriciattoli. Johnata ha preso il libro dallo zaino e ha detto: «*Provu a dire chista: Amadeus Hit, malum, ista maledictio, palsticuumix*... e incredibilmente ha funzionato! Tutti i mostri sono volati in aria per la potenza dell'incantesimo e sono morti.

I ragazzi hanno sconfitto l'inquinamento in tutto il sud, centro e tre quarti di nord Italia. A causa dell'incantesimo, Johnata ha acquisito il potere dell'antiquinamento, che gli consente di puntare il dito, dall'alto, levare l'inquinamento e ripristinare i paesaggi distrutti.

Tutto è bene quel che finisce bene. Sono ripartiti di nuovo per finire di levare la plastica e, con un elicottero di ultimissima generazione che ha regalato loro lo stato, in 3 giorni sono riusciti a eliminare l'inquinamento il tutto il mondo. Dopo ciò, sono tornati a Sibari, dove hanno ricevuto una medaglia d'oro e sono stati invitati a Reggio Calabria, a Roma e a Milano, per raccontare la loro impresa fenomenale e dare la testimonianza del loro viaggio.

I ragazzi sentenziano: «Per sconfiggere questi tipi di problemi, non servono sempre dei mezzi grandi fin dall'inizio per avere dei grandi risultati, ma serve impegno e forza di volontà».

Marco Antonio Di Dio

L'amicizia salva il mondo

Tutto iniziò quella mattina del 13 marzo alla lezione di educazione civica con il professore Rivabianchi. Un ragazzo moro non molto scuro, occhi neri, dodicenne, figlio unico, amichevole e generoso di nome George è il nostro protagonista.

Il professore parlava dei cambiamenti della Terra a causa dell'inquinamento della plastica e di tutta quella dispersa nel mare e quindi del danno che provoca ai poveri pesci. George fu il primo a capire che doveva aiutare a sconfiggere questo inquinamento in qualche modo. Quando tornò a casa disse ai suoi genitori di non voler usare più la plastica per inquinare di meno e che avrebbe convinto tutto il mondo pur di avere un pianeta più pulito e con un mare più nitido.

Il giorno seguente a scuola, subito dopo l'ora di matematica, George andò dal suo amico Giuseppe per chiedergli se non lo aveva strabiliato la lezione del professore Rivabianchi del giorno prima:

«Certo» rispose.

«Allora perché non facciamo qualcosa?» chiese George.

«Cosa potremmo fare?» domandò Giuseppe.

«Per prima cosa cerchiamo di convincere anche gli altri ad aiutarci».

Andarono insieme da Andrea che non accettò perché era troppo faticoso, poi da Anna che rifiutò perché pensava potesse essere pericoloso, e poi da Rico, Zoe, Giacomo.

Fecero il giro della classe, ma rifiutarono tutti. Alla fine, andarono rassegnati dall'ultimo, Lollo, il bullo, di due anni più grande, ciuffo biondo, occhi marroni chiari, grande, grosso... e brutto. Quando glielo chiesero, con aria minacciosa alzandosi dalla panchina in cortile, li guardò male, si mise davanti a loro e disse: «Sì».

George e Giuseppe spaventati e confusi scapparono. Il giorno dopo ancora diciamo che George e Giuseppe avevano un asso nella manica per convincere i loro amici, un asso grande e grosso e brutto: Lollo. Convinse tutti guardandoli negli occhi e basta. Ora avevano tutta una squadra, una grande squadra, una classe intera.

L'ultimo passo del primo passo era convincere i professori, per farlo bisogna convincere la scuola e per farlo bisogna appendere fogli sui muri! Chi è che non guarda i fogli sui muri a scuola? Il giorno dopo tutta la 2B venne a scuola con tanti fogli che avevano stampato con sopra scritto "SALVIAMO IL MONDO" e che nella squadra che avevano creato ci poteva entrare chiunque. Alcuni giorni dopo tutta la scuola era influenzata e tutti erano entrati a far parte della loro squadra, anche alcuni professori convinti dai ragazzi delle altre classi.

Il primo ad entrare fu il professore Rivabianchi, diventato ormai il preferito di George. I professori convinsero altri professori, convinsero addirittura i bidelli a togliere i cestini della spazzatura di plastica e a mettere quelli in carta.

In casa tutte le famiglie iniziarono a fare la raccolta differenziata e i ragazzi costruirono lavoretti e li vendettero a delle bancarelle. Il totale ricavato lo spesero in borracce di alluminio e le sostituirono alle bottiglie di plastica. I genitori convinsero amici, gli amici dei genitori altri amici, amici di amici altri amici fino a coinvolgere tutta la città! Finirono poi sul giornale e l'articolo che parlava di loro aveva questo titolo: "George, ragazzo di 12 anni salva il pianeta". Fecero il giro d'Italia e milioni di persone li sostenevano. Anch'io li sostengo e spero anche tutti voi, e so che un giorno tutto il mondo li conoscerà e li aiuterà.

Emanuele Francolino

Battaglia a Green Town

Negli anni '70 del 900 esisteva un piccolo paesino di campagna sperduto. Questo paesino si chiamava Green Town in quanto c'erano solo prati e distese immense di fiori che abbellivano tutto il paesino dando un pizzico di colore in più. Chiunque si trovasse vicino a Green Town andava a visitarla, anche solo per mezz'ora, ma oltre che per la sua bellezza e purezza anche perché si diceva che se si fosse rimasto in quel luogo per un po' di tempo sarebbe successo qualcosa di bello alla propria famiglia o a sé stessi. A Green Town viveva un giovane di nome Tom, era un ragazzo alto, con capelli corti e castani, i suoi occhi erano un misto tra l'azzurro e il verde e tutte le donne si innamoravano di lui ma lui non ne voleva nessuna. Tom possedeva una grossa fattoria e ovviamente non era solo a gestirla, infatti c'era suo zio con i suoi figli e anche suo padre e sua madre. Inoltre, c'erano anche i fondatori di tutta la fattoria cioè i nonni di Tom: Angela e Giuseppe. Nella fattoria allevavano soprattutto mucche ma anche polli, maiali e molti altri animali come caprette e conigli. A Green Town si trovavano anche gli altri compagni e amici di Tom. I suoi più cari amici erano tre e si chiamavano Alex, William e Remigio. I quattro amici si trovavano ogni pomeriggio e si divertivano e tra di loro c'era una bella atmosfera. Un giorno però Tom e gli altri sentirono arrivare qualcosa che faceva del gran baccano e allora, incuriositi, andarono a vedere. I quattro ragazzi videro una macchina colma di valigie e di bagagli legati sopra al tettuccio con delle corde non molto sicure. La macchina passò davanti ai quattro e buttò fuori dalla marmitta del fumo nero che a Tom, Alex, William e Remigio non era familiare. Seguirono la macchina e scoprirono che a bordo c'erano dei cittadini arrivati per la prima volta in campagna. Tom si affacciò al finestrino del guidatore,

bussò e gli chiese chi fossero. In macchina erano in tre: madre, padre e figlio. Nessuno dei tre capì e allora il padre abbassò il finestrino. Tom ripeté la domanda e il padre iniziò a raccontargli che arrivavano da 5 o 6 ore di viaggio e che erano di una città lontana con grossi palazzi, macchine inquinanti e molta gente, la madre aggiunse che avevano acquistato una casa proprio a pochi metri da dove si trovavano in quel momento. A Tom e agli altri non convincevano queste persone ma non volevano invaderle subito e li lasciarono andare. Tom e i suoi amici tornarono a casa e raccontarono dei nuovi arrivati ai proprietari della fattoria nonché parenti di Tom. Il nonno Giuseppe era pensoso e preoccupato perché suo padre gli aveva raccontato che in passato, anni e anni prima anche della sua nascita, era accaduta una cosa simile. Ma non lo disse ai quattro amici. I primi giorni furono tranquilli ma un giorno, mentre Tom stava vagando tra le campagne, si accorse di alcuni rifiuti e si preoccupò oltre che per la città in sé anche per la leggenda che si era generata in quel posto. Comunque li raccolse e lasciò stare. Un pomeriggio che Tom e gli altri si erano organizzati per un giro nelle campagne trovarono altri rifiuti, a quel punto si preoccuparono perché non c'erano mai stati rifiuti a Green Town. William pensò subito ai nuovi arrivati, gli amici gli diedero ragione e andarono a bussare alla loro porta. I nuovi campagnoli aprirono e chiesero ai quattro cosa volessero e loro risposero con un'altra domanda e cioè se sapessero qualcosa dei rifiuti buttati senza pensare nelle campagne. Loro dissero che non erano ancora mai usciti se non loro figlio che andava a fare passeggiate. Gli amici volevano cercare indizi ma i nuovi arrivati si infastidirono e gli sbatterono la porta in faccia dicendo di andarsene immediatamente. Tom non voleva ma venne convinto da Remigio e Alex che dicevano di andare. Da quel giorno Tom tenne sotto controllo i nuovi campagnoli e un pomeriggio vide il figlio andare fuori, allora lo seguì di nascosto senza farsi vedere e vide con i propri occhi cadere dalle mani del figlio una bottiglietta: una bottiglietta letale. Con questa prova si convinse che fosse stato lui a buttare anche tutti gli altri rifiuti. Dopo averlo visto Tom tornò a casa a dare un aiuto nella fattoria. Quella bottiglietta era letale perché all'interno c'era un organismo vivo, una specie di virus, che iniziando da quella bottiglietta andò man mano nelle altre campagne nei dintorni, riuscì a svilup-

parsi e a diventare un vero e proprio mostro di plastica che iniziò ad avviarsi verso Green Town. Un giorno Tom era occupato e Alex e William andarono a fare un giro e videro questo ammasso di plastica avanzare verso il paesello e andarono di corsa da Tom e da Remigio e gli comunicarono ciò che avevano visto. Il nonno di Tom, Giuseppe, li sentì e si affrettò a raccontare a Tom la storia del passato e gli disse che già una volta erano riusciti a sconfiggerlo e che quindi potevano farcela anche loro. Gli disse in particolare che il mostro aveva un preciso punto debole, il suo tallone d'Achille, che erano le braccia. Gli disse infatti che se gliele avessero tagliate sarebbe stato poi un gioco da ragazzi sconfiggerlo e che sarebbe bastato sparargli sulla schiena. Tom era incredulo e disse a sé e agli amici di armarsi mentalmente e fisicamente con armi da fuoco e scudi di metallo con elmetti ed equipaggiamento. Chiese inoltre di diffondere la voce in modo che anche gli altri campagnoli potessero aiutarli nell'impresa della battaglia di Green Town. Passarono alcuni giorni dall'avvistamento effettuato da Alex e William, e questa era stata una fortuna perché gli abitanti di Green Town erano riusciti a barricare le loro case e a mettersi in posti sicuri. In tutto ciò i nuovi arrivati si procurarono dei pannelli di legno duro e coprirono tutte le finestre della casa con questi, senza aiutare nessuno e rifugiandosi in casa come dei codardi. Dopo questi giorni di ansiosa attesa giunse quello durante il quale arrivò a Green Town il mostro: aveva un'aria arrabbiata perché in quegli ultimi giorni non riuscì a procurarsi plastica quindi per lui provviste per la sopravvivenza. I campagnoli lo videro e uscirono tutti insieme dalle case e quando fu più vicino a loro si misero davanti a lui imponendogli di fermarsi. Tom provò a parlargli dicendo cosa volesse da loro ma il mostro non sapeva fare niente oltre che alimentarsi con spazzatura e gli rispose con una specie di ruggiti. I campagnoli non capirono e il mostro continuava piano piano ad avanzare, fino a giungere sopra la testa di Tom che era il primo dei campagnoli. Tom iniziò a pensare il più velocemente possibile e la prima cosa che gli venne in mente fu di dire la frase "aprite il fuoco" così i suoi alleati iniziarono a sparare creando confusione e un po' di panico. Il mostro iniziò a calpestare di qua e di là e a Tom vennero improvvisamente in mente le parole del nonno. Allora iniziò a gridare di sparare alle braccia in modo di ferirlo, i campagnoli

iniziarono a fare così e dopo pochi colpi il mostro era già stremato forse anche perché negli ultimi giorni non aveva raccolto abbastanza risorse. A Remigio venne in mente di salire sopra al tetto di una casa e si mise a sparare da lì riuscendo a fare più male al mostro. Dopo pochi dei suoi colpi gli si staccò in parte il braccio sinistro che si abbassò, e Remigio, riuscendo ad arrampicarsi su questo, arrivò sulla sua spalla e poi sulla schiena; Remigio sferrò il colpo migliore della sua vita colpendolo pienamente sulla sua spina dorsale fatta di sacchetti, bottiglie, reti e molto altro. Il mostro cadde così all'indietro dando un altro gran colpo alla schiena che lo fece morire definitivamente. Nei giorni seguenti dopo la sua morte i campagnoli trascorsero tutti i giorni a raccogliere rifiuti. Alla fine di tutto questo tutti gli abitanti di Green Town e anche chi partecipò alla battaglia si presentarono davanti a casa dei nuovi cittadini che dopo essersi presi una ramanzina da tutti promisero che non avrebbero più fatto cose del genere tipo anche solo buttare un fazzoletto o una gomma da masticare per terra e che avrebbero insegnato ciò anche alle loro generazioni future e a chi avrebbero incontrato per strada a inquinare.

Giovanni Frigeri

Il caso delle lettere minacciose

Gabriel era un giovane investigatore di ventun anni. Un giorno venne chiamato per risolvere il suo primo caso. Arrivato nella casa del signor John, lo interrogò e questi disse: «Non so da dove cominciare, in queste due ultime settimane ci sono state diverse zone in cui abbiamo trovato plastica sparpagliata dappertutto e vicino c'era un messaggio terrificante».

L'investigatore, dopo aver ascoltato con attenzione ciò che gli era stato detto, aggiunse: «In questi ultimi giorni, ha notato qualche minaccia o magari una lettera che è stata rivolta ai suoi vicini?»

Il signore rispose: «Sinceramente no, anzi la maggior parte delle minacce sono rivolte solo a me e ogni giorno alle 23.00 mi arriva un foglio dai colpevoli, almeno credo. Ma dubito che sia una sola persona a combinare tutto questo, non crede signore?».

Nel frattempo la moglie del signor John arrivò servendo loro del tè caldo, la discussione continuò, poi però arrivò il figlio Luca che scese dalle scale velocemente perché aveva sentito la loro discussione e disse: «Salve signor Gabriel, non vorrei fare il ficcanaso ma volevo dirle che io, ogni mattina, trovo incollata una lettera sulla finestra di camera mia con un messaggio in codice. Ho provato a capire qualcosa ma era tutto scritto in numeri e subito dopo mi è arrivato un altro messaggio sul telefono che diceva di consegnare il foglio a mio papà. Ho avuto talmente tanta paura che non sono riuscito a dirlo a nessuno. Il detective ringraziò il ragazzo, si tenne il foglio che l'altro gli porgeva e se ne andò via.

Arrivò la notte, ognuno si recò in camera propria e il detective decise di sorvegliare la zona restando sveglio perché la situazione era molto pericolosa e le forze dell'ordine non c'erano. C'era un silenzio così cupo che faceva venire i brividi. Il signor John si sentì in

colpa per aver lasciato il detective da solo e gli propose di riposarsi. Passarono due ore e, ad un certo punto, si sentì un forte rumore: i due si svegliarono e andarono a vedere cos'era successo: i colpevoli erano già scappati e l'investigatore si mise a guardare attentamente le impronte dei piedi e scoprì che le persone coinvolte erano tre.

Gabriel decise di non lasciare la scena del crimine poiché non c'erano solo le impronte ma anche della plastica lasciata sparsa dappertutto. Il detective e il signor John entrarono in casa e si sedettero nel salotto sperando di capire intanto le lettere che venivano mandate dai colpevoli. Il signor John propose una cosa e disse: «Signore non crede che sia il caso di chiamare la polizia e far finire a loro le indagini? Magari troveranno qualcosa a cui noi non abbiamo fatto caso».

Gabriel allora gli disse: «Sì, giusto, ma prima dobbiamo trovare qualcosa di concreto che giustifichi l'intervento della polizia, altrimenti non avrebbe senso. E poi ci chiederebbero quello che abbiamo scoperto ma finora non è venuto alla luce niente».

Alle tre del mattino, era ancora buio, il detective e il signore rimanevano in silenzio senza saper che aggiungere. Il detective era preoccupato perché era il suo primo caso e ci teneva a risolverlo e anche per il motivo che aveva solo due giorni a disposizione e stavano per scadere. Lo stesso valeva anche per il signor John, soltanto che lui ci teneva anche a proteggere la sua famiglia da tutte le minacce che riceveva ogni giorno, oltre a proteggere il villaggio.

Ad un certo punto suonarono alla porta due uomini e una donna e il padrone di casa li fece entrare nel salotto. Si misero a parlare del caso raccontando che ognuno di loro aveva ricevuto un messaggio dai criminali. Il signor John tremava di continuo e rivolgeva delle occhiate strane ai tre vicini. Notando quello strano sguardo, gli ospiti se ne andarono via.

Appena usciti, John disse: «Lei non crede che siano loro? non pensa che siano i tre colpevoli che stiamo cercando da tanto?».

Il detective cambiò discorso e disse: «Lei ha attirato molto la loro attenzione e se ne sono subito andati. Se lei fosse stato un po' più tranquillo, avremmo potuto notare qualcosa o avremmo avuto più informazioni».

Allora il signor John si scusò. Subito dopo entrarono altre tre per-

sono e parlarono delle stesse cose che erano state dette prima dagli altri. Dopo una lunga discussione uno di loro aggiunse: «Detective, se scoprite qualcosa, ditecela».

E Gabriel: «Certo, grazie per la vostra partecipazione».

Il detective corse subito sulla scena del crimine trovò le impronte digitali di uno dei responsabili e le mandò ai sistemi centrali per le verifiche. Passate tre ore di ricerche scientifiche si trovò l'identità di uno dei colpevoli e venne interrogato il secondo gruppo di persone che, messi sotto pressione, confessarono tutto.

I tre chiesero la presenza di un avvocato e chiesero al detective quale fosse la prova schiacciante che aveva consentito di incolpare proprio loro. Questi rispose che la prova era il telefonino di uno di loro che era caduto sulla scena del crimine mentre scappavano. «Prova a cercarlo nelle tue tasche. – disse rivolto a uno di loro – Non lo troverai». Disse anche che le lettere che avevano mandato avevano il solo scopo di distrarlo dal suo lavoro.

Erano le sei del mattino quando il detective chiamò la polizia e alcuni agenti vennero ad arrestare il gruppetto per poi sottoporlo all'interrogatorio.

Il signor John ringraziò il detective e si salutarono.

Alla fine, il caso venne ufficialmente chiuso.

Soundoss Hounka

I misteri del fondale marino

Era estate e un ragazzo di nome Luca andò in vacanza al mare in Sicilia per festeggiare il suo diciottesimo compleanno, con i suoi quattro migliori amici. Gli amici in questione erano: Cristian, Giovanni, e i due gemelli Riccardo e Nicola. Luca e Cristian sembravano diversi ma in fondo avevano lo stesso carattere, erano dei ragazzi non molto alti di statura, snelli con capelli biondi, gli occhi di Luca erano talmente scuri che a malapena si riusciva a intravedere la pupilla, mentre gli occhi di Cristian erano azzurri e profondi come il mare. Luca era un appassionato di calcio, mentre Cristian era un amante del basket.

Avevano un carattere molto forte, coraggioso e testardo. Ma si sa che, sotto ogni animo ribelle, si nasconde uno scrigno fragile e buono.

I due gemelli Silvio e Nicola erano due ragazzi totalmente all'opposto. Silvio era moro, ricciolino e con occhi verdi, mentre Nicola era biondo, con occhi che tendevano al marrone chiaro. Come dicevo, erano l'opposto uno dell'altro: Riccardo preferiva il dolce mentre Nicola il salato, uno il mare e l'altro montagna e così via... entrambi erano sfegatati del rugby. C'era solamente una cosa che li accomunava: le fobie. Come ad esempio la aracnofobia, cioè la paura dei ragni, o la claustrofobia o talassofobia.

Luca andò proprio in Sicilia per festeggiare il suo compleanno perché desiderava passarlo con le persone da lui più amate: la famiglia e gli amici. I giorni in vacanza li passò nella casa del nonno. Non vedeva suo nonno da un po', così, per il suo compleanno, decise di andare a fargli visita.

Luca si svegliò molto presto, doveva incontrarsi con i ragazzi in stazione intorno alle 9 per partire per Genova. Arrivati alla stazione

Luca incontrò Cristian, che era arrivato in anticipo, mentre i due gemelli, come al solito, arrivarono in ritardo. Avevano il traghetto per Palermo alle 13.30 ed erano arrivati in anticipo, perciò ne approfittarono per pranzare. Si mangiarono un bel piatto di pasta al pesto accompagnato da una focaccia, una specialità Genovese.

Si imbarcarono poi per andare a Palermo. Il viaggio durò 20 ore, Luca e Cristian continuarono a lamentarsi del lungo viaggio giocando a carte e mangiando, mentre Silvio e Nicola dormirono tutto il tempo, svegliandosi ogni tanto per chiedere se fossero arrivati.

Arrivarono per le 10 del mattino. A quel punto presero un pulman che in tre ore li portò a Catania dove viveva il nonno Gino che, appena li vide così stanchi, li accolse e diede loro due camere da condividere per riposarsi. Luca era felicissimo di vedere com'era cambiato, non vedeva spesso il nonno e quindi ogni volta che lo rivedeva lo analizzava per bene: occhi color cioccolato, viso rotondo un po' più piccolo del pancione, orecchie a sventola e naso a patata, capelli grigi e bianchi come la barba, se pur anzianotto non era per nulla arrugginito, era in forma come un ragazzino.

La casa del nonno era bellissima anche se abbastanza vecchia. Quasi fosse un museo degli oggetti dei nonni, bisnonni e addirittura trisnonni, quella casa si tramandava da molte generazioni e un giorno sarà di Luca. Ha pareti dipinte con fiori e uccelli, un lampadario di cristallo e il pavimento in legno, si affaccia su un limpido e azzurro mare dove ogni mattina si sentono le onde e gli uccellini che canticchiano, insomma era una casa un po' sognata da tutti.

Il giorno successivo si svegliarono, fecero una merenda veloce e verso pomeriggio decisero di fare un'immersione subacquea per vedere le meraviglie marine del Mediterraneo.

Videro pesci di ogni tipo che nuotavano con spensieratezza finché giunsero in un punto in cui l'acqua cominciò ad essere sempre più sporca man mano che si avanzava.

C'erano molti pesci intrappolati in sacchetti di plastica e che la mangiavano perché la scambiavano per cibo.

Poi videro una specie di buca nel terreno che non si riusciva a distinguere molto bene per la confusione che c'era e perché erano troppo distanti. Cercarono di raggiungerla ma era impossibile.

Si promisero così che avrebbero salvato i pesci in quella zona e

che avrebbero ripulito la spiaggia e quel punto di mare così per scoprire anche che cos'era quell'ombra misteriosa.

Quando tornarono a casa chiesero a Gino se sapesse qualcosa di quella zona lì ma lui non volle parlarne. Perciò decisero di postare un blog su ogni social che avevano a portata di mano, dove cercavano volontari per aiutare a ripulire la spiaggia e il mare. "Appuntamento a Palermo la mattina alle ore 10.00".

Il mattino seguente si presentò un gruppo di ragazzi: Alex, Gioele, Kendall e Carlos. Erano quattro ragazzi mandati dalle proprie famiglie per fare qualcosa di utile, tutti vestiti con jeans larghi e strappati, giacche di pelle e matita sotto gli occhi. Proposero una sfida 4 contro 4 alla pari, la sfida consisteva nel ripulire la spiaggia in minor tempo possibile e avrebbe vinto il gruppo che aveva raccolto più spazzatura.

I ragazzi pulirono la spiaggia in mezza giornata, poi pranzarono insieme e continuarono a pulire per tutto il pomeriggio. La sera la spiaggia era pulitissima, non c'era nemmeno un filo di plastica. Avevano raccolto la stessa quantità di rifiuti, perciò, decisero di pareggiare i conti il giorno dopo ripulendo il mare. I ragazzi all'inizio si odiavano ma passando tempo insieme diventarono una vera squadra nonché un gruppo unito, e, si sa: l'unione fa la forza.

Il giorno seguente si alzarono e trovarono un sacco di rifiuti in giro, sparsi per la spiaggia. Allora la ripulirono tutta la mattina e il pomeriggio ripulirono il mare. Ma prima di immergersi Luca raccontò ai quattro nuovi ragazzi cosa avevano trovato laggiù. Loro erano ancora più motivati a ripulire il mare e la curiosità di quell'ombra misteriosa sul fondale marino faceva rodere dalla curiosità Kendall. Il mare fu difficile da ripulire ma con impegno ci riuscirono e salvarono animali e pesci intrappolati nei rifiuti.

Quando il mare fu pulito da tutti i rifiuti poterono finalmente scoprire l'identità di quell'ombra sul fondale. Si attrezzarono di muta stagna, una tuta che garantisce un isolamento totale dall'acqua e mantiene il corpo caldo, maschera subacquea per vedere sott'acqua, guanti e calzari, zavorra a tasche che serve per controbilanciare la spinta positiva della muta, e le tasche per tenere sacchetti di pallini di piombo; avevano infine l'aeratore che permette di respirare senza dover di continuo tornare in superficie a prendere aria. Dopo essersi

assicurati che non mancasse nulla si tuffarono in acqua e nuotarono fino a quell'ombra scoprendo che... era un forziere! Era arrugginito, stava lì da chissà quanto tempo. Con una fune lo tirarono su. In superficie cercarono di aprirlo ma c'era bisogno di una chiave. Tornarono a casa e il nonno chiese se avessero trovato qualcosa in fondo al mare e i ragazzi annuirono e raccontarono del forziere.

Il nonno non ne era affatto stupito, disse ai ragazzi che era giunto il momento per raccontare loro la storia del forziere.

Nella loro famiglia, Gulmer era stato un pirata vissuto molto tempo prima. Gulmer aveva raccolto un tesoro in un forziere dove aveva messo i suoi ricordi e naturalmente molto oro. Per non farlo trovare ai nemici non nascose il forziere su qualche isola, come ogni pirata avrebbe fatto, bensì in mare, quel mare dove la sua amata famiglia aveva vissuto e dove vive ancora. La chiave del forziere fu tramandata da ogni padre della famiglia.

Gulmer aveva scritto sulla chiave che il forziere doveva essere aperto dalla persona della famiglia che sarebbe nata con una voglia a forma di pesce sulla gamba. E indovinate chi l'aveva? Sì, proprio Luca! Luca aveva la stessa voglia del capitano, quindi il forziere era suo di diritto e questa notizia stravolse la vita di Luca.

I giorni passarono tra risate, film, passeggiate lungo il mare con gli amici, ma Luca non faceva altro che pensare a quel forziere. Un bel giorno di pioggia ragazzi rimasero a casa e per far passare la giornata in fretta decisero di giocare a dei giochi da tavolo tutti insieme. Luca, dopo aver fatto molte partite con le carte che comunemente oggi chiamiamo "UNO", decise di prendersi una pausa andando in cucina a bere. Entrò in cucina e vide suo nonno seduto al tavolo che osservava intensamente una foto con gli occhi pieni di lacrime.

Luca così gli chiese cosa stesse succedendo. Lui rispose che si trattava di una delle foto che la famiglia si faceva ogni generazione. Quella che aveva davanti era una foto in bianco e nero molto vecchia. Si mise a piangere a dirotto dicendo che doveva dire a Luca una cosa molto importante. Luca si sedette e ascoltò con attenzione le parole del nonno; questi gli disse che aveva promesso a sua nonna che se mai Luca fosse risultato l'erede gli avrebbe permesso di aprire il forziere, dato che era lui che custodiva la chiave. Quindi, alla fine, diede la chiave a Luca e lui andò ad aprire il forziere.

Nel forziere trovò un bel po' di monete d'oro e una specie di capsula del tempo, in cui c'erano numerose foto e un medaglione con inciso il nome della sua famiglia e al cui interno c'era un bigliettino con scritto "Tu sei il nuovo erede del mio forziere, ora tocca a te, devi fare la stessa cosa che ho fatto io: nascondilo negli abissi dove lo hai trovato. Con affetto tuo avo Gulmer".

Luca fece come gli era stato indicato e buttò il forziere in mare. Fu così che una semplice vacanza si trasformò in una vera e propria avventura.

Ionela Pancenco

A.L.F.A.

Come ogni giorno, Ella si svegliò e si alzò dalla sua capsula. Aveva poco tempo per mettersi la maschera antigas e la tuta. Andò in cucina e come sempre suo padre era già andato al lavoro nel suo laboratorio perché era uno scienziato e partiva molto presto. Prese una pillola proteica al gusto di brioche e ne prese un'altra che sciogliendosi emanava una specie di liquido al gusto di latte. Ella andò alla sua scuola superiore a bordo del tecnobus, parlò un po' con la sua migliore amica Kelly e iniziò la lezione. I professori erano sempre stressati per la situazione sulla Terra e fare lezione era molto stancante. Quando suonava l'ultima campana era sempre un momento di felicità, ma quel giorno per Ella non lo fu: ricevette una chiamata dal padre che le disse che tra circa tre mesi la Terra non sarebbe più stata abitabile perché le radiazioni sarebbero diventate mortali anche con le maschere antigas e le tute.

Ella si sbrigò ad andare al laboratorio del padre che si trovava dalla parte opposta della sua città: Savannah. Quando arrivò si fece dire dal padre la situazione nei dettagli, e le spiegò anche il suo piano per costruire una enorme base spaziale insieme alla sua associazione e che voleva tenerlo segreto a tutte le autorità. E così iniziò la costruzione di questa enorme base spaziale: l'A.L.F.A. Poi, a circa una settimana dalla fine dei tre mesi, lo scienziato, mandò dei documenti alle famiglie dei membri dell'associazione, che dava loro la possibilità di salvarsi a bordo dell'A.L.F.A. Fatte imbarcare tutte le famiglie e dopo essersi accertato che tutto filasse per il meglio, lo scienziato disse che tutto era pronto per la partenza. La mattina dopo, infatti, si decollò verso lo spazio. Arrivati nel punto prestabilito, lo scienziato, sua figlia e altri cari amici spiegarono alle famiglie le regole dell'A.L.F.A. Dissero che:

- per mangiare bisognava recarsi nella sala mensa, nella quale un distributore dava cibo artificiale e una specie di liquido,
- a giro venivano chiamati un uomo e una donna nella sala dell'accoppiamento per riprodursi,
- a ogni famiglia veniva assegnata una cabina e un lavoro,
- i più giovani dovevano frequentare le lezioni.

Passarono circa cent'anni e un giorno a lezione la professoressa spiegò cos'era successo alla Terra un secolo prima, e un gruppo di ragazzi ventenni della classe si incuriosì di come la Terra si fosse trasformata e idearono un piano per raggiungerla: dato che il padre di un membro del gruppo si occupava della manutenzione di navicelle, potevano in segreto rubarne una. Un giorno, i ragazzi misero in atto il loro piano e riuscirono a raggiungere la Terra, quello che non sapevano, però, era che ogni abitante dell'A.L.F.A. aveva impiantato un chip nella testa che indicava posizione e valori vitali. In questo modo i sovrintendenti dell'A.L.F.A. scoprirono che i ragazzi stavano raggiungendo la Terra, ma non cercarono di fermarli perché anche loro erano curiosi di sapere se fosse possibile tornare ad abitarla. Il viaggio durò moltissimo ma quando arrivarono tutti si meravigliarono: c'erano solo alberi, fiumi, animali e non c'era più traccia di autostrade, città e discariche. Nessuno riusciva a capire dov'era finita tutta la plastica.

Per riuscire a sopravvivere, i ragazzi si divisero in gruppi: il primo doveva cercare del cibo, un altro cercare dell'acqua e un altro sistemare la navicella con foglie ed erba per creare delle brandine. Il primo gruppo, dopo essersi preso dei sassi affilati per attaccare gli animali, partì. Trovò qualche cinghiale, ma non riuscì a ucciderne neanche uno. La ricerca di cibo continuò, ma all'improvviso una lancia trafisse il petto di uno dei ragazzi mentre attraversava un fiume; tutti scapparono e si nascosero.

Il gruppo che doveva andare alla ricerca di acqua non venne attaccato e trovarono una sorgente non troppo lontana; riempirono qualche bacinella e qualche borraccia e tornarono alla navicella, dove vennero a conoscenza dal primo gruppo dell'uccisione di uno dei ragazzi da parte di una popolazione indigena. I ragazzi, però, volevano la pace e quindi, sempre divisi in gruppi, andarono

a cercare di nascosto la base degli indigeni per poi, portando frutti e carne, dichiarare la pace.

Dopo molto tempo, il terzo gruppo vide in lontananza una colonna di fumo e, avvicinandosi, vide l'accampamento degli indigeni. Notò che stavano facendo una danza intorno al fuoco, mentre cuocevano un animale. Il terzo gruppo tornò alla navicella dove il primo e il secondo lo aspettavano; poi spiegò che avevano trovato l'accampamento indigeno e quindi dovevano andare a prendere viveri da portare come dono la mattina seguente. Partirono alla ricerca di frutta e carne sempre divisi in gruppi, quando all'improvviso si sentì un urlo fortissimo al quale tutti i ragazzi accorsero: una ragazza del secondo gruppo aveva trovato il corpo di uno dei ragazzi del terzo gruppo che si era diviso e una nube verdognola allontanarsi. I ragazzi non riuscivano a capire cos'era quella nuvola, e tornarono alla navicella tristi e impauriti, ma con tanti viveri. Il giorno dopo andarono tutti all'accampamento indigeno offrendo frutta e carne chiedendo la pace. Gli indigeni accettarono una tregua con la condizione di non oltrepassare il loro territorio, delimitato da un grande fiume. Poi dissero ai ragazzi di stare molto attenti perché in mezzo alla foresta c'erano molti animali pericolosi. Il gruppo accettò tutte le condizioni di pace e se ne andò.

Intanto, sull'A.L.F.A., stava finendo l'ossigeno e i sovrintendenti non sapevano se tornare sulla Terra, dato che due ragazzi erano deceduti. Decisero che non era prudente tornare sulla Terra e che se fosse stato davvero necessario avrebbero dovuto eliminare qualche abitante dell'A.L.F.A. per consumare meno ossigeno. A questo punto, i ragazzi sulla Terra volevano comunicare all'A.L.F.A. che potevano tornare sulla Terra, ma non ne avevano il modo.

Passarono molti giorni, quando i ragazzi, mentre cercavano cibo, trovarono il rottame di un aereo e di una macchina. Un ragazzo particolarmente intelligente ebbe l'idea di costruire un trasmettitore con i vari componenti dei rottami. Il ragazzo indicò quali pezzi prendere agli altri, che gli procurarono tutto l'occorrente.

Ormai sull'A.L.F.A. si erano uccise molte persone per non sprecare ossigeno e i sovrintendenti stavano cercando di comunicare con i ragazzi attraverso i chip. Quando ormai le speranze di parlare con il gruppo sulla Terra finirono, un filo di voce sgranato si udì nella sala

principale che diceva che si poteva tornare. I sovrintendenti fecero subito salire tutti gli abitanti sulle navicelle e dopo ore di viaggio si atterrò. Tutti tirarono un grande sospiro di sollievo e si accorsero che l'aria sulla Terra era molto diversa da quella dell'A.L.F.A.

Poi si riunirono tutti i sopravvissuti e i ragazzi raccontarono che si erano scontrati con delle popolazioni indigene, ma che avevano fatto pace e non bisognava superare il grande fiume, che la plastica si era trasformata in una nube tossica e che bisognava trovare il modo per sconfiggerla e infine fecero promettere e tutti di non commettere più l'errore che avevano fatto i loro antenati.

Damiano Pesenti

La baia di plastica

In un piccolo villaggio affacciato su una splendida baia in riva all'Oceano Pacifico, viveva un gruppo di adolescenti molto affiatato che trascorreva assieme ogni momento libero. Tutti i giorni appena potevano si incontravano. In tutti gli anni trascorsi assieme hanno vissuto momenti indimenticabili e grandi avventure.

Il gruppetto di amici era formato da tre femmine e due maschi. Giovanni era alto con capelli castano chiaro e con occhi verdi, sempre molto gentile e coraggioso. Poi c'era il suo migliore amico Alessandro, anche lui molto simpatico ed era l'amante del rischio del gruppo, quello che tendeva sempre a mettersi e a mettere tutti nei guai. Alessandro era il più basso del gruppo e, al contrario di Giovanni, avea occhi marroni e i capelli nero scuro. Entrambi avevano 13 anni. Nel gruppo poi c'era Anna che era molto alta e bella e aveva capelli biondi e occhi azzurri, simpatica e gentile pure lei, della stessa età di Giovanni e Alessandro. Le altre due ragazze erano Alessandra e Sara. Alessandra di media statura con occhi marroni e capelli castano scuri, gentile, riservata e per niente coraggiosa. Anche lei, come il resto del gruppo, aveva 13 anni. Infine, c'era Sara, la più grande di tutti, aveva 15 anni ed era la sorella di Alessandra. Sara era alta con capelli biondi e occhi verdi ed essendo la più grande, era anche un po' la leader del gruppo.

In questo piccolo villaggio era quasi sempre estate e le temperature erano sempre calde. Pochi sono i giorni in cui il tempo era brutto e le temperature fredde.

Come tutti i giorni, anche quel pomeriggio, il gruppetto di amici si stava preparando per incontrarsi. I ragazzi si erano dati appuntamento alle tre del pomeriggio in spiaggia, perché avevano organizzato un viaggio in barca e qualche nuotata in compagnia, data la

splendida giornata. Quando erano tutti assieme il divertimento era assicurato.

Alle tre, i ragazzi arrivarono in spiaggia e appena riuniti, si avviarono verso il molo dove c'era la barca del papà di Giovanni ad attenderli per una splendida gita alle Grotte nascoste; ma quasi arrivati al molo si imbattono, con loro grosso stupore, in un enorme mucchio di immondizie di plastica sparse in spiaggia e galleggianti nell'acqua. Giovanni, il primo ad aver visto tutte quelle immondizie, si girò verso i suoi amici e disse: «Guardate! Chi ha portato tutta questa spazzatura fin qui?».

Tutti i ragazzi si avvicinarono correndo e dopo aver guardato in spiaggia esclamarono tutti assieme: «Non lo sappiamo ancora ma lo scopriremo e gliela faremo pagare, questa è una promessa!».

I ragazzi ritardarono la partenza della gita e iniziarono a ripulire la spiaggia da tutte quelle immondizie, ma quello che trovarono era troppo e furono costretti a ripulire fino all'ora di cena. Ormai la gita era saltata e nel tornare a casa decisero di indagare su chi potesse essere il responsabile di quel gesto.

Decisero di tornare in spiaggia tutti i giorni e di tenere d'occhio la situazione per vedere se avessero trovato ancora l'immondizia o meno.

Per due settimane di fila ogni giorno ne trovarono in grandi quantità e nonostante facessero la guardia alla spiaggia non videro mai nessuno e niente di sospetto.

Un pomeriggio, però, qualcosa cambiò e i ragazzi intravidero al largo una barca fermarsi. Sembrava che dalla barca qualcuno scaricasse le immondizie di plastica in mare. Allora corsero immediatamente a prendere la barca del papà di Giovanni e in un batter d'occhio raggiunsero l'imbarcazione al largo per chiedere chiarimenti. Alessandro, il più coraggioso e amante del rischio iniziò subito a interrogare il signore sulla barca e lo incalzò con mille domande. In breve tempo, però, il gruppo capì di aver fatto un buco nell'acqua. Il signore sulla barca in realtà stava facendo in mare il lavoro che loro stavano facendo sulla spiaggia, stava raccogliendo la plastica per toglierla dal mare per non inquinare.

In breve tempo, dopo aver fatto quattro chiacchiere sulla plastica in mare e in spiaggia, nacque una collaborazione tra i ragazzi e

l'uomo. Il signore si chiamava Carlo ed era un vecchio pescatore del posto ormai in pensione. Carlo avrebbe pensato a ripulire il mare e loro avrebbero pensato a raccogliere la plastica dalla spiaggia. I ragazzi, però, erano così arrabbiati che volevano assolutamente, a tutti i costi, trovare il colpevole. Così Sara, la più grande del gruppo ebbe un'idea: organizzare un programma di turni giornalieri e notturni per tenere sotto controllo il mare e la spiaggia sia di giorno che notte, perché, non vedendo niente di sospetto durante il giorno, pensava che il tutto si svolgesse di notte, quando era più difficile essere visti e scoperti.

Dovevano assolutamente smascherare il delinquente che stava inquinando la loro bellissima spiaggia e il loro mare stupendo, insomma il loro paradiso, anche perché la situazione era ormai fuori controllo. Ogni giorno che passava era sempre peggio.

Durante i loro duri e sfiancanti turni di pulizia si trovarono ad affrontare molte situazioni complesse, tutte causate dalla cattiveria e dalla mancanza di rispetto di alcune persone incuranti della salute non solo del pianeta ma anche degli animali che lo popolano.

Un giorno, infatti, si recarono in spiaggia come di consueto e tra l'immondizia da raccogliere trovano una povera tartaruga che era rimasta incastrata in una rete di plastica. Lavorano ore per tagliare tutti i fili della rete che si era tutta attorcigliata attorno alla tartaruga arrivando quasi a strozzarla. Alla fine, quando la tartaruga era ormai stremata, riuscirono a liberarla e a salvarla rimettendola in mare.

Un altro giorno trovarono in spiaggia un cucciolo di delfino, ormai in fin di vita, perché stava soffocando, essendo rimasto incastrato con la testa in un sacchetto di plastica. La mamma era in mare quasi a riva che stava nuotando all'impazzata da destra a sinistra disperata per il suo cucciolo ed emetteva suoni strazianti. Sembrava stesse chiedendo aiuto affinché qualcuno salvasse il suo piccolo. La situazione era parsa sin da subito critica al gruppo di ragazzi, che per salvarlo, chiamarono in aiuto anche il veterinario del delphinario del villaggio. Accorse subito assieme ai suoi collaboratori e, con la forza di tutti, grazie a un bellissimo lavoro di gruppo, fecero il miracolo. Liberarono la testa del cucciolo dal sacchetto e, dopo avergli fornito le prime cure del caso, lo rimisero in mare rimandandolo

dalla sua mamma.

Questi sono solo due esempi dei salvataggi che quel gruppetto di amici riuscì a fare in quei mesi duri di lavoro ma, purtroppo, in molti altri casi erano arrivati troppo tardi e alcuni animali non ce l'avevano fatta.

Le loro giornate erano ormai completamente impegnate in spiaggia e in mare per cercare di proteggere e conservare l'intero ecosistema della baia. Erano stanchi per i continui turni giornalieri e notturni ma non si arresero mai, l'obiettivo era salvare la baia e trovare i colpevoli.

Dopo mesi di turni estenuanti arrivò finalmente la svolta.

Una notte Alessandro e Anna intravidero una barca al largo che si avvicinava lentamente alla riva. Poi improvvisamente si fermò, spense le luci e iniziò a buttare spazzatura in mare.

I due ragazzi però erano pronti, salirono sulla barca con Carlo e raggiunsero l'imbarcazione misteriosa. Una volta arrivati trovano sul ponte della nave due brutti ceffi con i quali cercarono subito di instaurare un dialogo per capire chi fossero e cosa stessero facendo lì nella loro baia. I ceffi però non risposero ad alcuna domanda e, anzi, ignorarono Carlo e i ragazzi e continuarono il loro sporco lavoro.

Anna cercò di far breccia nel cuore di queste persone ricordando loro che a causa delle loro azioni stavano inquinando il mare e la spiaggia e che tutto questo era anche pericoloso per la salute degli animali marini che rischiavano la vita tutti i giorni. Proprio in quel momento arrivò anche il capitano della nave, un uomo arrogante, che rispose loro: «Cosa volete da me! Andatevene! Il mare è di tutti e io faccio quello che voglio! Avete capito? Non fatemelo ripetere. Andatevene!». Poi si rivolse ai suoi uomini e disse loro: «Se voi due avete finito accendiamo i motori e partiamo, avanti!».

I ragazzi allora se ne andarono con un pugno di mosche in mano, ancora più arrabbiati di prima e con Carlo decisero che era arrivato il momento di porre fine a questa storia prima che si trasformasse in una tragedia e progettarono di mettere in atto un piano per spaventare il terribile capitano e i suoi uomini e farli arrestare. Nel loro progetto furono coinvolti anche gli animali della baia che, ormai, dopo essere stati salvati più volte dal gruppetto dei ragazzi, erano diventati loro amici.

Il giorno dopo Alessandro e Anna raccontarono tutto ai loro amici e condivisero con loro anche il piano che avevano escogitato. Era perfetto e tutti erano entusiasti e impazienti di iniziare.

Chiesero innanzitutto aiuto al veterinario del delfinario che attraverso i suoi collaboratori doveva istruire gli animali marini ad eseguire la prima parte del piano. Il loro compito era spaventare a morte il capitano e i suoi uomini.

Dopo giorni di lavoro con gli animali, quando tutto fu pronto, tutti attesero l'arrivo della notte e diedero inizio allo spettacolo.

Non appena la nave del capitano arrivò e spense luci e motori come al solito, i delfini, gli squali e le orche circondano la nave e con testate e scodate la fecero barcollare così tanto che il capitano e i suoi uomini si spaventano a morte. La nave subì così tanti danni che nel giro di poco affondò completamente in mare trascinando con sé tutte le persone a bordo.

Gli animali però non lasciarono morire annegati il capitano e i suoi uomini ma, come li avevano addestrati a fare, li salvarono e li portarono a riva dove ebbe inizio la seconda parte del piano.

Infatti, la notte in cui Alessandro ed Anna avevano scoperto la nave misteriosa di quel capitano senza onore, avevano anche memorizzato il nome stampato sul lato della nave e il giorno dopo avevano iniziato le ricerche.

Si trattava di una grossa azienda che per non pagare le elevate spese di distruzione dei rifiuti e delle plastiche prodotte, di notte, in modo illegale, aveva iniziato a smaltire i suoi rifiuti tossici in questo modo, gettandoli nelle acque incontaminate della baia, pensando che nessuno mai li avrebbe visti e avrebbe scoperto i loro traffici.

Ovviamente Carlo e i ragazzi, dopo questa scoperta avevano denunciato l'azienda alla Polizia locale che si era occupata di approfondire ulteriormente la faccenda e il giorno stabilito per mettere in atto il piano dei ragazzi, si era recata sulla spiaggia proprio con loro per arrestare quei quattro delinquenti.

Una volta riportati sulla terra ferma dagli animali della baia, il capitano e i suoi uomini furono infatti consegnati alla Polizia locale che li arrestò immediatamente e portandoli nella prigione del villaggio.

Qualche settimana dopo arrivò la notizia che erano stati condan-

nati non solo a pagare una multa salata ma che avrebbero dovuto trascorrere anche molto tempo in prigione.

Nel frattempo, anche l'azienda fu posta sotto sequestro e costretta al pagamento di una grossa multa e al rimborso al villaggio di una grossissima somma di denaro come risarcimento per i danni subiti dalla baia.

L'Azienda dovette alla fine dichiarare fallimento.

I cinque ragazzi e Carlo invece ricevettero un premio per aver raccolto tutta la spazzatura dalla spiaggia e per aver ripulito tutto il mare, nonché per aver salvato la vita a tanti animali marini che popolavano la baia.

La Polizia locale, inoltre, li premiò anche con una medaglia al merito per essersi comportati come cittadini modello ed aver pensato alla salvaguardia del pianeta.

Ancora oggi i ragazzi continuano a trovarsi tutti i giorni e la loro amicizia è più forte che mai e sono chiamati "i cinque protettori della spiaggia della baia" che assieme a Carlo ogni tanto fanno lunghe gite in barca, durante le quali insegna loro l'arte della pesca.

Enrico Sartori

Il mondo magico

C'era una volta una bellissima principessa di nome Azzurra che amava molto la natura e passava la maggior parte del suo tempo con i suoi amici speciali. Come tutti i giorni Azzurra andava a fare le sue passeggiate in mezzo alla natura, passava per il pozzo, il labirinto incantato, la palude, la valle degli orchi... e infine arrivava all'albero magico da dove scesero sue le amiche, le quattro fatine: Luna, Cristell, Iris e Violetta.

Luna era la fata della notte, aveva un vestito rosa ed era molto graziosa; Cristell era la fata dell'acqua, aveva un vestito blu ed era quella a cui piaceva divertirsi; Iris era la fata del vento, aveva un vestito grigio ed era la più scontrosa ed infine Violetta, era la fata della terra, aveva un vestito violetto ed era molto amichevole e solare.

Le fatine ormai continuavano a chiedere ad Azzurra il perché loro non potessero uscire dal mondo magico, lei continuava a ignorare la loro domanda, ma ad un certo punto si rese conto che era il momento di dirglielo. Disse loro che tanto tempo fa i suoi bisnonni chiamarono delle maghe per applicare l'incantesimo della bolla magica che proteggesse il mondo magico da quello umano e ci sarebbe stata solo una cosa per spezzare l'incantesimo: l'inquinamento. Ed era per quello che Azzurra ci teneva molto alla cura dell'ambiente. Dopo che Azzurra aveva raccontato loro il motivo, da quel giorno anche le fatine iniziarono ad aiutarla, lei però non gli aveva detto un particolare, cioè che per non spezzare l'incantesimo anche gli umani non dovevano inquinare... e quello sarebbe stato un problema, ma nessuno ci ave-

va mai dato tanta importanza.

Passati tre anni, il mondo magico era sempre più pulito e tutti ci tenevano molto che l'ambiente fosse rispettato sia dai più piccoli ma anche dai più grandi. Invece, nel mondo degli umani era sempre peggio: cannuce, bicchieri, bottiglie si trovavano su ogni superficie e nessuno aveva mai fatto qualcosa. La bolla magica era sempre più debole ogni giorno che passava. Arrivò il giorno del compleanno di Azzurra. Lei andava sempre la mattina presto a raccogliere dei bellissimi fiori e un po' di funghi, però quel giorno l'incantesimo svanì e lei senza accorgersene oltrepassò il confine del mondo magico.

Azzurra fu rapita da un uomo alto, sporco e puzzolente. Conosciuto e temuto da tutti, odiava la natura e sapeva che se l'avesse catturata la natura sarebbe diventata una discarica e tutti sarebbero diventati suoi schiavi per i suoi progetti maligni.

Quest'uomo si chiama Magnus. Un tempo non era cattivo, amava la natura e aiutava la gente. Ma soprattutto non era un umano: un tempo era un elfo. Lui era l'elfo della natura ed era il preferito di tutto il villaggio. Un giorno però nacque Azzurra e sapeva che non sarebbe più stato il preferito e quindi fece dei dispetti al villaggio, fu cacciato e trasformato in umano e aveva promesso che un giorno sarebbe ritornato.

Il giorno seguente le fate si accorsero della scomparsa di Azzurra e quindi iniziarono subito a cercarla, ma riuscivano malapena a muoversi da quanta plastica si era accumulata negli stagni, sopra alle casette e sugli alberi: senza Azzurra era impossibile andare avanti. Riuscirono solo a togliere un po' di plastica per farsi strada.

Magnus aveva lasciato un biglietto con scritto che se avessero voluto riavere Azzurra sarebbero dovute arrivare alla torre, ma nel tragitto ci sarebbero state delle sfide da superare.

Iris, Luna, Violetta e Cristell si incamminarono e arrivarono al ruscello incantato dove trovarono la prima sfida: dovevano riuscire a raccogliere più plastica possibile in 60 secondi, Cristell

era preparatissima e al via partirono velocissime, Cristell andò subito sott'acqua e con il suo potere riusciva a nuotare al triplo della velocità delle altre fate e in 10 secondi aveva già raccolto 150 bottiglie di plastica allora le altre fate la prendevano e la buttavano nei cestini. Alla fine del tempo riuscirono a ripulire tutto il ruscello.

Superata la prima sfida si incamminarono e arrivarono alla parte del bosco più buia dove trovarono la seconda sfida: dovevano trovare più sacchetti di plastica possibili al buio, in tutto 50 sacchetti. Luna si mise in posizione pronta per attivare i suoi occhi e le sue ali luminose. Le altre fate erano molto stanche e continuavano a sbattere contro ad ogni albero per mancanza di sole, ma Luna gli fece strada. Mentre stavano raccogliendo i sacchetti vennero in soccorso due gnomi che volevano aiutare, erano Bang e Boom due gemelli che non si sopportano, ma tutto sommato erano una bella squadra. Con il loro aiuto riuscirono a vincere anche la seconda sfida.

Nella terza sfida le fate dovevano unire tutti i loro poteri perché se non avessero vinto questa sfida il mondo sarebbe finito. Consisteva nel ripulire tutto il mondo dalla plastica prima che calasse il sole. Le fate erano preoccupate sapevano che non ce l'avrebbero fatta e quindi chiamarono tutte le fate, gli gnomi, gli elfi e i troll. Collaborarono tutti insieme e riuscirono a ripulire tutto il mondo entro il calar del sole, ma non si accorsero che mancava una cosa importantissima: trasmettere il messaggio alle persone del mondo umano perché altrimenti avrebbero ripreso a fregarsene della natura.

Magnus lasciò la principessa in pace. Allora un giorno tutti gli abitanti del mondo magico andarono in giro per il mondo a ricordare di non inquinare e tutti cominciarono a rispettare l'ambiente, mentre Magnus ridiventò un elfo.

Tutti vissero felici, contenti e senza plastica.

Alessia Segattini

Indice

| | |
|---|----|
| Premessa, <i>Movimento scuole senza plastica</i> | 3 |
| Scuola primaria di S.Maria–IC Negrar (VR) | |
| Classe IVA | |
| Insegnante <i>Signorini Roberta</i> | 7 |
| <i>La creatura di plastica</i> , di Zeno Bertagnoli | 8 |
| <i>Le due fabbriche</i> , di Sara Crestoni | 12 |
| <i>La creatura di plastica</i> , di Pietro Campostrini e Edoardo Dal Negro | 18 |
| <i>Due ragazze in viaggio</i> , di Eleonora Frizzera | 23 |
| <i>Giulio e Faruk</i> , di Davide Guardini | 28 |
| <i>Lo scienziato psicipatico</i> , di Gideon Hanson | 31 |
| <i>L'uccellino Mo</i> , di Eduard Iordachi | 34 |
| <i>Il mostro di plastica</i> , di Luka Lazri | 31 |
| <i>La bambola assassina</i> , di Andrea Locatelli | 38 |
| <i>Due ragazze veterinarie</i> , di Maddalena Marconcini e Arianna Lonardi | 45 |
| <i>Ananas e Fifi</i> , di Arianna Fedrigoli e Sofia Nichele | 49 |
| <i>Il mostro di plastica</i> , di Aurora Peraino | 54 |
| <i>Six, Nine e Five</i> , di Viola Pulze | 56 |
| <i>Il mistero del porto</i> , di Emma Rigoni e Chloe Fraron | 59 |
| <i>Robotnik Plastik</i> , di Leonardo Timpone | 61 |
| <i>Sara e Margherita</i> , di Margherita Tonolli | 65 |
| <i>La plastica infernale</i> , di Nicholas Venturella | 69 |

Scuola primaria di Cologna Veneta (VR),

Classe IV A

| | |
|--|----|
| Insegnante <i>Elena Canovo</i> | 70 |
| <i>Inquinare è come uccidere noi stessi</i> , di Chiara De Rossi | 71 |
| <i>La statua della libertà</i> , di Linda Guarise | 73 |
| <i>Il polline del caos</i> , di Marta Menon | 75 |
| <i>Il mondo a due tonalità</i> , di Chloe Santolini | 79 |

Scuola primaria di Cologna Veneta (VR)

Classe IV C

| | |
|---|-----|
| Insegnante <i>Renata Dal Monte</i> | 80 |
| <i>I due scienziati</i> , di Afti Mohamed Amin | 81 |
| <i>Guerra tra draghi e ciclopi</i> , di Faye Papa Mour | 82 |
| <i>Gli umani e gli animali contro la plastica</i> , di Anna Giancesini | 83 |
| <i>Alex salva il mondo</i> , di Yahia El Bouzakraoui | 85 |
| <i>Un gruppo di ragazzi salva il futuro</i> , di Badia Sara, Niang Khady, Zitouni Lina | 86 |
| <i>I bambini contro la plastica</i> , di Lofti Ibrahim | 88 |
| <i>Wall-e e il mistero dello spazio</i> , di Ludovica Biuso e Sofia De Cao | 90 |
| <i>Josh e il portale del futuro</i> , di Maria Martina Nguyen | 96 |
| <i>Corvo e i suoi amici contro gli scienziati</i> , di Nibaoui Saad | 97 |
| <i>Scott salva il mondo</i> , di Camilla Pasetto | 99 |
| <i>Il marinaio coraggioso</i> , di Sabir El Mahdi | 100 |
| <i>L'avventura dei ragazzi</i> , di Samid Hiba | 101 |
| <i>L'avventura di Kevin</i> , di Eva Donata Santolin | 103 |
| <i>L'avventura di Bob</i> , di Singh Harpreet e Singh Gukirit | 106 |
| <i>Un nuovo supereroe</i> , di Katia Zandarotto | 108 |

Scuola primaria "Cesare Battisti", Erbezzo (VR)

Classe IV

| | |
|--|-----|
| Insegnante <i>Barbara Massella</i> | 112 |
| <i>Gran fiuto per i rifiuti</i> , di Bibbona Elia, Campedelli Angelica, Prati Angelo, Zampieri Olivia | 113 |

Scuola primaria "Cesare Battisti", Erbezzo (VR)**Classe V**

| | |
|---|-----|
| Insegnante <i>Pasqualina Rossone</i> | 132 |
| <i>Tre amici e quattro biglie in viaggio,</i> di Mattia Benedetti, Mosè Micheloni, Ginevra Quintarelli, Ludovica Segala, Maria Francesca Turtoi | 133 |

Scuola secondaria inferiore "Mario Mazza", Verona**Classe IID**

| | |
|---|-----|
| Insegnante <i>Martina Carbotti</i> | 155 |
| <i>Gli eroi dell'ambiente,</i> di Arianna Bicego | 156 |
| <i>Allerta a Monopoli,</i> di Francesco Catino | 158 |
| <i>Sconfiggere l'inquinamento da comuni ragazzi,</i> di Marco Antonio Di Dio | 166 |
| <i>L'amicizia salva il mondo,</i> di Emanuele Francolino | 170 |
| <i>Battaglia a Green Town,</i> di Giovanni Frigeri | 172 |
| <i>Il caso delle lettere minacciose,</i> di Soundoss Hounka | 176 |
| <i>I misteri del fondale marino,</i> di Ionela Pancenco | 179 |
| <i>A.L.F.A.,</i> di Damiano Pesenti | 184 |
| <i>La baia di plastica,</i> di Enrico Sartori | 188 |
| <i>Il mondo magico,</i> di Alessia Segattini | 194 |



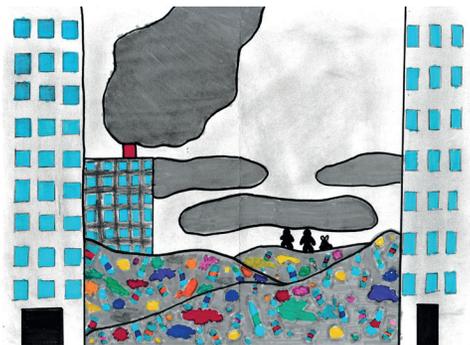
Copyright © 2021 Gedi – Gruppo editoriale Delmiglio Inchiostro srl
Isbn: 978-88-85521-59-9

Disegno di copertina di Claudio Ficarelli

Progetto grafico e impaginazione: Delmiglio

Finito di stampare nel mese di settembre 2021
presso Geca Industrie Grafiche – San Giuliano Milanese

Contatti e ordini: redazione@delmiglio.it
Gedi – Gruppo editoriale delmiglio Inchiostro srl
Via Antonio da Legnago, 23 – 37141 Verona



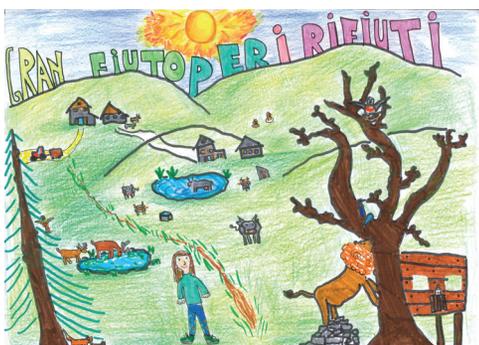
Maria Martina Nguyen



Katia Zanarotto



Eva Donata Santolin



Elia Bibbona



Arianna Bicego

Da un laboratorio del Polo europeo della Conoscenza, una serie di racconti in cui ragazze e ragazzi sconfiggono l'inquinamento con la fantasia.

euro 12,00

