

NUOVARIA

Storia della **F**ondazione di una **C**ittà in **A**ria

LABORATORIO DI SCRITTURA NARRATIVA

Condotta da **BRUNO TOGNOLINI**

Coi bambini delle classi

**5° B della Scuola Primaria “U. Ferrandi” e
4° A della Scuola Primaria “Sacro Cuore” di Novara**

Nell’ambito del progetto **“Creativicità – nuovi percorsi per nuovo pubblico”**
Ideato e sviluppato da **Enrico Trevisan e Marta Visca** per il Comune di Novara,
cofinanziato da Fondazione Cariplo; partner: Fondazione Teatro Coccia e Dedalo Soc. Coop. Sociale.

QUADERNO DI BORDO DEL LABORATORIO

*Note preparatorie, scalette, materiali prodotti dai bambini,
riscritture d’autore, etc.*

A cura di BRUNO TOGNOLINI

Sommario

Note SCALETTA DEL PRIMO GIORNO	7
1 . Presentazione del conduttore	7
2 . Presentazione del progetto	7
3 . Lettura dei Solchi Narrativi. Le Cronache	8
4 . Prime indicazioni per l'avvio della peripezia.....	8
5. Compiti per il secondo giorno	9
A . Riepilogo.....	9
B . Breve avanzamento: i personaggi bambini.....	10
Testi SOLCHI NARRATIVI D'INIZIO	12
Cronache di Cittanuova	12
Cronache di Vallaria	12
Contributi delle classi DOPO IL PRIMO INCONTRO	14
1 . Vallaria	14
2 . Spaziopoli	15
3 . Cubopoli	17
Note SCALETTA DEL SECONDO GIORNO	19
Breve riepilogo	19
Avanzamento 1: invenzione collettiva.....	19
Avanzamento 2: invenzione a gruppi	19
Ciò che è successo in realtà	20
Lettere alle maestre: richiesta di sunto-sintesi	20
Gigliola Moretto – IV A.....	20
Marisa Trombetta – V B.....	22
Risposta di Gigliola Moretto, IV A	23
Contributi delle classi DOPO IL SECONDO INCONTRO	24
Cittanuova. Lettera della maestra Moretto	24
Vallaria. Sintesi trascritta dalla maestra	25
Note SCALETTA DEL TERZO GIORNO	27
Formalizzazione dei personaggi.....	27
Ripresa CITTANUOVA.....	27
Ripresa VALLARIA.....	28
Avanzamento: TRACCE.....	28
Capitolo 1°, Pag. 2 del libro – L'ANTEFATTO.....	28
Capitolo 2° (Pag. 3 del libro) – L'ASSEMBLEA.....	28
Capitolo 3° (Pag. 4 del libro) – PRIMI PASSI	28

Capitolo 4° (Pag. 5 del libro) – PRIMO PERICOLO (esterno)	28
Capitolo 5° (Pag. 6 del libro) – BIVACCO.....	28
Avanzamento: METODI.....	29
Contributi delle classi PRIMO TRATTO DI NARRAZIONE (cap. 2-5)	30
VALLARIA.....	30
3 . L'assemblea.....	30
4 . Primi passi	30
5 . Primo pericolo	31
6 . Bivacco	31
CITTANUOVA.....	32
3 . Il gran consiglio	32
4 . Il primo cammino.....	32
5 . Pericolo	32
6 . Il bivacco	32
CITTANUOVA. INTEGRAZIONE.....	33
3 . Il Gran Consiglio.....	33
4 . Il primo cammino.....	33
5 . Il primo pericolo	34
Note PERSONAGGI DEFINITIVI	35
VALLARIA.....	35
Bambini.....	35
Adulti.....	35
CITTANUOVA.....	35
Bambini.....	35
Adulti.....	35
Testi RISCrittura DI BRUNO (cap 1-6)	36
VALLARIA.....	36
1 . Il mistero della Città Murata	36
2 . I sospetti dei bambini.....	36
3 . L'assemblea.....	37
4 . Primi passi	37
5 . Pericolo!	37
6 . Il bivacco	38
CITTANUOVA.....	39
1 . Il mistero della Città Murata	39
2 . I sospetti dei bambini.....	39
3 . Il gran consiglio	39
4 . Primi passi	40
5 . Pericolo!	40
6 . Il bivacco	41

SCALETTA DEL QUARTO GIORNO.....	42
Lettura dei due Testi Definitivi	42
Avanzamento CITTANUOVA.....	42
Capitolo 7. IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA.....	42
Capitolo 8. OPINIONI, SOGNI E VISIONI.....	42
Capitolo 9. IL PERICOLO VIENE DA DENTRO!.....	42
Capitolo 10. IL COLPO DI FORTUNA	42
Avanzamento VALLARIA.....	43
Capitolo 7. IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA.....	43
Capitolo 8. OPINIONI, SOGNI E VISIONI.....	43
Capitolo 9. IL PERICOLO VIENE DA DENTRO!.....	43
Capitolo 10. IL COLPO DI FORTUNA	43
 Contributi delle classi SECONDO TRATTO DI NARRAZIONE (cap. 7-10)	44
VALLARIA.....	44
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	44
8 . Opinioni, sogni, e visioni.....	44
9 . Il pericolo viene da dentro	45
10 . Il colpo di fortuna	45
CITTANUOVA.....	46
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	46
8 . Opinioni, sogni e visioni	46
9 . Il pericolo viene da dentro	47
10 . Il colpo di fortuna	47
 Testi RISCrittura DI BRUNO (cap 7-10)	48
VALLARIA.....	48
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	48
8 . Opinioni, sogni e visioni	48
9 . Il pericolo viene da dentro	49
10 . Il colpo di fortuna	49
CITTANUOVA.....	50
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	50
8 . Opinioni, sogni, e visioni.....	50
9 . Il pericolo viene da dentro	50
10 . Il colpo di fortuna	51
 Testo completo (cap. 1-10) VERSIONE DEI BAMBINI.....	52
VALLARIA.....	52
1 . Il mistero della Città Murata	52
2 . I sospetti dei bambini.....	53
3 . L'assemblea.....	53
4 . Primi passi	53
5 . Primo pericolo	54

6 . Bivacco	54
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	54
8 . Opinioni, sogni, e visioni.....	55
9 . Il pericolo viene da dentro	55
10 . Il colpo di fortuna	56
CITTANUOVA.....	57
1 . Il mistero della Città Murata	57
2 . I sospetti dei bambini.....	57
3 . Il gran consiglio	57
4 . Il primo cammino.....	58
5 . Pericolo	58
6 . Il bivacco	58
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	58
8 . Opinioni, sogni e visioni	59
9 . Il pericolo viene da dentro	60
10 . Il colpo di fortuna	60

Testo completo (cap. 1-10) VERSIONE DI BRUNO **61**

VALLARIA.....	61
1 . Il mistero della città murata.....	61
2 . I sospetti dei bambini.....	61
3 . L'assemblea.....	62
4 . Primi passi	62
5 . Pericolo!	63
6 . Il bivacco	63
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	63
8 . Opinioni, sogni e visioni	64
9 . Il pericolo viene da dentro	64
10 . Il colpo di fortuna	65
11 . Dentro!.....	65
CITTANUOVA.....	66
1 . Il mistero della Città Murata	66
2 . I sospetti dei bambini.....	66
3 . Il gran consiglio	66
4 . Primi passi	67
5 . Pericolo!	67
6 . Il bivacco	68
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	68
8 . Opinioni, sogni e visioni	69
9 . Il pericolo viene da dentro	69
10 . Il colpo di fortuna	69
11 . Fuori!	70

Note SCALETTA DEL QUINTO GIORNO	71
Narrazione ultimo tratto: cap. 7-10	71
Avanzamento e finale CITTANUOVA.....	71
Capitolo 11° – SIAMO FUORI!	71
Avanzamento e finale VALLARIA.....	72
Capitolo 11° – SIAMO DENTRO!	72
Testi PARTITURA PER LO SPETTACOLO	73
VALLARIA.....	73
1 . Il mistero della città murata.....	73
2 . I sospetti dei bambini.....	74
3 . L'assemblea.....	74
4 . Primi passi	74
5 . Pericolo!	75
6 . Il bivacco	75
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	76
8 . Opinioni, sogni e visioni	76
9 . Il pericolo viene da dentro	76
10 . Il colpo di fortuna	77
11 . Dentro!.....	78
CITTANUOVA.....	79
1 . Il mistero della Città Murata	79
2 . I sospetti dei bambini.....	80
3 . Il gran consiglio	80
4 . Primi passi	80
5 . Pericolo!	81
6 . Il bivacco	81
7 . Il mattino ha l'oro in bocca	82
8 . Opinioni, sogni e visioni	82
9 . Il pericolo viene da dentro	83
10 . Il colpo di fortuna	83
11 . Fuori!	84

NUOVARIA. Storia della Fondazione di una Città in Aria

Le due classi coinvolte: 5° B della Scuola Primaria Ferrandi e 4° A della Scuola Primaria Sacro Cuore

Note

SCALETTA DEL PRIMO GIORNO

1 . Presentazione del conduttore

- La poesia e la prosa. I versi e le storie. Le Filastrocche e la Melevisione.
- Il racconto: le leggi dei racconti e le regole del gioco. Come si gioca a calcio è diverso da come si gioca a basket e a pallavolo, anche se tutti e tre sono giochi con la palla; come si racconta in un libro è diverso da come si racconta nei fumetti e nei film, anche se tutti e tre sono racconti di storie.
- E come si racconta INSIEME?

2 . Presentazione del progetto

- Io in genere non faccio laboratori, stavolta sì. Perché c'è il tempo per provarci per bene.
- “NUOVARIA” cosa vuol dire? Importanza delle lettere: la COSA cambia anche cambiando una sola consonante nella PAROLA. Esempi: *Melevisione*, “*Peroni / Per noi*”, “*Si deve / Si vede*”.
- “Nuovaria” potrebbe voler dire “Nuova aria in città” o “Nuova città in aria”. O tutte e due.
- E allora? Cosa dobbiamo scrivere? Dobbiamo scoprirlo insieme, altrimenti che scrittura “insieme” sarebbe? Sarebbe che un grande detta e i bambini scrivono.
- Ma se io non do le regole del gioco, o non dico almeno *a che gioco giochiamo*, come facciamo a giocare? Pensate: uno di voi dice “giochiamo”, ma nessuno dice *a che gioco*; tutti corrono da tutte le parti, uno insegue ma nessuno scappa, uno si nasconde ma nessuno lo cerca, uno tira la palla ma nessuno para, ognuno gioca a un gioco diverso...
- Io propongo il gioco dicendo l'INIZIO. I primi tre passi. Come i musicisti, che “battono quattro”.
- Anzi, propongo I PRIMI QUATTRO PASSI e GLI ULTIMI DUE. I cento passi di mezzo li faremo insieme.

3 . Lettura dei Solchi Narrativi. Le Cronache

- CRONACHE DI VALLARIA: proposto nella mattina alla QUINTA
- CRONACHE DI CITTANUOVA: proposto nel pomeriggio alla QUARTA

4 . Prime indicazioni per l'avvio della peripezia

- **INDIVIDUAZIONE DELLA CONVENZIONE NARRATIVA**

* **Convenzione Realtà/Fantasia:** è una storia in cui succedono cose magiche? reali? miste?

I bambini a questa alternativa, come previsto, si sono dichiarati senza incertezze per la magia. Ma io ho posto (per la prima volta) il mio ruolo di Capitano. Decido io: racconteremo una storia prevalentemente "realistica", senza magie e superpoteri. E ho spiegato.

Ogni storia si basa su una grande crisi centrale da risolvere (o, in certe storie, non risolvere) attraverso una peripezia fatta di sotto-crisi minori; se abbiamo superpoteri, magici o fantascientifici che siano (e l'impeto sfrenato d'usarli subito e tutti, come accade ai bambini quando inventano – ma questo non l'ho detto), le crisi son già tutte risolte, i nemici tutti sconfitti, e la storia è raccontata dopo dieci minuti. Qui mi sono fermato nella spiegazione ai bambini, che m'è parso abbiano capito e accolto.

Fra noi aggiungiamo: potremo introdurre elementi fantastici (lo stesso tema centrale del soggetto del resto, la CITTÀ CHIUSA, è irrealistico), ma solo se non invalidano la natura sostanzialmente "umana" delle risorse in campo. Posto così in termini astratti pare astruso, ma nel corso del cammino, scegliendo di volta in volta cosa accade, penso (spero) che sarà più semplice.

* **Ambientazione cronologica:** giorni nostri? medioevo fantasy? futuro SF? timeless?

A questo quesito non abbiamo dato risposta: ho solo detto che si sceglierà quasi "automaticamente" l'ambientazione storica/cronologica nel momento in cui un personaggio calza scarpe da jogging o calzari, prende la spada o la pistola, etc.

- **INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI. BAMBINI**

* **Numero:** quanti? numero gestibile all'interno di una storia che si possa narrare in cinque incontri e che possa essere accolta da un libro che non avrà 300 pagine; io direi non più di una decina di personaggi, altrimenti alcuni saranno creati, nominati, ma rischiano di non avere mai vita nella storia.

Qui ho colto l'occasione della determinazione del numero di personaggi per mettere in guardia contro il rischio di identificare i bambini protagonisti coi bambini reali della classe. Non conviene: i rapporti fra i bambini reali sarebbero troppo preponderanti, troppe forze parassite esterne alla storia, troppi limiti alle possibilità dei personaggi, etc.

* **Caratteri:** coraggioso, prudente, pauroso, leader, gregario, sapiente, egoista, scettico, credulone, ottimista (incosciente), pessimista (disfattista), etc. (v. lista più avanti)

* **Evoluzione:** i personaggi non sono statici, evolvono nel corso della storia, e alla fine sono diversi da come erano all'inizio; potranno avere una evoluzione contigua, cioè nella stessa direzione e con rinforzo (esempio: coraggioso > incosciente; leader > despota); e una evoluzione simmetrica, cioè in direzione opposta e con esperienza (magari occasionale) del contrario (esempio: coraggioso > pauroso-prudente; leader > occasionalmente gregario).

• INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI. ADULTI

* **Numero:** quanti? numero minore che quello dei bambini: io direi cinque o sei personaggi individuati nelle categorie (anche lavorative, ma non solo) che compongono la società adulta agli occhi dei bambini (genitori, insegnanti, gendarmi, contadini, governanti, bottegai, etc.).

* **Funzioni:** una parte più cospicua di adulti ostili-autoritari (agli occhi dei bambini) che contrastano il loro impulso di esplorazione dell'ignoto (divieti, sorveglianza, coercizioni, etc.) e una parte minore (forse solo due o tre) adulti complici, *outsider* della loro categoria, che condividono e assecondano la ricerca dei bambini.

• COSTRUZIONE DELLO "STATO START"

Breve spiegazione: nelle prime pagine del libro, nei primi minuti del film, siamo informati sommariamente, oltre che della *convenzione narrativa* (realtà/fantasia, etc.) e dell'*ambientazione* (cronologica e geografica), anche dello stato di partenza della storia. Per esempio:

* *Antefatto:* narrazione sintetica della vita della comunità fino a oggi (al "nunc" narrato).

* *Vita quotidiana:* racconto di una giornata tipo dei bambini protagonisti.

5. Compiti per il secondo giorno

I compiti che vi propongo son pochi e semplici.

Non mi pare utile, in questa fase, che i bambini vadano troppo avanti nell'invenzione sulla storia, in casa o in classe, senza la mia valutazione: potrebbero inoltrarsi in sviluppi che non ci tornerebbero utili, e a cui magari si affezionano, e da cui è penoso distoglierli.

Io per ora vi chiederei di procedere così: un RIEPOLOGO e un BREVE AVANZAMENTO.

A . Riepilogo

Basterà:

- Rileggere alle rispettive classi le due CRONACHE (mi raccomando il segreto!)
- Fare un sunto breve, con parole vostre, delle TAPPE FUTURE proposte nel primo incontro:
 - scelta della convenzione narrativa realistica, motivazioni;
 - individuazione dei personaggi bambini (non oltre una decina)
 - individuazione dei personaggi adulti
 - individuazione dello "stato start" (una giornata tipo).

Ma poco, in breve, appena i titoli come li ho enunciati io e con qualche parola vostra in più di spiegazione.

B . Breve avanzamento: i personaggi bambini

- Usando la lista inserita qui sotto come *magazzino di spunti e suggerimenti* per vincere il vuoto “da foglio bianco” (non come mero compito da riprodurre), le maestre possono far cimentare i bambini nella **compilazione di una loro LISTA DI PERSONAGGI**, scandita per CARATTERI PSICOLOGICI e FISICI.
- Modi e forme di realizzazione di questa lista sono lasciati alla scelta della classe, bambini e maestre: una mera lista scritta di personaggi, senza caratteri; una lista scritta di personaggi con nomi propri e brevi note sul carattere; il tutto corredato di disegni, etc.
- Si raccomanderà (e sorveglierà) che nella scelta di personaggi e caratteri **i bambini non riproducano il gruppo classe**; o perlomeno... non troppo, o non troppo esplicitamente (in parte sarà inevitabile). Si potrà loro ricordare spesso che “*non siamo noi*”, “*il coraggioso non è tizio*”, “*il fifone non è caio*”, etc.
- Nella lista che segue, per uso e limite della lingua italiana, i personaggi sono nominati al maschile. Le maestre raccomanderanno e sorveglieranno che **i bambini applichino le dovute “quote rosa”**; senza forzature e con elasticità se i bambini, tutti d'accordo o per maggioranza, applicheranno inevitabili categorie pregiudiziali “di genere” (il coraggioso maschio; la prudente femmina, etc.). Penseremo nel seguito della storia, con l'evoluzione dei personaggi, ad ammorbidire e dove occorre ribaltare questi schemi,
- Nella lista che segue sono tracciate anche le possibili evoluzioni, *contigue e simmetriche*, dei personaggi (vedi sopra). Son lì a solo titolo di esempio e chiarimento per le maestre, che per ora **non parleranno coi bambini di queste evoluzioni**, o non a fondo. Potranno ricordarle nel riepilogare il primo incontro, o come preannuncio del seguito se sorgono conflitti sulla ripartizione dei ruoli fra i generi (maschio coraggioso, etc. – vedi sopra): potrà essere utile in questo caso ricordare che “*tanto questi caratteri probabilmente cambieranno nel corso della storia*”, ma senza prefigurare quali cambieranno e come.
- Ecco di seguito una possibile lista di PERSONAGGI-CARATTERI.

Caratteri psicologici

CORAGGIOSO	(<i>evoluzione contigua: azzardato – evoluzione simmetrica: pauroso-prudente</i>)
PRUDENTE	(<i>evoluzione contigua: pauroso – evoluzione simmetrica: coraggioso</i>)
LEADER	(<i>evoluzione contigua: despota – evoluzione simmetrica: gregario occasionale</i>)
GREGARIO	(<i>evoluzione contigua: servile – evoluzione simmetrica: leader occasionale</i>)
SAPIENTE	(<i>evoluzione contigua: saccente – evoluzione simmetrica: curioso dell'apporto altrui</i>)
OTTIMISTA	(<i>evoluzione contigua: incosciente – evoluzione simmetrica: prudente</i>)
PESSIMISTA	(<i>evoluzione contigua: disfattista – evoluzione simmetrica:)</i>
EGOISTA	(<i>evoluzione contigua: asociale – evoluzione simmetrica: empatico</i>)
ALTRUISTA	(<i>evoluzione contigua: remissivo-amorfo – evoluzione simmetrica: positivo-assertivo</i>)
SCETTICO	(<i>evoluzione contigua: rinunciatario-disfattista – evoluzione simmetrica: fiducioso</i>)
CREDULO	(<i>evoluzione contigua: incosciente-amorfo – evoluzione simmetrica: critico</i>)

Caratteri fisici

IL CICCIONE, IL BELLO-FIGO (elegante), IL BRUTTO-SCIATTO, IL GROSSO-FORZUTO, IL BASSO-MINGHERLINO, etc. (*proseguite voi?*)

Per ora coi “compiti” ci fermeremo qui. Le ipotesi per i personaggi adulti le percorreremo insieme.

Testi

SOLCHI NARRATIVI D'INIZIO

Cronache di Cittanuova

- **INCIPIIT**

- * C'era una volta una città, chiusa da mura potenti, le cui porte erano sempre sprangate.
- * Non c'erano finestre né feritoie, non si poteva vedere fuori, ed era proibito uscire.
- * I grandi raccontavano ai loro bambini che fuori c'erano mostri e assassini, fuoco e ghiaccio.
- * Ma alcuni fra i bambini cominciarono a dubitare di questi racconti.
- * Bisbigliavano che invece là fuori forse c'erano prati e fiori magici, boschi e frutti fatati.
- * Finché un giorno...

- **PERIPEZIA**

(... evoluzione della vicenda costruita coi bambini in 4 incontri...)

- **FINALE**

- * ... e finalmente riuscirono a girare oltre quell'angolo, e furono Fuori! E videro!
- * Non c'erano mostri e assassini, fuoco e ghiaccio.
- * Ma nemmeno prati e fiori magici, boschi e frutti fatati.
- * C'era...

Cronache di Vallaria

- **INCIPIIT**

- * C'era una volta una grande valle con boschi e laghi, i cui abitanti vivevano in casupole sparse.
- * In lontananza si vedevano le mura di una città chiusa, a cui era proibito avvicinarsi.
- * I grandi raccontavano ai loro bambini che là dentro c'erano mostri e assassini e prigionieri.
- * Ma alcuni fra i bambini cominciano a non crederci.
- * Bisbigliavano che forse là dentro c'erano invece giochi e giocattoli e giostre e dolci.
- * Finché un giorno...

- **PERIPEZIA**

(... evoluzione della vicenda costruita coi bambini in 4 incontri...)

- **FINALE**

- * ... e finalmente riuscirono a girare oltre quell'angolo, e furono Dentro! E videro!
- * Non c'erano mostri e assassini e prigionieri.
- * Ma nemmeno giochi e giocattoli e giostre e dolci.
- * C'era...

Contributi delle classi

DOPO IL PRIMO INCONTRO

1. Vallaria

Vallaria era un villaggio immerso nel verde e c'erano tanti abitanti che avevano le case a forma di fungo e a seconda della grandezza, si capiva l'importanza della persona che vi abitava. Per esempio, il sindaco Valerio era molto poco serio, basso, grasso e duro come un sasso, passava tutto il giorno alla scrivania seduto a mangiare e di lavorare non ne voleva sapere. E quindi, a lui il fungo più piccolo.

Il boscaiolo Radioso era molto operoso, solo un po' peloso, si dedicava tutto il giorno alle piante che sfamavano tutta la gente; ovviamente aveva il fungo più grande con sua moglie Clementina che era sempre peperina. E ancora, il fruttivendolo Ignazio aveva un'insegna affissa alla porta del negozio con scritto: "T.V.T.B." e se gli chiedevi: "A chi vuoi bene?" lui rispondeva: "Si vede che non capisce, signore... T.V.T.B. vuol dire: Ti Vendo Tante Banane!". E poi c'era il gruppo di ragazzi un po' piccoli e un po' pazzi, che si chiamavano Giorgino, Mentina, Clarissa, Maria, tutti con caratteri diversi:

Giorgino, piccolo come un topolino, sguizzava e sentiva con il suo orecchio portente (*portentoso).

Mentina la fastidiosa non era per niente generosa e gli abitanti di Vallaria erano stufi della sua aria.

Clarissa la festeggiosa portava allegria a iosa.

Maria, bella come una regina, era proprio una bambina.

Questo gruppo distribuiva la Motifruit, dei frutti colorati che soddisfavano tutti i palati. Ogni colore rappresentava un umore ed ogni abitante che lo mangiava in un istante cambiava. Se prendevi un frutto rosso, ti arrabbiavi a più non posso.

C'erano a Vallaria delle zanzare messaggere, una specie che pungeva solo chi si comportava male.

Un giorno al villaggio arrivò Lauretta la capetta che sembrava avere tutte belle qualità e non sapeva che in quella valle tutti avevano una specialità. Con lei, c'era Melissa sua sorella che, al contrario di Lauretta non era perfetta e non era capetta, ma era una bambina molto curiosa e non vanitosa, solo tanto armoniosa.

2 . Spaziopoli

GRUPPO : Luca, Federica, Nadia, Davide, Elia, Enrico

AMBIENTAZIONE

Sul pianeta Spaziopoli c' erano immense valli , fitti boschi con alberi giganti, laghi di acqua cristallina con pesci RARI . Vivevano gli Spaziani , cittadini menefreghisti e inespressivi .

La particolarità è che questi cittadini andavano tutti d'accordo non c'erano nè litigi né discussioni tra loro insomma era una città un po' troppo noiosa e tutti facevano le stesse cose.

Al mattino si alzavano allo stesso orario, al rintocco del signor Campanile che suonava al centro della città . Facevano la stessa colazione con la torta ai mirtili e succo di bacche selvatiche .

Mamma e papà andavano a lavorare e i figli si recavano a scuola.

La scuola era stranissima ogni aula aveva 3 piani ed era così strutturata : al primo piano si studiava con il touch-screen; al secondo piano c'era il refettorio-party, ognuno poteva mangiare quello che voleva, la maggior parte dei bambini non aveva appetito ; al terzo piano c'era un immenso salone dove si poteva fare sport, bastava schiacciare un tasto e usciva il campo dello sport scelto.

Le lezioni erano noiose e seguite senza entusiasmo che gli studenti facevano la fila per andare in bagno.

Nel tornare a casa i bambini si soffermavano in un punto del bosco dove si intravedeva una città buia e ancora più strana della loro, così dicevano i vecchi della città.

I bambini guardavano quel punto lontano incuriositi e fantasticavanoma nello stesso tempo rincorrevano nei loro pensieri l'avvertimento dei loro genitori :

.....Nessuno si può avvicinare a quelle mura, perché orribili e pericolosi esseri ci abitano. I bambini non ci volevano credere perché i vecchi sapevano e non volevano far sapere.

PERSONAGGI

- GIORGIO NASPOZIANO, era il sindaco, molto elegante e aveva i capelli tutti untati... si sentiva molto lord. Quando un cittadino non rispettava le leggi, lo esiliava in mezzo al lago a far compagnia ai pesci RARI

- MISS GAMBINARIA, era la tata della città, veniva chiamata dai genitori per i figli incorreggibili. Il suo moto era educare i bambini mettendoli con le gambe in aria

“ ...Sono la tata GAMBINARIA
tutti mi cercano e tutti mi vogliono
ed arrivo quando tira aria strana
i vostri figli educerò
se il salario riceverò
Sono una tata prodigiosa
ed anche miracolosa
i vostri figli li metterò in posa “

- MISTER GAMBINARIA era il consorte di MISS GAMBINARIA. Era il maestro della scuola primaria, un po' pazzo (stravagante) ed insegnava tenendo le gambe in aria. Invece di insegnare le solite materie , esercitava gli alunni a stare in equilibrio con le gambe in aria.

- SIGNOR SOTUTTOIO, era uno scienziato solitario e cercava di inventare una pozione della giovinezza, ma falliva sempre. Dopo aver bevuto una pozione sbagliata, incominciò a ballettare
- SIGNOR CEMENTO, era un muratore ed era stato lui a costruire le case di SPAZIOPOLI. Non capiva niente perché il suo cervello era duro come il cemento armato. Era umile, guadagnava poco, adorava i bambini e non permetteva che ricevevano ingiustizie.
- GOBBLIN, il cacciatore malvagio, sempre in agguato ad impedire i cittadini a farli uscire dal territorio comunale. Quando avvistava qualcuno diceva :
 “Attento tu
 fermo lì
 se ti muovi resti qui
 e se provi a scappare
 ti faccio volare “
- Signor CAMPANILE segnava l’ora ogni volta che una persona glielo chiedeva. Era alto 40 metri, aveva un ascensore per fare salire i clienti che volevano visitarlo. A lui piaceva toccare il cielo. Sulla punta aveva una lama di ferro che gli serviva per avvistare i pericoli nella città .
 Un giorno la sua punta individuò nel centro della città un guaio. Il GOBBLIN aveva catturato un bambino. Immediatamente il signor CAMPANILE chiamò le guardie che salvarono il bambino. GOBBLIN riuscì a scappare ma venne rintracciato e messo in prigione. Il signor CAMPANILE era molto felice perché gli piaceva il suo lavoro e si sentiva utile alla comunità.
 A far compagnia al signor CAMPANILE c’era
- BONITA’, un orologio molto timido ed era l’unico orologio della città
- La città era invasa da FIORE CALCOLATRICE. Aveva 10 petali. Ogni petalo aveva un numero da 0 a 9. Veniva utilizzata da tutti, era molto simpatica. FIORE CALCOLATRICE diceva che il tempo era prezioso e non si doveva sprecare il tempo a far di calcolo.
- MASCHERA TUBI DI FERRO, anche lui era simpatico e molto utile. Chi aveva freddo andava da lui e veniva riscaldato perché nei suoi tubi scorreva acqua calda
- CORRADO CHIESA che fa il postino. Quando un bambino diceva le parolacce lo timbrava e lo spediva dalla tata MISS GAMBINARIA che sapeva come raddrizzarlo.
- DANY SPEEDY era il bambino più veloce di tutta Spaziopoli. Correva come una saetta ed era bravissimo nei calcoli, era più veloce di FIORE CALCOLATRICE
- SIMONE il fifone, aveva paura della sua ombra e di tutti

- FEDE la credulona . Era la bambina che credeva a qualsiasi cosa che le dicessero. Se si voleva divulgare qualche storia , bastava dirlo a lei
-

3 . Cubopoli

C'era una volta un grande bosco che ospitava un piccolo villaggio di ARCISUPERSTRAMEGAGIGANTI case-cubo. Qui a Cubopoli la vegetazione tutt'intorno era composta da piante e alberi di ogni specie. Le case erano circondate da giardini perfettamente disposti e curati: l'accesso era controllato da un ricevitore vocale munito di password e di impronte digitali. Per gli sconosciuti l'accesso non era garantito, in quanto soggetto a verifiche diagnostiche: 1^ fase, retrocessione e ingresso in annessa capsula ad indagine ultrarapida; peso, altezza, età, crescita media dei peli superflui e delle unghie di mani e piedi che dovevano essere perfettamente curate e sterilizzate. Una microscopica caccola che faceva capolino dal naso poteva compromettere l'ardua missione d'accesso.

2^ fase, sterilizzazione ultrarapida: lavaggio a secco da piedi a capo e in un batter d'occhio il capello è acconciato.

Per finire trucco, profumo, massaggio rilassante ed ecco conquistato un accesso trionfante.(**rassicurante**)

Al suono spettrale di “alto là, chi va là via da qua” ecco uscire un bel piedone dritto dritto al sederone che ti calcia come un pallone.

Avrete già capito che la vita a Cubopoli era SUPERTECNOLOGICA ma di una noia pazzesca. Parrucchieri ormai inutili, muratori in via d'estinzione, medici depressi... E i bambini? Perfettamente sistemati, vestiti e ordinati ma nei cubi rintanati. Ore sette sveglia al suon di un inno cubopoliano: “Fratelli di Cubopoli il villaggio si desta, dall'alto dei cubi siam pronti a far festa...”

Belle parole! Ma la realtà era ben diversa. La giornata era scandita da ritmi meccanici sempre uguali: stessi letti ribaltabili per un risveglio AMMAZZASBADIGLIO, tutti in piedi, come soldatini e in marcia verso la stessa doccia con insaponatura, lavaggio e asciugatura. Tutto ciò mentre una stessa voce robotica ti informa degli ultimi avvenimenti accaduti in città (questa fase era muta perchè non accadeva mai nulla che turbasse la noia cittadina). Infine, vestiti e nutriti da braccia meccaniche, inutile dirlo, allo stesso e identico modo, finalmente gli abitanti son pronti a iniziare una giornata di “STANCOSTUFONOIAFOBIA”.

Ed ecco, puntualmente svegli, anche i bambini di Cubopoli!

ANTONIO BELLOCCIO : si vanta sempre della sua bellezza e del suo intuito geniale, in realtà sembra sempre e solo un animale. E del suo intuito così brillante? Non vi fidate...è solo un arrogante!

PINO PAURINO: ha paura delle persone, ha paura del suo maglione di cotone, del suo pallone ne ha il terrore, dei fantasmi ha la fobia e ogni sera li manda via.

CICCIO CORAGGINO: coraggioso e avventuroso, non ha paura di niente, nemmeno di un serpente.

ALBERTO L'ONESTO: non sa dire le bugie! E' onesto con tutti perfino con i brutti!

Ma torniamo agli adulti del villaggio: anche loro pronti e svegli , si aggirano depressi all'ombra dei cipressi.

C'era il parrucchiere **CIRO TESTABELLA**. Clienti non se ne vedevano da un pezzo nel suo negozio e lui, profondamente disperato, strappava i capelli dal suo capo. Finché divenne pelato e disoccupato!

C'era il muratore **GIANNI MURINO**. Né calce né cemento, nessun appartamento è questo il suo tormento!

E **SALVATORE DI VITA**? Avete indovinato chi è? Certo che sì , è proprio lui, ovviamente il vecchio e saggio medico del villaggio. Che sconforto , si scoraggia e poi urla “Che noi mannaggia!

Il più impegnato? Il pigiatore di bottoni **ERNESTO TASTO**, ha il lavoro assicurato ed è proprio fortunato! Il suo compito? Far funzionare la città pigiando mille tasti a ritmo scandito procurandosi mal di dito. Era più bravo tra gli alunni di **ROSSINA LA MAESTRINA** che ancor oggi poverina , insegna pratica di mattina. Certo, pratica di educazione digitale ne parlan pure al telegiornale. Storia, scienze e geometria non san proprio cosa sian! Geografiache nostalgia!

Note

SCALETTA DEL SECONDO GIORNO

Breve riepilogo

- Lettura delle Cronache.
CRONACHE DI VALLARIA (Quinta B, insegnante **Marisa Trombetta**)
CRONACHE DI CITTANUOVA (Quarta A, insegnante **Gigliola Moretto**)
- Riepilogo solchi iniziali.
 - * **Convenzione Realtà/Fantasia**: prevalentemente realistica con scorci fantastici miti
 - * **Ambientazione cronologica**: giorni nostri con tratti e dettagli estranei (medioevo, futuro)
 - * **Numero personaggi**: gestibile all'interno di una storia (10 bambini, 5 adulti – NO CLASSE)
 - * **Caratteri**: coraggioso, prudente, pauroso, leader, gregario, etc. (vedi lista)
 - * **Evoluzione**: contigua (stessa direzione), simmetrica, (dir. opposta esperienza contrario)
 - * **Costruzione Stato Start**: una giornata tipo

Avanzamento 1: invenzione collettiva

- CRONISTA. *Unico per tutti* (la maestra)
- TEMA 1
Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano ciò che c'è dentro/fuori la città?
- TEMA 2
Perché i bambini vogliono saperlo?
- TEMA 3
Tutti i grandi non vogliono che i bambini sappiano? Chi sì e chi no? Perché?
- TEMA 4
Tutti i bambini vogliono sapere? Chi sì e chi no? Perché?

Avanzamento 2: invenzione a gruppi

- CRONISTA. *Unico per gruppo* (eletto dai compagni)
- COMPITI. Motivazioni dei personaggi: prima il **perché fanno**, poi il **cosa fanno**.

- TRE GRUPPI PERSONAGGI ADULTI
 - 1) Adulti del NO: perché non vogliono far sapere ai bambini?
 - 2) Adulti del SÌ: perché vogliono far sapere ai bambini?
 - 3) Adulti dubbiosi: perché hanno dubbi?
- TRE GRUPPI PERSONAGGI BAMBINI
 - 1) Bambini del SÌ: perché vogliono sapere?
 - 2) Bambini del NO: perché non vogliono sapere?
 - 3) Bambini dubbiosi: perché hanno dubbi?

Ciò che è successo in realtà

In realtà il lavoro dei gruppi non è stato fatto in nessuna delle due classi. L'invenzione ha preso forme libere e collettive con interventi dei bambini orientati da me con domande (più o meno quelle elencate sopra), arricchite e riorientate dai contributi dei bambini.

In entrambe le classi ho provveduto che il lavoro finisse su un preciso "starter" narrativo, un avvio di plot che innescasse l'inizio dell'avventura, da affrontare la prossima volta. E in entrambe le classi questo innesco narrativo ha preso forme molto simili: un bambino (la CURIOSA nella classe quinta e la SPIONA nella quarta) origlia alcune frasi scambiate in segreto fra i grandi, va a riferirle al capo del gruppo di bambini, il quale...

Lettere alle maestre: richiesta di sunto-sintesi

Gigliola Moretto – IV A

Cara Gigliola

Come forse avevo già accennato prima d'andar via, l'ultima volta, non è utile per il momento assegnare compiti che prevedano progressi ulteriori della storia. Meglio andare avanti insieme la prossima volta.

Come ricorderà, ho voluto concludere l'incontro con una prima "mossa" del gioco, la prima pedina che avanza negli scacchi.

Lo SPIONE (personaggio provvisorio – non ricordo il nome) origlia dalla finestra aperta di un'aula di scuola in cui, dopo i colloqui con i genitori, il SINDACO, la MAESTRA e il CARABINIERE discutono sui segreti oltre le mura; qualcosa che i grandi dicono convince lo Spione che ne sappiano assai più di quanto dicono ai bambini; lo Spione corre a riferire quanto ha sentito al LEADER, che...

Mi pare che più o meno fossimo arrivati qui. E da qui andremo avanti insieme, la prossima volta, lunedì 17.

Ma l'accensione di questo primo "motorino d'avviamento" era stata preceduta da una ricca invenzione di dettagli sui personaggi, mi pare soprattutto adulti, che avevamo diviso in PAUROSÌ (che non sanno cosa ci sia fuori dalla Città Murata, e

credono veramente ci siano mostri e assassini) e BUGIARDI (che sanno cosa c'è fuori dalla Città Murata, e che non ci sono mostri e assassini)

Dunque, io le chiederei, come CRONISTA del nostro percorso, due cose:

- 1) **se può spedirmi le sue note, o una loro sintesi, su ciò che ci siamo detti la volta scorsa** (la prego, non stia ad aggiustarle più di tanto! Queste sono scritte interne al processo, scritte di servizio, non devono essere perfette e limate, non saranno giudicate per la forma, ma per la sola utilità di supporto alla memoria!)
- 2) **se può fare coi bambini un piccolo lavoro collettivo di rinfresco della memoria**: partendo da queste sue note, o facendosi aiutare dai bambini per ricostruirle; con lo sforzo di non inventare niente di nuovo AVANTI nella storia; e limitando anche l'invenzione INDIETRO, cioè la normale tendenza ad arricchire di nuove invenzioni la ricostruzione di ciò che abbiamo fatto giovedì scordo (se scappa qualche nuovo e divertente dettaglio, pace!).

Non si preoccupi di disegnare un riepilogo esaustivo. Per eventuali necessità speciali, abbiamo pur sempre le registrazioni in video di Enrico Trevisan, ma per ora non credo che sarà necessario ricorrere a quelle prove documentali. Il mio programma per l'incontro della volta scorsa prevedeva di esplorare questi punti di massima:

- Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano ciò che c'è dentro/fuori la città?
- Perché i bambini vogliono saperlo?
- Quali adulti (individuazione personaggi) SANNO ma non vogliono dire cosa c'è veramente nella città?
- Quali grandi NON SANNO cosa c'è nella città?
- Perché ai bambini “vengono dubbi” che le cose non stiano come i grandi dicono?
- A chi vengono questi dubbi?

Importante era soprattutto la prima domanda: **perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano?**

Ogni contributo che riuscirà a farmi pervenire, sarà utile.

Col suo aiuto, e i miei ricordi, ritroveremo di certo le “pietre affioranti” che bastano ad andare avanti nel guardare il fiume.

Aspetto vostre notizie, e comunque a lunedì prossimo.

Bruno

Marisa Trombetta – V B

Cara Marisa

Grazie per le spedizioni. Ho riordinato i racconti dei bambini, e giovedì potrò rileggerli con calma.

Come forse avevo già accennato prima d'andar via, l'ultima volta, non è utile per il momento assegnare compiti che prevedano progressi ulteriori della storia. Meglio andare avanti insieme la prossima volta.

Come ricorderà, ho voluto concludere l'incontro con una prima "mossa" del gioco, la prima pedina che avanza negli scacchi.

Il personaggio CURIOSO della compagnia (se ben ricordo Melissa – nome e personaggio provvisorio), sente per caso lo stralcio di un discorso dei genitori, che parlano preoccupati dei segreti della Città Murata, lo riferisce al personaggio LEADER (provvisoriamente la “capetta” Lauretta, forse sorella di Melissa – ma forse questo personaggio cambierà), che si attiva (“dobbiamo fare qualcosa”).

Da quel punto andremo avanti insieme, la prossima volta, lunedì 17.

Io le chiederei invece se coi bambini può... **tornare indietro**.

Cioè ricostruire, anche per sommi capi, ciò che abbiamo detto insieme giovedì 6 marzo.

Nelle due classi i processi sono simili ma non identici, adattandosi il mio schema ai personali contributi e alle fisionomie dei gruppi che incontro: nella sua classe non ho chiesto, la volta scorsa, l'elezione di un CRONISTA, una persona (presumibilmente una delle maestre) che si assuma il compito di *annotare i punti salienti dell'invenzione collettiva*. Abbiamo, è vero, le registrazioni in video di Enrico Trevisan, ma forse per il momento non è necessario ricorrere a quelle prove documentali.

Non so se lei o la sua collega avete annotato qualcosa; ma o partendo da annotazioni, o dalla memoria, sarebbe utile che lei e i suoi bambini riusciste a organizzare una piccola sintesi del percorso fatto la volta scorsa.

Il mio programma prevedeva di esplorare questi punti di massima:

- Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano ciò che c'è dentro/fuori la città?
- Perché i bambini vogliono saperlo?
- Quali adulti (individuazione personaggi) SANNO ma non vogliono dire cosa c'è veramente nella città?
- Quali grandi NON SANNO cosa c'è nella città?
- Perché ai bambini “vengono dubbi” che le cose non stiano come i grandi dicono?
- A chi vengono questi dubbi?

Ogni contributo che riuscirete a farmi pervenire, sarà utile.

E se invece, travolti dall'invenzione collettiva, non riuscite a ricordare o riordinare, nessuna preoccupazione: ricostruirò io, partendo dalle tre storie che mi avete inviato, e da ciò che ricordo, le “pietre affioranti” che bastano ad andare avanti nel guardare il fiume.

Aspetto vostre notizie, e comunque a lunedì prossimo.

Bruno

Risposta di Gigliola Moretto, IV A

(...)

l'incontro del 6 marzo è cominciato con un suo schema alla lavagna che spiegava, usando come metafora l'acqua che scorre lungo i canali di irrigazione, il percorso da intraprendere nella costruzione del racconto.

Alla domanda "Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano...", le ipotesi:

PER PROTEGGERLI DAI GUAI

ANCHE GLI ADULTI CREDONO ALLE STORIE CHE SI RACCONTANO

(qui osservazione dell'autore : Se nessuno dei grandi è mai uscito, può una città non avere mai contatti con l'esterno? Vivere in autarchia? Forse no.)

ANCHE I GRANDI SONO STATI BAMBINI; FORSE NON SONO STATI CURIOSI

GLI ADULTI VOGLIONO TENERE SOLO PER SE' LE COSE CHE SANNO; SANNO, MA NON VOGLIONO RIVELARLO

FUORI C'E' QUALCOSA DI BELLO E PREZIOSO E I GRANDI NON VOGLIONO CHE I BAMBINI SE NE IMPOSSESSINO

SE I BAMBINI POTESSE USCIRE, POI NON VORREBBERO PIU' TORNARE

INDIETRO; I GENITORI SBAGLIANO NEI CONFRONTI DEI FIGLI A NON LASCIARLI LIBERI DI SAPERE

UNO HA PROVATO AD USCIRE (adulto), MA NON E' PIU' TORNATO INDIETRO; I GRANDI NON HANNO FATTO SQUADRA FRA DI LORO.

Si è proseguito con l'elenco della SQUADRA ADULTI:

PAUROSII- IL MONDO FUORI E' BRUTTO: pizzaiolo, ingegnere, pasticciere, pompiere, negoziante;

BUGIARDI-IL MONDO FUORI E' BELLO: carabinieri, muratore, sindaco, postino, cieco, vescovo e maestra (quest'ultima proposta dall'autore).

MOTORE DI AVVIAMENTO PER DECIDERE LO STARTER

...l'affidabile sa qualcosa perché gli adulti gliel'hanno detto ...la scettica non crede che l'affidabile sappia ...la spiona, Pinuccia, spiava quando gli adulti ne parlavano

LO STARTER

Era primavera. Un giorno, a scuola, al termine della riunione di classe la maestra si fermò a parlare con un capannello di persone; c'erano il sindaco ed il carabiniere.

La spiona sentì chiudersi la porta, uscì, fece il giro della scuola, trovò la finestra aperta della stanza dove i grandi stavano parlando, si alzò sulla punta dei piedi (oppure salì sopra qualcosa) e cominciò ad origliare...

Contributi delle classi DOPO IL SECONDO INCONTRO

Cittanuova. Lettera della maestra Moretto

*Gentile Bruno,
in risposta alla sua comunicazione le invio notizie sul percorso effettuato dalla classe.
I bambini hanno individuato dieci caratteri psicologici circa i*

PERSONAGGI DELLA SQUADRA BAMBINI

1. CORAGGIOSO (identificato come il LEADER)
2. TIMIDO (identificato come GREGARIO)
3. CURIOSA (bambina)
4. PIGRO
5. SCETTICA (bambina)
6. CREDULONE
7. OTTIMISTA (bambina)
8. PESSIMISTA
9. SPIONA (bambina)
10. AFFIDABILE

*Sei sono maschi e quattro sono bambine: la scettica, la spiona, la curiosa, l'ottimista.
Insieme abbiamo cercato di descrivere brevemente le caratteristiche del primo, il
coraggioso, più che altro per avere una sorta di modello con cui lavorare sugli altri, ma,
vista la difficoltà per accordarsi circa il nome (non ne abbiamo ancora uno, infatti), ho
pensato di suddividere la classe a gruppetti di tre e ciascun gruppo si è impegnato nella
descrizione di una tipologia.
Un paio di esempi.*

LA SPIONA

Si chiama **Pinuccia**, detta **Linguabiforcuta**; è bassa, magra, occhi neri, capelli lisci castani e sciolti; è arrogante, un po' spiritosa ed ha **solo un'amica** al suo fianco che si chiama **Simona, la curiosa**. Solitamente è esclusa da tutti per il suo difetto. Si veste casual ed è gelosa delle cose degli altri, spesso li fa litigare. Di sicuro non andrà mai d'accordo con Francesco, l'affidabile.

IL PESSIMISTA

Si chiama **Geronimo**, è basso e ciccione; occhi azzurri, capelli biondi, lunghi, pettinati; non controllato nei movimenti, indeciso, mai credibile, non furbo, mai capace di farsi ascoltare. Indossa abiti casual, non si separa mai dalla Nutella; è **amico di Paolina (l'ottimista)**, ma non c'è mai niente che lo entusiasmi.

L'analisi dei personaggi ha richiesto un coinvolgimento emotivo e psicologico, in quanto è difficile per i bambini di 9/10 anni riconoscere e dare un nome al proprio sentire e, dunque, saperne parlare, ma una volta avviati...

ALTRO

- La classe sembra più orientata ad **ambientare il racconto ai giorni nostri**.
- Un'ipotesi di **adulto che aiuta** potrebbe essere la **sorella maggiore** di uno dei personaggi.
- Si potrebbero utilizzare **luoghi della città** nello svolgimento della storia, es. la **Cupola di San Gaudenzio**, dove i bambini potrebbero cercare di salire dall'interno per **vedere dall'alto** e poter scoprire cosa c'è oltre le possenti mura.
- Nello STATO START i bambini si troverebbero al parco oppure a scuola.

Per il momento è tutto. Avevo pensato di farle trovare giovedì mattina la classe divisa in quattro/cinque gruppi, non so se può andare bene.

*Arrivederci a presto e cordiali saluti,
classe IV A e maestra Gigliola*

Vallaria. Sintesi trascritta dalla maestra

(da note della maestra scritte a mano su un foglio A4 consegnatomi il 3° giorno)

- 1) Tutti gli adulti di Vallaria conoscono i segreti della città murata e non vogliono che i bambini ne vengano a conoscenza (adulti = genitori, guardie, poliziotti, falegnami). Gli adulti sanno che dentro la città murata c'erano abitanti "diversi" per il loro modo di vivere e per le loro abitudini e preferiscono evitare qualsiasi tipo di rapporto/incontro con gli abitanti di questa città.
- 2) I bambini di Vallaria erano curiosi di conoscere i segreti nascosti di questa città perché amanti dell'avventura e dell'ignoto.
- 3) Gli adulti che conoscono i segreti sono i genitori, le guardie e in particolare il falegname più anziano mastro Pino che da molti anni, da quando aveva personalmente chiuso le porte della città segreta, viveva da solo nel bosco di Vallaria.
- 4) Tra i grandi che non "sanno" c'è Berto, l'aiutante maldestro del Falegname conosciuto da tutti per la sua lingua lunga e instancabile. Ignora i segreti di questa città anche la signora Linda addetta alle pulizie del municipio.
- 5) (Melissa aveva ascoltato i genitori mentre parlavano preoccupati dei segreti e per saperne di più ne parla con i suoi amici e decidono di cercare Berto il chiacchierone).
- 6) Ai bambini vengono dubbi che le cose non stiano come i grandi dicono perché hanno avuto da loro risposte molto diverse. Ad alcuni è stato detto che là dentro c'erano edifici dove si svolgevano attività noiose, ad altri che la città era infestata da pericolosi insetti

(api – zanzare). Ad altri ancora era stato detto che si trattava della vecchia città di Vallaria, da tempo abbandonata.

7) Questi dubbi vengono a Laretta ed è proprio lei a rivolgersi a Berto.

Note

SCALETTA DEL TERZO GIORNO

Formalizzazione dei personaggi

(Libere interazioni su miei stimoli)

Ripresa CITTANUOVA

- Alla domanda “Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano” ecco le ipotesi:
 - * per proteggerli dai guai
 - * anche gli adulti credono alle storie che si raccontano
 - * anche i grandi sono stati bambini; forse non sono stati curiosi
 - * gli adulti vogliono tenere solo per sé le cose che sanno; sanno, ma non vogliono rivelare
 - * fuori c'è qualcosa di bello e prezioso e i grandi non vogliono che i bambini se ne impossessino
 - * se i bambini potessero uscire, poi non vorrebbero più tornare indietro
 - * i genitori sbagliano nei confronti dei figli a non lasciarli liberi di sapere
 - * uno ha provato ad uscire (adulto) ma non è più tornato indietro
 - * i grandi non hanno fatto squadra fra di loro
- Elenco della SQUADRA ADULTI:
 - * PAUROSÌ (*il mondo fuori è brutto*): pizzaiolo, ingegnere, pasticcere, pompiere, negoziante
 - * BUGIARDI (*il mondo fuori è bello*): carabiniere, muratore, sindaco, postino, cieco, vescovo, maestra
- PARTENZA
Era primavera. Un giorno, a scuola, al termine della riunione di classe la maestra si fermò a parlare con un capannello di persone; c'erano il sindaco ed il carabiniere. La spiona sentì chiudersi la porta, uscì, fece il giro della scuola, trovò la finestra aperta della stanza dove i grandi stavano parlando, si alzò sulla punta dei piedi (oppure salì sopra qualcosa) e cominciò ad origliare...

Ripresa VALLARIA

- Sintesi mia:

Il personaggio CURIOSO della compagnia (se ben ricordo Melissa – nome e personaggio provvisorio), sente per caso lo stralcio di un discorso dei genitori, che parlano preoccupati dei segreti della Città Murata, lo riferisce al personaggio LEADER (provvisoriamente la “capetta” Lauretta, forse sorella di Melissa – ma forse questo personaggio cambierà), che si attiva (“dobbiamo fare qualcosa”).

Avanzamento: TRACCE

Capitolo 1°, Pag. 2 del libro – L'ANTEFATTO

(Lo cito ma non lo rileggo: è il nostro incipit, lo conosciamo già)

Capitolo 2° (Pag. 3 del libro) – L'ASSEMBLEA

- ASSEMBLEA
 - * Cosa dice ciascun personaggio
 - * Andare, non andare, andare per vedere e tornare, andare per non tornare più
 - * Mediazione e risoluzione: andiamo
 - * Strategia: cosa facciamo domani?
- NOTTE
 - * Cosa sogna ciascun personaggio

Capitolo 3° (Pag. 4 del libro) – PRIMI PASSI

- Come si è attrezzato ciascun personaggio?
- Che strada prendono per arrivare al muro senza destare sospetti?
- Uscire dalle case e affrontare i primi ostacoli attraversando:
 - 1) VALLARIA: la campagna verso le mura della città
 - 2) CITTANUOVA: la città verso le mura esterne

Capitolo 4° (Pag. 5 del libro) – PRIMO PERICOLO (esterno)

- Pericolo INTERNO al gruppo più avanti
- Pericolo ESTERNO al gruppo: cosa minaccia?
 - * Personaggi adulti?
 - * Ostacoli di luoghi e cose (crepacci, muri, recinti?)
 - * Altri agenti esterni (animali, eventi climatici, altro?)
- Come si difendono? Contributi individuali dei personaggi
- Risoluzione e partenza

Capitolo 5° (Pag. 6 del libro) – BIVACCO

- Assemblea rapida sul dove passare la notte
- Chi cucina? Chi prepara il campo?

- Discorsi intorno al fuoco:
 - * Fantasie e proiezioni su ciò che troveranno
 - * Dubbi e paure
 - * Posizioni e frasi dei singoli personaggi
 - * Divisione dei compiti per la notte
 - * Sonno

Avanzamento: METODI

- TUTTI INSIEME. Presentazione dei quattro capitoli/episodi.
- GRUPPI. Divisione in quattro gruppi, ciascuno dei quali lavora su un capitolo.
- GRUPPI. Compiti speciali:
 - * un CRONISTA: tiene nota di ciò che il gruppo *risolve* (non delle alternative discusse)
 - * un MESSAGGERO: spedizioni negli altri gruppi per raccogliere eventuali *info in progress*
- TUTTI INSIEME. Lettura collettiva dei quattro capitoli/episodi.
- TUTTI INSIEME. Eventuali aggiustamenti necessari.

Contributi delle classi

PRIMO TRATTO DI NARRAZIONE

(cap. 2-5)

VALLARIA

*NOTA A POSTERIORI: da questo punto, per migliore comprensibilità, riordino la numerazione dei capitoli, adeguandola a quella definitiva in cui il capitolo **1.L'Antefatto** (il mio incipit) si è diviso in due capitoli: **1.L'Antefatto** (poi cambiato in **1.Il mistero della Città Murata**) e **2.I sospetti dei bambini**. Da qui in poi le numerazioni sugli avanzamenti che (con altra numerazione) elaboravamo cominceranno col capitolo **3.L'Assemblea**, a Cittanuova (non so perché) chiamato **3.Il Gran Consiglio**.*

3 . L'assemblea

Scrittori: Ilias, Daniele, Davide, Kevin, Federica

I bambini marinarono la scuola per riunirsi a parlare della città proibita nella soffitta della casa di Lauretta. Sotuttoio disse che si doveva portare un kit per il pronto soccorso in caso di emergenza. Ciccio non seppe rinunciare a una armatura e a una spada. Simone il fifone si portò un sacco di casa: il cuscino di piume e la coperta di lana fatta dalla sua mamma. Dany speedy portò con sé delle cesoie...

Alla fine Lauretta decise che si sarebbero incontrati a mezzogiorno a casa sua per cominciare a incamminarsi.

4 . Primi passi

Scrittori: ?

Dopo l'assemblea i bambini dovevano attraversare una lunga strada per arrivare alla città. Dopo un po' di percorso trovarono due vie, di cui una sicuramente molto vecchia e non più usata perché era cresciuta l'erba e sulla mappa non era indicata. L'altra era moderna, pulita e più trafficata. I bambini si diedero appuntamento alle 15 e si divisero in due: 1° gruppo guidato da DANY (SPEEDY), con CICCIO (CORAGGIOSO), MELISSA (CURIOSA), SIMONE (FIFONE E PESSIMISTA); il secondo gruppo era guidato da LAURETTA (LA CAPETTA), con FEDE (CREDULONA), SOTUTTOIO (SAPIENTE), ANGELA (ALTRUISTA). Il primo gruppo si avventurò nel vecchio sentiero e furono molto utili le cesoie di Speedy per tagliare erbaccia e rovi che impedivano il cammino. Gli altri invece canticchiarono durante il percorso perché avevano la strada più comoda ...

... finché arrivarono alla base della montagna...

5 . Primo pericolo

Scrittori: Enrico, Nadia, Giulia, Samuele

Era da tre giorni che la pioggia scendeva incessante. Sotuttoio, il Sapiente, aveva comunicato che la pioggia sarebbe continuata per altri giorni perché il cielo era di un blu scuro e pieno di nuvole di scaricare litri d'acqua. La popolazione era preoccupata che un pezzo di montagna si staccasse e precipitasse sul villaggio (*era "sulla città", suggerimento di correzione mio, n.d.a.*).

La paura era tanta e Sotuttoio disse che anche stavolta si sarebbe staccato un pezzo di montagna. Sotuttoio comincia a farfugliare calcoli e formule.

All'improvviso si sente un boato, si era formata una profonda crepa.

Simone l'ifone dalla paura cominciò a balbettare frasi sconnesse.

Lauretta nella convinzione generale escogita piani di intervento.

- COMPITI DIVISI
- BARRIERA CON ALBERI SRADICATI
- SCAVARE SENTIERO PER DEVIARE LA ROTTA DELLA FRANA
- Dany speedy lavora velocemente aiutato da Ciccio coraggioso
- Alberi trascinati dal fiume
- Corrono come pazzi prima che la frana
- Fede credulona non ci voleva credere e stava a guardare a naso in su

(gli ultimi 4 punti paiono annotati dalla maestra, n.d.a.)

6 . Bivacco

Scrittori: ?

Dopo fatiche e pericoli erano in mezzo a un bosco e faceva freddo. «Facciamo un falò» disse Sotuttoio e gli altri approvarono solo che Simone impaurito disse «Voglio andarmene qua non mi sento al sicuro! E se ci sono veramente assassini e prigionieri?» ovviamente Fede la credulona si spaventò ma Ciccio coraggioso intervenne e, dando uno spintone a Simone, gridò di continuare l'avventura, li avrebbe difesi lui e intanto sventolava le sue mutande, pronto per una fantomatica battaglia.

CITTANUOVA

3 . Il gran consiglio

Scrittori: ?

Pinuccia riferì a Simone e a Giustino ciò che aveva sentito.

Giustino convocò un consiglio in cortile dalle h. 10:20 di mattina alle 10:50.

Invitò Pinuccia, Paolina, Peppino, Simona, Francesco, Nuvola.

Si nascosero in chiesa.

Giustino cominciò il discorso dicendo: «Sappiamo che i genitori ci mentono! Dobbiamo scoprire ciò che tramano!».

Nuvola ribattè: «Come fai a saperlo?... io non ci credo!».

Giustino convince Nuvola dicendo: «Se riusciremo ad uscire scopriremo luoghi nuovi!».

Giustino elencò: «Ci servirà: sacco a pelo, cibo, kit di emergenza, walkie talkie; zaino con: bussola, binocolo, tenda, portafoglio, orologio con lancette, ombrello, felpe, torcia, accendino.

Si diedero appuntamento al parco per le ore 4:30.

4 . Il primo cammino

Scrittori: ?

Finita la scuola i bambini si incontrarono tutti al parco.

I bambini si organizzarono per una lunga impresa.

Dopo pranzo in cantina i bambini trovarono il materiale: sacchi a pelo, corde...

E nella dispensa trovarono merendine, pane, lattine di coca-cola, salame, mele...

Il leader in un cassetto di casa sua trovò la mappa e la portò dalla banda e iniziarono il cammino.

5 . Pericolo

Scrittori: ?

Il carabiniere vede i bambini perché sente un tuono e avverte i genitori che i bambini sono scappati però c'è un adulto che li aiuta però i genitori li scoprono e li rinchiudono nella scuola finché i bambini non diranno la verità. Però i bambini riescono a scappare e si nascondono dietro l'angolo.

6 . Il bivacco

Scrittori: ?

Era notte faceva freddo, quindi Giustino, il leader, incominciò a tirare fuori i sacchi a pelo. Incominciarono a mangiare intorno al fuoco che aveva fatto Simona, la curiosa. Lo fece don un accendino e la legna che trovò. Cominciarono a parlare come svolgere la giornata successiva. Andarono a dormire ma a un certo punto sentirono un rumore e si spaventarono molto. Alla fine era un semplice gufo. Per questo Adalberto per tutta la notte ebbe paura e disturbò il suo vicino Mattia, il pigro che voleva dormire. Pinuccia decise che qualcuno, a turno, doveva fare la guardia.

CITTANUOVA. INTEGRAZIONE

Mail della maestra Gigliola Moretto, 02/03/2014

*Gentile Bruno,
le invio gli ampliamenti elaborati dai bambini circa il secondo ed il terzo capitolo:
“Il primo cammino” (che in realtà contiene anche “Il gran consiglio”, nda) e “Il
primo pericolo”.*

3 . Il Gran Consiglio

Finita la scuola, i bambini si incontrano tutti al parco. Decisi a compiere l'impresa, si accordano su come organizzarsi: ciascuno di loro dovrà cercare in casa più materiale possibile per affrontare l'avventura.

Nascostamente dai genitori frugarono in casa e perfino nelle cantine e soffitte e trovarono sacchi a pelo, corde, torce, fiammiferi; nelle dispense trovarono mele, pane, acqua, salame, lattine di coca-cola...

Giustino, il leader, trova una cartina nel cassetto dei genitori; una mappa per il cammino!

4 . Il primo cammino

Quando la banda si ritrovò, per un po' discussero sulla direzione da prendere, poi Giustino decise: si sarebbero incamminati verso un **castello diroccato** dove, si diceva, ci fosse un **passaggio sotterraneo** segreto che portava fuori dalla città. Lo trovarono e lo percorsero per un interminabile tratto; nel buio sentivano bisce strisciare e lo squittio dei topi, ogni tanto i loro visi rimanevano invischiati nelle ragnatele. Ad un certo punto credettero di essere giunti alla fine del passaggio e, dunque, fuori dalla città, ma...si accorsero che quell'uscita non era altro che una delle tante uscite del passaggio e si ritrovarono solo un po' più distante di dove erano entrati.

Allora proseguirono fino ad una **grande basilica** che aveva a fianco un'alta **cupola**. Decisero di provare ad entrare dalla porticina che introduceva alle scale per salire in cima alla cupola; se fossero riusciti ad arrivare in cima, avrebbero potuto vedere dall'alto e forse scoprire che cosa c'era oltre le alte mura della città. Salirono alcune rampe e... all'improvviso la salita è bloccata da un'altra **porta, è chiusa a chiave**, la serratura è antica, polverosa ed anche arrugginita, non c'è alcun modo di aprirla, bisogna arrendersi. Forse, però, sono già saliti abbastanza in alto e guardando fuori dalle piccole finestre della cupola si potrà vedere qualcosa. Niente da fare, la **visuale è coperta da alcune gru** che sono posizionate per la ristrutturazione di diversi edifici.

Scendono le scale, escono all'aperto e si ritrovano per le vie della città; la mappa non segna alcune strade e allora hanno l'idea di salire sulla **ruota panoramica** che da un po' di tempo è collocata in una piazza della città, sempre con lo scopo di poter vedere dall'alto. In un momento di distrazione del gestore riescono a salire ma dura poco perché se ne accorge e li fa scendere: non hanno i soldi per comprare il biglietto!

Delusi dalle complicazioni, procedono per le strade e, giunti in un'altra piazza, non devono farsi scorgere dalla gente seduta ai tavolini di un bar. Si accordano per mandare avanti uno di loro in avanscoperta, l'affidabile, e al primo momento possibile...via di corsa! Riescono così a giungere fino alla torre dell'orologio e ad incamminarsi lungo una stradina lunga e stretta...

5 . Il primo pericolo

Si era ormai fatta sera ed anche il cielo si era rabbuiato, le nuvole erano scure e minacciose, si era levato il vento. Inizia a piovere, c'è il temporale, lampi e tuoni fanno paura, qualcuno vorrebbe tornarsene a casa.

Un **lampo** fa luce sul gruppo dei bambini, così vengono visti dal **carabiniere** che si trova proprio da quelle parti. Li ferma e con il cellulare informa i genitori di aver trovato i bambini. Vengono condotti nella **scuola** e raggiunti dai loro **genitori** che li interrogano circa la sparizione. I bambini mentono; nessuno, nemmeno la spiona, rivela i loro propositi. I genitori escono dalla stanza per parlare fra di loro e allora il leader sfonda il vetro della finestra con un estintore e per primo riesce a fuggire. Appena fuori incontra **l'ingegnere** che vuole **aiutare** i bambini, insieme fanno un piano per liberare tutti. L'ingegnere distrarrà gli adulti facendoli parlare e i bambini usciranno uno alla volta dal vetro sfondato della finestra. Così fanno, fuggono e si nascondono dietro l'angolo della scuola per un po'...

Note

PERSONAGGI DEFINITIVI

VALLARIA

Bambini

1. LAURETTA (la capetta)
2. CICCIO (il coraggioso)
3. MELISSA (la curiosa)
4. DANY SPEEDY (il veloce)
5. SIMONE (il fifone e pessimista)
6. FEDE (la credulona)
7. SOTUTTOIO (il sapiente)
8. ANGELA (l'altruista)

Adulti

1. MASTRO PINO (il falegname)
2. BERTO (aiutante di Mastro Pino)

CITTANUOVA

Bambini

1. GIUSTINO (il capo)
2. PINUCCIA (la spiona)
3. SIMONA (la curiosa)
4. GERONIMO (il pessimista)
5. PAOLINA (l'ottimista)
6. FRANCESCO (il credulone)
7. NUVOLA (la scettica)
8. MATTIA (il pigro)
9. ADALBERTO (il fifone)

Adulti

1. IL CARABINIERE (ostile)
2. L'INGEGNERE (amico)

Testi

RISCRITTURA DI BRUNO (cap 1-6)

VALLARIA

1 . Il mistero della Città Murata

C'era una volta, in un tempo non lontano dal nostro, un paese chiamato Vallaria.

Era un'ampia valle fertile e serena. Ogni mattina, dalle fattorie sparse, i bambini raggiungevano i villaggi per andare a scuola. Studiavano, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Proprio al centro della valle si ergeva una città, circondata da alte mura senza feritoie, chiuse da una grande porta in legno.

I bambini, curiosi di questa città che scorgevano da lontano, chiedevano spesso cosa mai racchiudesse, ma i grandi davano loro risposte diverse, spessi discordanti.

I più dicevano che era piena di cose cattive: assassini, mostri e prigionieri.
Alcuni dicevano che c'erano solo grandi edifici grigi dove si svolgevano attività noiose.
Altri che era infestata da pericolosi insetti.
Altri, infine, che era l'antica città di Vallaria, da tempo abbandonata e deserta.

Tutti gli adulti però concordavano su una cosa: ai bambini era proibito entrare e perfino avvicinarsi a quella città!

Alcuni bambini, compagni di scuola e amici, cominciarono però a sussurrare, a confidarsi i loro dubbi: ma gli adulti diranno davvero la verità? Come fare a scoprirlo?

Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Finché un giorno una bambina chiamata Melissa, che amava origliare, sentì i genitori che discutevano, chiedendosi fino a quando sarebbero riusciti a tenere il segreto.

Melissa ne parlò con Laretta, che per la sua forza e lealtà era diventata il capo della piccola banda, e a Laretta venne l'idea: interrogare Berto il chiacchierone.

Berto era l'aiutante maldestro di Mastro Pino, il vecchio falegname che tanti anni prima aveva costruito la grande porta della città, e che ora viveva da solo nel bosco.

Berto, interrogato dai bambini, dette risposte confuse, ma sufficienti a capire che nella città non c'erano né assassini, né insetti pericolosi, né edifici noiosi.

Allora era vero: gli adulti mentivano! Forse nella Città Murata c'erano giostre, giochi, giocattoli, cose da cui i grandi volevano tenerli lontani! Dovevano scoprirlo.

3 . L'assemblea

Convocati da Laretta di prima mattina nella soffitta di casa sua, i bambini discussero: che fare? Tentare l'impresa? Cercare di entrare nella città proibita per vedere cosa celava?

Con qualche mugugno di Simone il fifone, che Laretta e Ciccio il coraggioso persuasero, alla fine si decise di sì: sarebbero partiti all'avventura.

Poi discussero il come: cosa serviva, cosa dovevano portarsi?

Sotuttoio il sapiente disse che occorreva un kit per il pronto soccorso.

Ciccio il coraggioso non seppe rinunciare a un'armatura e a una spada.

Simone il fifone disse che avrebbe portato la coperta di lana fatta dalla sua mamma.

Dany Speedy avrebbe portato delle cesoie per farsi largo nella macchia intricata.

Ognuno insomma suggerì gli oggetti e gli attrezzi che sarebbero occorsi.

E infine discussero il quando. Laretta propose: si sarebbero incontrati a mezzogiorno a casa sua per cominciare a incamminarsi.

4 . Primi passi

Così fecero. A mezzogiorno si radunarono, ciascuno con gli oggetti che gli erano stati assegnati, e si misero in cammino.

Ma la via che percorrevano presto si divise in un bivio: una delle due strade pareva antica e non più usata da tempo, piena di sterpi e rovi. L'altra via era moderna, pulita e trafficata.

I bambini non sapevano quale delle due strade fosse quella giusta, e decisero di dividersi.

Il primo gruppo, guidato da Dany Speedy, si avventurò nel vecchio sentiero, e presto si rivelarono utili le cesoie di Speedy per farsi strada fra i rovi. Il secondo gruppo, guidato da Laretta la capetta, si avviò invece canticchiando nella strada più comoda.

Bene: quale non fu la sorpresa del gruppo della strada facile quando, dopo due ore di comodo cammino, trovò gli amici della strada difficile seduti in ironica attesa, graffiati ma trionfanti! "Finalmente – dissero prendendoli in giro – ce ne avete messo del tempo!" La vecchia via intricata di rovi, avevano scoperto, era una scorciatoia!

Dopo saluti e risate, ripresero insieme la strada, che ora si snodava lungo le pendici di una montagna.

5 . Pericolo!

Di lì a poco prese a piovere. I bambini erano attrezzati con ombrelli e cappe impermeabili, ma Sotuttoio disse cupo che il problema era ben altro!

Da tre giorni la pioggia scendeva incessante, e la gente di Vallaria era allarmata: un pezzo di montagna, zuppo d'acqua, pareva stesse per staccarsi e franare giù.

Sotuttoio cominciò a farfugliare calcoli e formule: quantità e durata della pioggia, resistenza e pendenza del terreno... Sì, forse la frana era vicina.

Un boato fece eco ai suoi calcoli: una profonda crepa si era aperta nel fianco della montagna. Simone il fifone cominciò a balbettare frasi sconnesse. Ma Lauretta fu pronta a reagire: divisione dei compiti e piani di intervento!

Dany Speedy e Ciccio coraggioso radunano alberi sradicati portati dal fiume, mentre gli altri scavano un fossato per deviare la rotta della frana.

Sotuttoio va dagli uni agli altri: disegna la traiettoria del fossato, insegna a intrecciare gli alberi secondo l'uso dei castori, per creare una diga.

Ma il rombo della frana è sempre più minaccioso. «Basta, amici!» grida a un certo punto Lauretta. «Abbiamo fatto il possibile: ora correre più veloci che si può!»

Tutti i bambini filano via, mettendosi in salvo, mentre la frana di fango spinge rabbiosa contro la diga dei bimbi-castori e si incanala, rassegnata, lungo il loro solco di scarico.

6 . Il bivacco

Quando si azzardarono a rallentare, e infine a fermarsi ansimanti, era ormai quasi buio. Erano in mezzo a un bosco, faceva freddo. Fecero un grande falò, e sedettero in cerchio.

Fu lì che Simone prese a lamentarsi: «Voglio tornare a casa, non voglio andare nella città proibita! E se i nostri genitori hanno ragione? Se davvero ci sono assassini e prigionieri?»

Fede la credulona, ovviamente, gli dette ascolto e , cominciò a frignare anche lei. Pericolo, pensò Lauretta: se lo scoraggiamento si diffonde nella banda, addio impresa!

Ma Ciccio coraggioso prese in pugno la situazione: con un buffo spintone a Simone gridò che nessuno poteva fermare quell'avventura, che li avrebbe difesi lui da ogni pericolo! E nel farlo sventolava le sue mutande, pronto per una fantomatica battaglia.

La risata generale che seguì fugò ogni dubbio, anche Simone e Fede risero, e fu allora che Lauretta disse: «Tutti a nanna!»

Così finì quella prima strana e faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Vallaria.

L'indomani...

CITTANUOVA

1 . Il mistero della Città Murata

C'era una volta, in un tempo non lontano dal nostro, una città chiamata Cittanuova.

Era un borgo ricco e sereno. Ogni mattina i suoi abitanti andavano al lavoro, i loro bambini andavano a scuola, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Ai bambini non era consentito uscire, né guardare, fuori dalle mura della città, che erano alte e senza feritoie.

I grandi spiegavano questo divieto dicendo ai loro bambini che fuori c'erano solo mostri e assassini, fuoco e ghiaccio.

Ma alcuni fra i bambini, compagni di scuola e amici fra loro, cominciarono a dubitare di questi racconti. Bisbigliavano che invece là fuori forse c'erano prati magici, boschi e frutti fatati.

Alcuni affermavano che i grandi dicevano bugie per proteggerli dai guai; altri perché volevano tenere solo per sé le cose belle; altri perché temevano che se i bambini uscivano dalla città non sarebbero più tornati indietro...

E insomma, dubitavano e discutevano. Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Finché un giorno, al termine della riunione di classe, la maestra si chiuse in un'aula a parlare col sindaco e il carabiniere. Pinuccia, detta Linguabiforcuta, che li aveva visti, uscì in giardino, andò alla finestra, si arrampicò su una cassetta di legno e origliò.

I grandi stavano discutendo: si erano accorti dei dubbi dei bambini e si chiedevano come fare a dissiparli senza dir loro la verità. Purtroppo a quel punto, crack!, la cassetta si ruppe e Pinuccia dovette fuggire a gambe levate.

Ma aveva sentito abbastanza. Ne parlò con la sua amica Simona, la curiosa, e insieme decisero di riferire tutto a Giustino, il bambino che per la sua forza e il suo senso di giustizia era diventato il capo del gruppetto.

3 . Il gran consiglio

E Giustino si mobilitò. Messaggio a Pinuccia, Paolina, Peppino, Simona, Francesco e Nuvola: alla fine delle lezioni tutti al parco!

E lì tennero il loro gran consiglio. Giustino comunicò a tutti che avevano le prove: «Sappiamo che i genitori ci mentono! Dobbiamo scoprire ciò che tramano!»

Le perplessità di Nuvola, la scettica, furono presto superate, tutti gli altri erano d'accordo: avrebbero tentato una spedizione per scoprire cosa c'era realmente fuori della città.

Decisa l'impresa, passarono all'equipaggiamento: a ciascuno fu dato il compito di cercare in casa propria sacchi a pelo, corde, torce, fiammiferi; frutta, pane, salame, cocacola... Giustino trovò perfino una mappa della città: un buon inizio!

Si diedero appuntamento al parco per il pomeriggio.

4 . Primi passi

All'ora concordata, si trovarono e partirono. Obiettivo, superare le mura della città!

Il primo tentativo non fu fortunato. Si incamminarono verso un castello diroccato, dove si diceva ci fosse un passaggio sotterraneo segreto che portava oltre le mura.

Trovarono il cunicolo e lo percorsero per un interminabile tratto. Ma quando, superando buio, spavento, topi e ragni furono fuori, si trovarono poco lontani dal punto d'ingresso.

Non si scoraggiarono. Altra pista: la cupola della grande basilica. Se fossero riusciti ad arrivare in cima, avrebbero potuto vedere dall'alto cosa c'era oltre le mura...

Ma niente: trovarono la porticina che conduceva alle ripide scale e le salirono tutte, ma solo per trovarsi di fronte a un'altra porta dall'antica serratura arrugginita, inespugnabile.

Delusi dalle complicazioni, stanchi e un po' scoraggiati, cominciarono a vagare a vuoto, senza una meta precisa, badando solo a non farsi vedere. Ma ahimè...

5 . Pericolo!

Ahimé, scoppiò un temporale. I bambini procedevano chini, ma un carabiniere di servizio vide le loro ombre, proiettate in fila su un muro da un lampo improvviso.

«Fermi! Altolà!», gridò, e i bambini spaventati ubbidirono. Il carabiniere li scortò nella scuola, ve li rinchiuse e avvisò i genitori, che allarmati li cercavano dappertutto.

Babbi e mamme arrivarono. E furono domande, interrogatori, minacce: ma nessuno dei bambini, neanche Pinuccia la spiona, volle dire perché erano scappati e cosa cercavano.

I genitori, perplessi, uscirono per consultarsi, chiudendo i bambini nell'aula. I poverini erano scoraggiati: possibile che l'impresa fosse già finita così, prima di cominciare?

«No, forse no!», disse Paolina l'ottimista: si sentiva bussare al vetro! chi era?

Era Marco, il vecchio ingegnere della città, un po' scienziato e un po' sognatore, che parlando attraverso uno spiraglio li interrogò: perché vi tengono prigionieri?

Giustino, seguendo un istinto del momento, gli disse tutto: perché erano scappati da casa e cosa cercavano. Il vecchio ingegnere sorrise: li avrebbe aiutati.

L'ingegnere disarmò facilmente le serrature della finestra, uno ad uno i bambini sgattaiolarono fuori, non visti, e si dileguarono nella notte.

6 . Il bivacco

La notte era ormai avanzata, la stanchezza pesava. Ma Giustino disse che bisognava resistere ancora un po'. Dovevano raggiungere la periferia, dove lui conosceva un vecchio garage in disuso. Avrebbero dormito lì.

Giunti che furono, tirarono fuori i sacchi a pelo e i cibi. Simona la curiosa accese un bel fuoco con legna di cassette rotte trovate sul posto. Mangiarono tutti di buona allegria.

Dopo la cena avrebbero voluto discutere la giornata passata e le prospettive per l'indomani, ma le avventure, le delusioni, le sorprese e i chilometri fatti erano stati davvero tanti: ci avrebbero pensato l'indomani. Tutti a nanna!

Così finì quella prima strana e faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Cittanuova. L'indomani...

SCALETTA DEL QUARTO GIORNO

Lettura dei due Testi Definitivi

(Lettura ai bambini dei primi sei capitoli riscritti da me)

Avanzamento CITTANUOVA

Capitolo 7. IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

- Risveglio e colazioni
- Assemblea: piano per la giornata, discussioni
- Problema uno: DOVE andare? Come uscire dalla città?
- Problema due: COME andare? Ormai sono ricercati, come passare inosservati?
- RISORSA: chi era quell'ingegnere? Perché li ha aiutati? Potrebbe aiutarli ancora?
- Individuazione della meta, strategie di cammino invisibile

Capitolo 8. OPINIONI, SOGNI E VISIONI

- Chiacchiere lungo il cammino
- Ma dove stanno andando? E perché?
- Cosa troveranno fuori della città?
- Opinioni, sogni e visioni, secondo le speranze e le paure di ciascuno

Capitolo 9. IL PERICOLO VIENE DA DENTRO!

- Uno dei personaggi, dopo i discorsi del viaggio, vacilla: è una CREPA NASCOSTA
- Un altro personaggio percepisce la sua incertezza: è un possibile RIMEDIO
- Il personaggio-crepa cede di schianto e mette in pericolo definitivo la missione
- Come fa? Cosa fa?
- Il personaggio-rimedio, solo o con l'aiuto di altri:
 - 1) PREVIENE, oppure...
 - 2) RIPARA la catastrofe dell'impresa causata dal personaggio-crepa

Capitolo 10. IL COLPO DI FORTUNA

- Dopo lo scampato pericolo il morale del gruppo è molto basso
- Il capo e alcuni dei compagni più convinti si chiedono come rimediare
- Ci vorrebbe proprio un colpo di fortuna, come nella scuola: ma appunto...
- Individuano una RISORSA che li mette sulla buona strada
- Intanto si è fatta sera: domani partiranno con un piano preciso, e forse arriveranno alla meta

Avanzamento VALLARIA

Capitolo 7. IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

- Risveglio e colazioni
- Assemblea: piano per la giornata, discussioni
- Problema uno: come entrare nella città murata? Dalla porta? Dalle mura?
- Problema due: i genitori non si sono accorti della loro assenza? Come sfuggire alle ricerche?
- Risorsa: c'è qualche adulto che potrebbe aiutarli? Chi è? Dov'è? Come raggiungerlo?
- Individuazione della prossima meta, assegnazione dei compiti, partenza

Capitolo 8. OPINIONI, SOGNI E VISIONI

- Chiacchiere lungo il cammino
- Ma dove stanno andando? E perché?
- Cosa troveranno fuori della città?
- Opinioni, sogni e visioni, secondo le speranze e le paure di ciascuno

Capitolo 9. IL PERICOLO VIENE DA DENTRO!

- Uno dei personaggi, dopo i discorsi del viaggio, vacilla: è una CREPA NASCOSTA
- Un altro personaggio percepisce la sua incertezza: è un possibile RIMEDIO
- Il personaggio-crepa cede di schianto e mette in pericolo definitivo la missione
- Come? Cosa fa?
- Il personaggio-rimedio, solo o con l'aiuto di altri:
 - 1) PREVIENE, oppure...
 - 2) RIPARA la catastrofe dell'impresa causata dal personaggio-crepa

Capitolo 10. IL COLPO DI FORTUNA

- Dopo lo scampato pericolo il morale del gruppo è molto basso
- Il capo e alcuni dei compagni più convinti si chiedono come rimediare
- Ci vorrebbe proprio un colpo di fortuna, come nella scuola: ma appunto...
- Individuano una RISORSA che li mette sulla buona strada
- Intanto si è fatta sera: domani partiranno con un piano preciso, e forse arriveranno alla meta

Contributi delle classi

SECONDO TRATTO DI NARRAZIONE

(cap. 7-10)

VALLARIA

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

Gruppo 1 : Khalil - Martina - Daniele – Gunst - Francesca R. (Chicca)

Appena svegli i bambini di Vallaria andarono a cercare il cibo per la colazione e un torrente per poter bere.

In seguito si domandarono se i loro genitori li stessero cercando ed iniziarono a riflettere su come poter entrare nella città segreta.

Ognuno di loro iniziò ad esprimere la propria opinione e si resero conto dei pericoli a cui potevano andare incontro, come il fiume che poteva straripare per l'abbondante pioggia e le difficoltà d'ingresso nella città segreta.

In cuor loro sentivano la mancanza dei genitori e speravano che li stessero cercando.

8 . Opinioni, sogni, e visioni

Gruppo 2 : Luca – Sofia – Kevin - Francesca Parisi

Continuando il cammino verso la città murata , con il pensiero sempre rivolto ai possibili pericoli che potevano incontrare, ogni bambino sognava di poter trovare ciò che desiderava. Ciccio, il coraggioso, già pensava come poter combattere contro centinaia di nemici armati, Sottuttoio desiderava trovare dei libri scientifici e dei laboratori per ampliare il suo sapere ed effettuare molti esperimenti,

Simone non voleva incontrare mostri assassini e criminali , sperava di trovare giochi elettronici per distrarsi dalle sue paure,

Dani Speedy avrebbe voluto trovare dei moderni apparecchi tecnologici per potenziare la sua abilità di calcolo,

Lauretta sperava di trovare gioielli e trucchi,

Fede, la credulona, desiderava tante prelibatezze da mangiare.

Nonostante i desideri e le aspettative dei nostri protagonisti , l'angoscia e la paura prevalse in ognuno di loro .

Anche se insieme ed uniti si sentivano forti , i timori aumentavano e avevano brutti presentimenti.

9 . Il pericolo viene da dentro

Gruppo 3 : Gabriele – Davide - Giulia

...Simone il fifone e Fede credulona si innamorarono e dissero alla banda che non volevano continuare il loro viaggio perché avevano trovato ciò che cercavano: l'amore.

Ci fu un momento di crisi perché i due bambini potevano essere scoperti dai genitori.

Simone e Fede s'incamminarono verso casa, invece, la banda continuò il suo viaggio. Tutti quanti erano disperati per la perdita di due dei loro amici.

Ad un certo punto la banda entrò in una grotta molto buia e ricordarono, con nostalgia, i momenti passati con i loro due amici.

Melissa, che era molto affezionata a Fede, si mise a piangere silenziosamente, ma poi non ce la fece più a trattenersi e scoppiò in lacrime. Tutti si girarono. Angelina disse:- Che cosa succede? Ti senti male?- Melissa rispose singhiozzando:- Mi...mi ma... ma... mancano... Simone... e ... Fede...-

-Lo so ma dobbiamo continuare il viaggio!- Disse Dany Speedy.

Melissa rispose: - No, non voglio! Voglio tornare a casa da mamma e papà!-

Nel frattempo anche a Fede e Simone le cose non andava meglio.

I due si erano resi conto di non avere risorse e si annoiavano molto da soli , quindi decisero di tornare dai loro amici.

-Ma come faremo? Non sappiamo dove sono!- disse Simone: - Adesso che ci penso, Sottutoio aveva detto che per andare nella città si passava per una grotta e, visto che non si sono incamminati da molto, a quest'ora saranno già nella grotta! –Forza, andiamo!- E s'incamminarono.

La banda intanto stava consolando Melissa. Tutti cercavano di convincerla a continuare il viaggio. Ad un certo punto sentirono un rumore.... dei passi... passi lenti e timorosi...

- Cos'è stato?- Disse Sottutoio.

Ciccio esclamò:- Due ombre! Allora la mia armatura serve a qualcosa!- -Brr... che paura!- disse una voce.

Lauretta esclamò:- Riconoscerei questa esclamazione ovunque! E' Simone!

Spuntarono i visi di Fede e Simone. Tutti corsero ad abbracciarli.

-Abbiamo capito che voi siete molto importanti e non vi lasceremo compiere quest'avventura da soli!-

Dany disse: -Ora non riusciamo ad uscire di qui!-

E Lauretta: - Servirebbe un colpo di fortuna...-

10 . Il colpo di fortuna

Gruppo 4 : Federica –Filippo - Nadia – Enrico – Elia

Incontrarono l'aiutante di Mastro Pino, Berto, che stava tagliando la legna e chiesero di aiutarli. Lui accettò di buon grado e portò con sé una torcia, una tenda, una granata e un rotolo di carta igienica.

Il sentiero intrapreso, secondo Berto, era sbagliato perché non c'erano né fossati né il mostro mangiauomini Artur.

Suggestionati dalle parole di Berto, all'improvviso i bambini ebbero la sensazione di una strana presenza e spaventati incominciarono a correre velocemente alla ricerca di sicuri nascondigli.

Correndo, correndo si ritrovarono in una foresta con animali a loro sconosciuti con orecchie lunghe e curve ed insetti giganti.

Impauriti ma affascinati nello stesso tempo , incominciarono ad esplorare l'ambiente alla ricerca di altro, come se fosse una caccia al tesoro.

Durante l'esplorazione si ritrovarono davanti ad un cancello chiuso.

- Come possiamo entrare ? -

Berto prese la granata e la scagliò contro.

Nello scoppio alcuni bambini caddero in una voragine profonda provocata dallo scoppio.
-Aiutoooo!!!-

Berto cercò subito di trovare una soluzione , si ricordò di aver portato con sé anche un rotolo di carta igienica superresistente. Così lo srotolò e lo utilizzò come una fune, aiutando i bambini a risalire .

CITTANUOVA

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

Appena cominciò ad albeggiare, la luce entrò da una fessura della finestra e Pinuccia fu la prima a svegliarsi;ad uno ad uno tutti i bambini della banda aprirono gli occhi, tranne Mattia che continuò a dormire. Simona, la curiosa, guardò fuori per accertarsi che fosse tutto tranquillo. I bambini tirarono fuori dagli zaini mele e succhi e fecero colazione. Contenti che la notte fosse ormai trascorsa, si sedettero in cerchio a gambe incrociate per fare il punto: Giustino voleva un piano; per prima cosa cercare Marco, l'ingegnere, che sicuramente li avrebbe aiutati.

Marco era un ingegnere civile; a Cittanuova aveva progettato strade, ponti, edifici e poteva indicare alla banda il percorso migliore per uscire dalla città, senza il rischio di doversi perdere un'altra volta. Anche lui da bambino e poi anche da ragazzo aveva avuto lo stesso desiderio di sapere cosa ci fosse davvero fuori dalle mura, ma poi aveva abbandonato il sogno di scoprirlo;gli studi, il lavoro, gli impegni avevano avuto la meglio e avevano spento in lui la curiosità e lo spirito di avventura. Ora, però, la determinazione ed il coraggio dei bambini avevano risvegliato in lui quel sogno, quindi li avrebbe aiutati! Fu l'ingegnere a recarsi nel garage dove i bambini avevano trascorso la notte, li informò che i carabinieri li stavano cercando ed indicò loro il percorso più sicuro;potevano passare vicino alla chiesa, all'oratorio, alla scuola ed al centro commerciale. Egli li incoraggiò dicendo che potevano farcela, quei luoghi erano ormai sicuri, gli adulti erano certi che i bambini non sarebbero mai più passati da lì.

Mattia, che aveva continuato a dormicchiare tutto il tempo, fu svegliato bruscamente; i bambini si prepararono e si camuffarono con i cappucci delle felpe, uscirono dal garage. Giustino si intrattenne a parlare da solo con Marco ancora qualche minuto.

8 . Opinioni, sogni e visioni

Mentre procedevano un po' in fila indiana e un po' a gruppetti di due o tre, parlottavano e discutevano. Geronimo, il pessimista, diceva che non ce l'avrebbero mai fatta e che dovevano rassegnarsi;Paolina ribattè che sicuramente ce l'avrebbero fatta, avrebbero scampato ogni pericolo e sarebbe stato un gioco da ragazzi; Giustino affermò di essere pienamente d'accordo con lei. Mattia, invece, concordava con Geronimo dicendo che era meglio riposarsi per avere più idee. Fu allora che Francesco, l'affidabile, si spazientì e alzando la voce volle ricordare a tutti che quell'impresa l'avevano desiderata insieme perché ciascuno sperava, anzi ne era certo, di trovare qualcosa di completamente diverso da ciò che andavano raccontando gli adulti.

A quelle parole i bambini cominciarono a descrivere quello che si immaginavano ci fosse fuori dalle mura;chi parlava di spiagge e mare, di fiori magici, di piante magiche che esaudiscono i desideri, di infiniti campi da calcio, di giochi elettronici, fabbriche di caramelle, un mondo Disney, case da nababbi, una città del futuro e...naturalmente

niente scuole, ma comode amache e lettini come disse Mattia. Peppino, il credulone, era il più entusiasta di tutti.

A smorzare quell'ondata di ottimismo intervennero Adalberto, il timido e la scettica, Nuvola, i quali azzardarono che se avessero avuto ragione i genitori invece avrebbero trovato persone che odiano i bambini, un ambiente ostile con fuoco e ghiaccio, personaggi spaventosi che non sarebbero stati capaci di affrontare, morti viventi e altri pericoli inaspettati.

9 . Il pericolo viene da dentro

Così parlando e discutendo avevano superato non visti tutti i luoghi indicati da Marco e l'avventura procedeva senza intoppi;superato anche il centro commerciale, il buon umore era tornato, stavano andando alla grande!

All'improvviso ci fu un grido, seguito da un'imprecazione, ehm..., cioè una parolaccia. Mattia aveva appoggiato male un piede e si era slogato una caviglia inciampando su un sasso. Francesco accorre subito e così gli altri. Cosa fare adesso?

Mattia si lamenta e zoppica, gli è impossibile continuare; propone di rimanere lì da solo e dice agli altri di continuare senza di lui. Giustino afferma che non si può far fallire il piano proprio ora:se l'avessero abbandonato qualcuno l'avrebbe trovato e costretto a raccontare tutta la verità e in più l'impresa l'avevano cominciata in dieci e in dieci dovevano portarla a termine!

Francesco prende le redini della situazione:fa cercare dei legni e con le corde e una coperta che si erano portati costruiscono una rudimentale barella. Faranno a turno per trasportarlo, anche se le bambine obietano di non avere sufficiente forza fisica per farlo. Giustino è irremovibile e il viaggio continua.

10 . Il colpo di fortuna

Il morale del gruppo è molto basso, anche Giustino ora è parecchio perplesso circa la riuscita dell'impresa, non vuole però far trasparire nulla per non demoralizzare la banda;i lamenti di Mattia non hanno fine, anzi, ora si sono trasformati in pianto. Ci vorrebbe proprio un aiuto oppure un colpo di fortuna, come a volte accade a scuola...

Anche Simona è parecchio demoralizzata, ma ragionando fra sé si dice che ormai non ha senso lasciar perdere e per un attimo si immagina cresciuta e con ancora le stesse domande in testa: cosa c'è oltre le mura di Cittanuova? Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano?Avrebbe raccontato anche lei le stesse cose ai suoi figli?

Meglio continuare il viaggio e dare man forte a Giustino.

Inaspettatamente ecco il colpo di fortuna! Marco compare all'improvviso;sapeva dove aspettare i bambini, avevano seguito le sue indicazioni e lui non aveva potuto accompagnarli per non dare nell'occhio.

Adesso è pronto ad indicare il resto del percorso;era stato lui a progettare le fognature della città, conosceva tutti gli ingressi dai tombini e ogni cunicolo sotterraneo. Quella sarebbe stata la via che li avrebbe definitivamente condotti fuori.

Intanto si era fatta sera, bisognava aiutare Mattia, poi ancora organizzarsi per la notte e l'indomani sarebbero partiti con un piano preciso e forse sarebbero giunti alla meta...

Testi

RISCRITTURA DI BRUNO (cap 7-10)

VALLARIA

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

L'indomani, appena svegli, i bambini di Vallaria andarono a cercare il cibo per la colazione e un torrente per bere.

Poi sedettero in cerchio per discutere la giornata: come sarebbero entrati nella città? Più che le idee che venivano in mente, parevano convincenti i pericoli: il fiume che poteva straripare ancora per la continua pioggia, e chissà che altro. In cuor loro sentivano la mancanza dei genitori e speravano che li stessero cercando.

Ma nessuno lo disse: si alzarono, caricarono gli zaini e ripresero il cammino verso la città murata.

8 . Opinioni, sogni e visioni

Lungo la marcia, ogni bambino fra sé immaginava ciò che dentro quelle mura avrebbe trovato.

Ciccio il coraggioso sognava battaglie gloriose contro centinaia di nemici. Sottuttoio si aspettava biblioteche di libri scientifici e laboratori. Simone il fifone temeva mostri e orrori, e sperava di trovarli solo in tanti videogame. Dani Speedy immaginava apparecchi strabilianti per potenziare la sua abilità di calcolo. E così ognuno, secondo le sue speranze o le sue paure.

Ma sotto tutti questi presagi, l'angoscia e la paura avanzavano striscianti in ognuno di loro. Insieme si sentivano forti, ma i brutti presentimenti crescevano, inconfessati. Qualche pericolo incombeva su di loro. Ma quale?

9 . Il pericolo viene da dentro

Mai avrebbero immaginato che il pericolo stavolta arrivava da dentro il gruppo! Simone fifone e Fede credulona, che per un po' erano rimasti indietro, si presentarono tenendosi per mano. Dissero che non avrebbero più continuato il viaggio perché avevano trovato ciò che cercavano: l'amore. Si erano fidanzati.

A nulla valsero le preghiere minacce degli amici. I due volsero le spalle alla banda e s'incamminarono verso casa.

Gli altri ripresero la loro via, allarmati e infelici.

Allarmati perché temevano che i due amici, rimasti soli, fossero scoperti e indotti a confessare i piani dei fuggitivi.

Infelici per la perdita: anche se erano ancora tanti, e tutti insieme, quei due vuoti si sentivano, eccome.

Ma non erano i soli a sentire quel vuoto: anche l'umore dei due innamorati in breve cambiò. Simone il fifone, ora che erano in due, più che mai vedeva pericoli dietro ogni fronda; e Fede la credulona più che mai gli dava retta.

L'amore non poté nulla contro la paura, la solitudine e la nostalgia degli amici.

I due volsero indietro i loro passi e si lanciarono sulle tracce della banda.

Li trovarono in una grotta in cui s'erano rifugiati, avviliti e già sul punto di scoraggiarsi.

Dopo feste e abbracci e racconti, rinfrancata e di nuovo al completo, la banda lasciò la grotta e si accinse a proseguire il viaggio con nuova lena. Ma per dove, maledizione!

Dopo tanti incidenti e pericoli, era ben tempo che incontrassero un po' di fortuna!

10 . Il colpo di fortuna

Ed eccola, forse! Accanto alla strada, impegnato a tagliare alberi, videro Berto, l'aiutante di Mastro Pino, il falegname che aveva costruito il portone sprangato di Vallaria.

Chiesero a Berto di aiutarli, e lui acconsentì. Prese con sé una torcia, una tenda, una bomba granata e un rotolo di carta igienica, e si unì a loro.

Li condusse per sentieri che solo lui conosceva, e camminando farfugliava di fossati e mostri mangiauomini. I bambini si spaventarono, credettero di sentire oscure presenze, fuggirono da tutte le parti, fino a trovarsi in una foresta piena di visioni, animali sconosciuti con orecchie lunghe e curve ed insetti giganti.

Ma era reale? O era la loro paura che generava quegli incubi?

Impauriti e affascinati nello stesso tempo, presero a esplorare il posto, come in una strana caccia al tesoro. Finché si trovarono davanti ad un cancello chiuso. Era un passaggio per la città murata? Come potevano entrare?

Berto prese la bomba granata, la lanciò contro il cancello, e...

(Nello scoppio alcuni bambini caddero in una voragine profonda provocata dallo scoppio. - Aiutoooo!!! Berto cercò subito di trovare una soluzione, si ricordò di aver portato con sé anche un rotolo di carta igienica superresistente. Così lo srotolò e lo utilizzò come una fune, aiutando i bambini a risalire)

CITTANUOVA

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

L'indomani i bambini si svegliarono, tirarono fuori mele e succhi, fecero colazione, e sedettero in cerchio per fare il punto. Giustino aveva un piano: cercare Marco, l'ingegnere, che li aveva aiutati la sera prima.

Marco era ingegnere civile, a Cittanuova, aveva progettato strade, ponti, edifici: poteva indicare alla banda la via giusta per uscire dalla città.

Anche lui da bambino aveva avuto lo stesso desiderio di sapere cosa ci fosse davvero fuori dalle mura, ma poi aveva abbandonato il sogno di scoprirlo; gli studi, il lavoro, gli impegni avevano avuto la meglio. Ora però la determinazione ed il coraggio dei bambini avevano risvegliato in lui quel sogno, quindi li avrebbe aiutati!

Non dovettero neanche cercarlo, fu lui che li trovò. Li aveva seguiti, la notte prima, aveva visto dove si rifugiavano, e non appena fu giorno li raggiunse.

Indicò loro un percorso sicuro per sfuggire alle ricerche dei carabinieri: dovevano passare accanto alla chiesa, all'oratorio, alla scuola e al centro commerciale. Per quei luoghi i genitori erano certi che i bambini non sarebbero mai più passati: erano al sicuro.

I bambini si camuffarono con i cappucci delle felpe e uscirono dal garage. Giustino si intrattenne a parlare da solo con Marco ancora qualche minuto.

8 . Opinioni, sogni, e visioni

I bambini, camminando, parlottavano fra loro, chiedendosi se mai ce l'avrebbero fatta a uscire da quella città.

Fra ottimisti e pessimisti, pigri e volenterosi, alla fine Francesco l'affidabile si spazientì, e ricordò a tutti che quell'impresa l'avevano desiderata insieme, perché ciascuno sperava di trovare fuori dalla città qualcosa di diverso da ciò che andavano raccontando gli adulti.

A quelle parole i bambini cominciarono a descrivere quello che si immaginavano ci fosse fuori dalle mura.

Chi parlava di spiagge e mare.

Chi di piante magiche che esaudiscono i desideri.

Chi di infiniti campi da calcio e giochi elettronici.

E poi fabbriche di caramelle, mondi Disney, case da nababbi, città del futuro...

E chi avanzava dubbi: se invece avevano ragione i genitori, avrebbero trovato solo assassini e mostri e fuoco e ghiaccio e ogni genere di orrori.

9 . Il pericolo viene da dentro

Così parlando e discutendo, avevano percorso senza intoppi la via indicata da Marco. Il buon umore era tornato: stavano andando alla grande!

Ma all'improvviso un grido li fece trasalire: Mattia aveva poggiato male un piede e si era slogato una caviglia. Gran guaio! Che fare adesso?

Mattia si lamentava, zoppicava, impossibile continuare. Propose agli amici di lasciarlo lì, continuare senza di lui. Ma Giustino, il capo, non era d'accordo: quelli che davano loro la caccia l'avrebbero trovato e costretto a spifferare tutto; e poi l'impresa l'avevano cominciata in dieci e in dieci dovevano finirla!

Francesco prese le redini della situazione: fece cercare pezzi di legno, e con le corde e le coperte che si erano portati dietro costruì una barella. Avrebbero fatto a turno per trasportarlo. Tutti furono d'accordo, e il viaggio riprese.

10 . Il colpo di fortuna

Ma il morale del gruppo era basso: i lamenti di Mattia s'erano trasformati in pianto, quanto ancora avrebbero potuto continuare?

Ciascuno in cuor suo ragionava fra sé: aveva senso rinunciare, proprio adesso? Si immaginavano cresciuti, uomini, donne, con ancora le stesse domande: cosa c'è oltre le mura di Cittanuova? Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano? Avrebbero raccontato anche loro le stesse cose ai suoi figli? No, dovevano continuare

Certo, un bel colpo di fortuna non guasterebbe! Dopo tanti ostacoli, pericoli, avversità... sarebbe anche ora!

Ed eccolo, quasi evocato da quei pensieri: Marco, il vecchio ingegnere, che li aspettava sulla via. I bambini avevano seguito le sue indicazioni, sapeva bene dove trovarli. E ora li avrebbe aiutati nello slancio finale dell'impresa.

Le fognature! Ecco la via. Era stato lui a progettarle, conosceva ogni tombino, ogni cunicolo. Ora era tardi, ormai, bisognava aiutare Mattia, poi organizzarsi per la notte. Ma l'indomani sarebbero partiti con un piano preciso...

Testo completo (cap. 1-10) VERSIONE DEI BAMBINI

VALLARIA

1 . Il mistero della Città Murata

Autore: Bruno (primo solco della storia)

C'era una volta, in un tempo non lontano dal nostro, un paese chiamato Vallaria.

Era un'ampia valle fertile e serena. Ogni mattina, dalle fattorie sparse, i bambini raggiungevano i villaggi per andare a scuola. Studiavano, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Proprio al centro della valle si ergeva una città, circondata da alte mura senza feritoie, chiuse da una grande porta in legno.

I bambini, curiosi di questa città che scorgevano da lontano, chiedevano spesso cosa mai racchiudesse, ma i grandi davano loro risposte diverse, spessi discordanti.

I più dicevano che era piena di cose cattive: assassini, mostri e prigionieri.
Alcuni dicevano che c'erano solo grandi edifici grigi dove si svolgevano attività noiose.
Altri che era infestata da pericolosi insetti.
Altri, infine, che era l'antica città di Vallaria, da tempo abbandonata e deserta.

Tutti gli adulti però concordavano su una cosa: ai bambini era proibito entrare e perfino avvicinarsi a quella città!

Alcuni bambini, compagni di scuola e amici, cominciarono però a sussurrare, a confidarsi i loro dubbi: ma gli adulti diranno davvero la verità? Come fare a scoprirlo?

Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Autore: Bruno (da materiali dei bambini raccolti nei primi due giorni)

Finché un giorno una bambina chiamata Melissa, che amava origliare, sentì i genitori che discutevano, chiedendosi fino a quando sarebbero riusciti a tenere il segreto.

Melissa ne parlò con Laretta, che per la sua forza e lealtà era diventata il capo della piccola banda, e a Laretta venne l'idea: interrogare Berto il chiacchierone.

Berto era l'aiutante maldestro di Mastro Pino, il vecchio falegname che tanti anni prima aveva costruito la grande porta della città, e che ora viveva da solo nel bosco.

Berto, interrogato dai bambini, dette risposte confuse, ma sufficienti a capire che nella città non c'erano né assassini, né insetti pericolosi, né edifici noiosi.

Allora era vero: gli adulti mentivano! Forse nella Città Murata c'erano giostre, giochi, giocattoli, cose da cui i grandi volevano tenerli lontani! Dovevano scoprirlo.

3 . L'assemblea

Autori: Ilias, Daniele, Davide, Kevin, Federica

I bambini marinarono la scuola per riunirsi a parlare della città proibita nella soffitta della casa di Laretta. Sotuttoio disse che si doveva portare un kit per il pronto soccorso in caso di emergenza. Ciccio non seppe rinunciare a una armatura e a una spada. Simone il fifone si portò un sacco di casa: il cuscino di piume e la coperta di lana fatta dalla sua mamma. Dany speedy portò con sé delle cesoie...

Alla fine Laretta decise che si sarebbero incontrati a mezzogiorno a casa sua per cominciare a incamminarsi.

4 . Primi passi

Autori: Bambini della VB

Dopo l'assemblea i bambini dovevano attraversare una lunga strada per arrivare alla città. Dopo un po' di percorso trovarono due vie, di cui una sicuramente molto vecchia e non più usata perché era cresciuta l'erba e sulla mappa non era indicata. L'altra era moderna, pulita e più trafficata. I bambini si diedero appuntamento alle 15 e si divisero in due: 1° gruppo guidato da DANY (SPEEDY), con CICCIO (CORAGGIOSO), MELISSA (CURIOSA), SIMONE (FIFONE E PESSIMISTA); il secondo gruppo era guidato da LAURETTA (LA CAPETTA), con FEDE (CREDULONA), SOTUTTOIO (SAPIENTE), ANGELA (ALTRUISTA). Il primo gruppo si avventurò nel vecchio sentiero e furono molto utili le cesoie di Speedy per tagliare erbaccia e rovi che impedivano il cammino. Gli altri invece canticchiarono durante il percorso perché avevano la strada più comoda ...

... finché arrivarono alla base della montagna...

5 . Primo pericolo

Autori: Enrico, Nadia, Giulia, Samuele

Era da tre giorni che la pioggia scendeva incessante. Sotuttoio, il Sapiente, aveva comunicato che la pioggia sarebbe continuata per altri giorni perché il cielo era di un blu scuro e pieno di nuvole di scaricare litri d'acqua. La popolazione era preoccupata che un pezzo di montagna si staccasse e precipitasse sul villaggio (*era "sulla città", suggerimento di correzione mio, n.d.a.*).

La paura era tanta e Sotuttoio disse che anche stavolta si sarebbe staccato un pezzo di montagna. Sotuttoio comincia a farfugliare calcoli e formule.

All'improvviso si sente un boato, si era formata una profonda crepa.

Simone l'fifone dalla paura cominciò a balbettare frasi sconnesse.

Lauretta nella convinzione generale escogita piani di intervento.

- COMPITI DIVISI
- BARRIERA CON ALBERI SRADICATI
- SCAVARE SENTIERO PER DEVIARE LA ROTTA DELLA FRANA
- Dany speedy lavora velocemente aiutato da Ciccio coraggioso
- Alberi trascinati dal fiume
- Corrono come pazzi prima che la frana
- Fede credulona non ci voleva credere e stava a guardare a naso in su

(gli ultimi 4 punti paiono annotati dalla maestra, n.d.a.)

6 . Bivacco

Autori: Bambini della VB

Dopo fatiche e pericoli erano in mezzo a un bosco e faceva freddo. «Facciamo un falò» disse Sotuttoio e gli altri approvarono solo che Simone impaurito disse «Voglio andarmene qua non mi sento al sicuro! E se ci sono veramente assassini e prigionieri?» ovviamente Fede la credulona si spaventò ma Ciccio coraggioso intervenne e, dando uno spintone a Simone, gridò di continuare l'avventura, li avrebbe difesi lui e intanto sventolava le sue mutande, pronto per una fantomatica battaglia.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

Autori: Khalil, Martina, Daniele, Gunst, Francesca R. (Chicca)

Appena svegli i bambini di Vallaria andarono a cercare il cibo per la colazione e un torrente per poter bere.

In seguito si domandarono se i loro genitori li stessero cercando ed iniziarono a riflettere su come poter entrare nella città segreta.

Ognuno di loro iniziò ad esprimere la propria opinione e si resero conto dei pericoli a cui potevano andare incontro, come il fiume che poteva straripare per l'abbondante pioggia e le difficoltà d'ingresso nella città segreta.

In cuor loro sentivano la mancanza dei genitori e speravano che li stessero cercando.

8 . Opinioni, sogni, e visioni

Autori: Luca, Sofia, Kevin, Francesca Parisi

Continuando il cammino verso la città murata , con il pensiero sempre rivolto ai possibili pericoli che potevano incontrare, ogni bambino sognava di poter trovare ciò che desiderava. Ciccio, il coraggioso, già pensava come poter combattere contro centinaia di nemici armati, Sottuttoio desiderava trovare dei libri scientifici e dei laboratori per ampliare il suo sapere ed effettuare molti esperimenti, Simone non voleva incontrare mostri assassini e criminali , sperava di trovare giochi elettronici per distrarsi dalle sue paure, Dani Speedy avrebbe voluto trovare dei moderni apparecchi tecnologici per potenziare la sua abilità di calcolo, Lauretta sperava di trovare gioielli e trucchi, Fede, la credulona, desiderava tante prelibatezze da mangiare. Nonostante i desideri e le aspettative dei nostri protagonisti , l'angoscia e la paura prevalse in ognuno di loro . Anche se insieme ed uniti si sentivano forti , i timori aumentavano e avevano brutti presentimenti.

9 . Il pericolo viene da dentro

Autori: Gabriele, Davide, Giulia

...Simone il fifone e Fede credulona si innamorarono e dissero alla banda che non volevano continuare il loro viaggio perché avevano trovato ciò che cercavano: l'amore. Ci fu un momento di crisi perché i due bambini potevano essere scoperti dai genitori. Simone e Fede s'incamminarono verso casa, invece, la banda continuò il suo viaggio. Tutti quanti erano disperati per la perdita di due dei loro amici. Ad un certo punto la banda entrò in una grotta molto buia e ricordarono, con nostalgia, i momenti passati con i loro due amici. Melissa, che era molto affezionata a Fede, si mise a piangere silenziosamente, ma poi non ce la fece più a trattenersi e scoppiò in lacrime. Tutti si girarono. Angelina disse:- Che cosa succede? Ti senti male?- Melissa rispose singhiozzando:- Mi...mi ma... ma... mancano... Simone... e ... Fede...-
-Lo so ma dobbiamo continuare il viaggio!- Disse Dany Speedy.
Melissa rispose: - No, non voglio! Voglio tornare a casa da mamma e papà!-
Nel frattempo anche a Fede e Simone le cose non andava meglio.
I due si erano resi conto di non avere risorse e si annoiavano molto da soli , quindi decisero di tornare dai loro amici.
-Ma come faremo? Non sappiamo dove sono!- disse Simone: - Adesso che ci penso, Sottuttoio aveva detto che per andare nella città si passava per una grotta e, visto che non si sono incamminati da molto, a quest'ora saranno già nella grotta! -Forza, andiamo!-
E s'incamminarono.
La banda intanto stava consolando Melissa. Tutti cercavano di convincerla a continuare il viaggio. Ad un certo punto sentirono un rumore.... dei passi... passi lenti e timorosi...
- Cos'è stato?- Disse Sottuttoio.
Ciccio esclamò:- Due ombre! Allora la mia armatura serve a qualcosa!- -Brr... che paura!- disse una voce.
Lauretta esclamò:- Riconoscerei questa esclamazione ovunque! E' Simone!
Spuntarono i visi di Fede e Simone. Tutti corsero ad abbracciarli.

-Abbiamo capito che voi siete molto importanti e non vi lasceremo compiere quest'avventura da soli!-
Dany disse: -Ora non riusciamo ad uscire di qui!-
E Laretta: - Servirebbe un colpo di fortuna...-

10 . Il colpo di fortuna

Autori: Federica, Filippo, Nadia, Enrico, Elia

Incontrarono l'aiutante di Mastro Pino, Berto, che stava tagliando la legna e chiesero di aiutarli. Lui accettò di buon grado e portò con sé una torcia, una tenda, una granata e un rotolo di carta igienica.

Il sentiero intrapreso, secondo Berto, era sbagliato perché non c'erano né fossati né il mostro mangiauomini Artur.

Suggestionati dalle parole di Berto, all'improvviso i bambini ebbero la sensazione di una strana presenza e spaventati incominciarono a correre velocemente alla ricerca di sicuri nascondigli.

Correndo, correndo si ritrovarono in una foresta con animali a loro sconosciuti con orecchie lunghe e curve ed insetti giganti.

Impauriti ma affascinati nello stesso tempo, incominciarono ad esplorare l'ambiente alla ricerca di altro, come se fosse una caccia al tesoro.

Durante l'esplorazione si ritrovarono davanti ad un cancello chiuso.

- Come possiamo entrare ? -

Berto prese la granata e la scagliò contro.

Nello scoppio alcuni bambini caddero in una voragine profonda provocata dallo scoppio.

-Aiutoooo!!!-

Berto cercò subito di trovare una soluzione, si ricordò di aver portato con sé anche un rotolo di carta igienica superresistente. Così lo srotolò e lo utilizzò come una fune, aiutando i bambini a risalire.

CITTANUOVA

1 . Il mistero della Città Murata

Autore: Bruno (primo solco della storia)

C'era una volta, in un tempo non lontano dal nostro, una città chiamata Cittanuova.

Era un borgo ricco e sereno. Ogni mattina i suoi abitanti andavano al lavoro, i loro bambini andavano a scuola, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Ai bambini non era consentito uscire, né guardare, fuori dalle mura della città, che erano alte e senza feritoie.

I grandi spiegavano questo divieto dicendo ai loro bambini che fuori c'erano solo mostri e assassini, fuoco e ghiaccio.

Ma alcuni fra i bambini, compagni di scuola e amici fra loro, cominciarono a dubitare di questi racconti. Bisbigliavano che invece là fuori forse c'erano prati magici, boschi e frutti fatati.

Alcuni affermavano che i grandi dicevano bugie per proteggerli dai guai; altri perché volevano tenere solo per sé le cose belle; altri perché temevano che se i bambini uscivano dalla città non sarebbero più tornati indietro...

E insomma, dubitavano e discutevano. Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Autore: Bruno (da materiali dei bambini raccolti nei primi due giorni)

Finché un giorno, al termine della riunione di classe, la maestra si chiuse in un'aula a parlare col sindaco e il carabiniere. Pinuccia, detta Linguabiforcuta, che li aveva visti, uscì in giardino, andò alla finestra, si arrampicò su una cassetta di legno e origliò.

I grandi stavano discutendo: si erano accorti dei dubbi dei bambini e si chiedevano come fare a dissiparli senza dir loro la verità. Purtroppo a quel punto, crack!, la cassetta si ruppe e Pinuccia dovette fuggire a gambe levate.

Ma aveva sentito abbastanza. Ne parlò con la sua amica Simona, la curiosa, e insieme decisero di riferire tutto a Giustino, il bambino che per la sua forza e il suo senso di giustizia era diventato il capo del gruppetto.

3 . Il gran consiglio

Autori: Bambini della IVA

Pinuccia riferì a Simone e a Giustino ciò che aveva sentito.

Giustino convocò un consiglio in cortile dalle h. 10:20 di mattina alle 10:50.

Invitò Pinuccia, Paolina, Peppino, Simona, Francesco, Nuvola.

Si nascosero in chiesa.

Giustino cominciò il discorso dicendo: «Sappiamo che i genitori ci mentono! Dobbiamo scoprire ciò che tramano!».

Nuvola ribattè: «Come fai a saperlo?... io non ci credo!».

Giustino convince Nuvola dicendo: «Se riusciremo ad uscire scopriremo luoghi nuovi!».

Giustino elencò: «Ci servirà: sacco a pelo, cibo, kit di emergenza, walkie talkie; zaino con: bussola, binocolo, tenda, portafoglio, orologio con lancette, ombrello, felpe, torcia, accendino.

Si diedero appuntamento al parco per le ore 4:30.

4 . Il primo cammino

*Autori: **Bambini della IV A***

Finita la scuola i bambini si incontrarono tutti al parco.

I bambini si organizzarono per una lunga impresa.

Dopo pranzo in cantina i bambini trovarono il materiale: sacchi a pelo, corde...

E nella dispensa trovarono merendine, pane, lattine di coca-cola, salame, mele...

Il leader in un cassetto di casa sua trovò la mappa e la portò dalla banda e iniziarono il cammino.

5 . Pericolo

*Autori: **Bambini della IV A***

Il carabiniere vede i bambini perché sente un tuono e avverte i genitori che i bambini sono scappati però c'è un adulto che li aiuta però i genitori li scoprono e li rinchiudono nella scuola finché i bambini non diranno la verità. Però i bambini riescono a scappare e si nascondono dietro l'angolo.

6 . Il bivacco

*Autori: **Bambini della IV A***

Era notte faceva freddo, quindi Giustino, il leader, incominciò a tirare fuori i sacchi a pelo. Incominciarono a mangiare intorno al fuoco che aveva fatto Simona, la curiosa. Lo fece don un accendino e la legna che trovò. Cominciarono a parlare come svolgere la giornata successiva. Andarono a dormire ma a un certo punto sentirono un rumore e si spaventarono molto. Alla fine era un semplice gufo. Per questo Adalberto per tutta la notte ebbe paura e disturbò il suo vicino Mattia, il pigro che voleva dormire. Pinuccia decise che qualcuno, a turno, doveva fare la guardia.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

*Autori: **Bambini della IV A***

Appena cominciò ad albeggiare, la luce entrò da una fessura della finestra e Pinuccia fu la prima a svegliarsi; ad uno ad uno tutti i bambini della banda aprirono gli occhi, tranne Mattia che continuò a dormire. Simona, la curiosa, guardò fuori per accertarsi che fosse tutto tranquillo. I bambini tirarono fuori dagli zaini mele e succhi e fecero colazione.

Contenti che la notte fosse ormai trascorsa, si sedettero in cerchio a gambe incrociate per fare il punto: Giustino voleva un piano; per prima cosa cercare Marco, l'ingegnere, che sicuramente li avrebbe aiutati.

Marco era un ingegnere civile; a Cittanuova aveva progettato strade, ponti, edifici e poteva indicare alla banda il percorso migliore per uscire dalla città, senza il rischio di doversi perdere un'altra volta. Anche lui da bambino e poi anche da ragazzo aveva avuto lo stesso desiderio di sapere cosa ci fosse davvero fuori dalle mura, ma poi aveva abbandonato il sogno di scoprirlo; gli studi, il lavoro, gli impegni avevano avuto la meglio e avevano spento in lui la curiosità e lo spirito di avventura. Ora, però, la determinazione ed il coraggio dei bambini avevano risvegliato in lui quel sogno, quindi li avrebbe aiutati! Fu l'ingegnere a recarsi nel garage dove i bambini avevano trascorso la notte, li informò che i carabinieri li stavano cercando ed indicò loro il percorso più sicuro; potevano passare vicino alla chiesa, all'oratorio, alla scuola ed al centro commerciale. Egli li incoraggiò dicendo che potevano farcela, quei luoghi erano ormai sicuri, gli adulti erano certi che i bambini non sarebbero mai più passati da lì.

Mattia, che aveva continuato a dormicchiare tutto il tempo, fu svegliato bruscamente; i bambini si prepararono e si camuffarono con i cappucci delle felpe, uscirono dal garage. Giustino si intrattenne a parlare da solo con Marco ancora qualche minuto.

8 . Opinioni, sogni e visioni

*Autori: **Bambini della IV A***

Mentre procedevano un po' in fila indiana e un po' a gruppetti di due o tre, parlottavano e discutevano. Geronimo, il pessimista, diceva che non ce l'avrebbero mai fatta e che dovevano rassegnarsi; Paolina ribattè che sicuramente ce l'avrebbero fatta, avrebbero scampato ogni pericolo e sarebbe stato un gioco da ragazzi; Giustino affermò di essere pienamente d'accordo con lei. Mattia, invece, concordava con Geronimo dicendo che era meglio riposarsi per avere più idee. Fu allora che Francesco, l'affidabile, si spazientì e alzando la voce volle ricordare a tutti che quell'impresa l'avevano desiderata insieme perché ciascuno sperava, anzi ne era certo, di trovare qualcosa di completamente diverso da ciò che andavano raccontando gli adulti.

A quelle parole i bambini cominciarono a descrivere quello che si immaginavano ci fosse fuori dalle mura; chi parlava di spiagge e mare, di fiori magici, di piante magiche che esaudiscono i desideri, di infiniti campi da calcio, di giochi elettronici, fabbriche di caramelle, un mondo Disney, case da nababbi, una città del futuro e... naturalmente niente scuole, ma comode amache e lettini come disse Mattia. Peppino, il credulone, era il più entusiasta di tutti.

A smorzare quell'ondata di ottimismo intervennero Adalberto, il timido e la scettica, Nuvola, i quali azzardarono che se avessero avuto ragione i genitori invece avrebbero trovato persone che odiano i bambini, un ambiente ostile con fuoco e ghiaccio, personaggi spaventosi che non sarebbero stati capaci di affrontare, morti viventi e altri pericoli inaspettati.

9 . Il pericolo viene da dentro

Autori: Bambini della IV A

Così parlando e discutendo avevano superato non visti tutti i luoghi indicati da Marco e l'avventura procedeva senza intoppi; superato anche il centro commerciale, il buon umore era tornato, stavano andando alla grande!

All'improvviso ci fu un grido, seguito da un'imprecazione, ehm..., cioè una parolaccia. Mattia aveva appoggiato male un piede e si era slogato una caviglia inciampando su un sasso. Francesco accorre subito e così gli altri. Cosa fare adesso?

Mattia si lamenta e zoppica, gli è impossibile continuare; propone di rimanere lì da solo e dice agli altri di continuare senza di lui. Giustino afferma che non si può far fallire il piano proprio ora: se l'avessero abbandonato qualcuno l'avrebbe trovato e costretto a raccontare tutta la verità e in più l'impresa l'avevano cominciata in dieci e in dieci dovevano portarla a termine!

Francesco prende le redini della situazione: fa cercare dei legni e con le corde e una coperta che si erano portati costruiscono una rudimentale barella. Faranno a turno per trasportarlo, anche se le bambine obiettano di non avere sufficiente forza fisica per farlo. Giustino è irremovibile e il viaggio continua.

10 . Il colpo di fortuna

Autori: Bambini della IV A

Il morale del gruppo è molto basso, anche Giustino ora è parecchio perplesso circa la riuscita dell'impresa, non vuole però far trasparire nulla per non demoralizzare la banda; i lamenti di Mattia non hanno fine, anzi, ora si sono trasformati in pianto. Ci vorrebbe proprio un aiuto oppure un colpo di fortuna, come a volte accade a scuola...

Anche Simona è parecchio demoralizzata, ma ragionando fra sé si dice che ormai non ha senso lasciar perdere e per un attimo si immagina cresciuta e con ancora le stesse domande in testa: cosa c'è oltre le mura di Cittanuova? Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano? Avrebbe raccontato anche lei le stesse cose ai suoi figli?

Meglio continuare il viaggio e dare man forte a Giustino.

Inaspettatamente ecco il colpo di fortuna! Marco compare all'improvviso; sapeva dove aspettare i bambini, avevano seguito le sue indicazioni e lui non aveva potuto accompagnarli per non dare nell'occhio.

Adesso è pronto ad indicare il resto del percorso; era stato lui a progettare le fognature della città, conosceva tutti gli ingressi dai tombini e ogni cunicolo sotterraneo. Quella sarebbe stata la via che li avrebbe definitivamente condotti fuori.

Intanto si era fatta sera, bisognava aiutare Mattia, poi ancora organizzarsi per la notte e l'indomani sarebbero partiti con un piano preciso e forse sarebbero giunti alla meta...

Testo completo (cap. 1-10)

VERSIONE DI BRUNO

VALLARIA

1 . Il mistero della città murata

Autore: Bruno (primo solco della storia, con pennellate dei bambini)

C'era una verde campagna, chiamata Vallaria, una gran valle fertile e serena.

Ogni mattina, dalle fattorie sparse, i bambini raggiungevano i villaggi per andare a scuola. Studiavano, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Proprio al centro della valle si ergeva una città, circondata da alte mura, chiuse da una gran porta in legno.

I bambini, curiosi di questa città che scorgevano da lontano, chiedevano spesso cosa mai racchiudesse, ma i grandi davano loro risposte diverse, spessi discordanti.

I più dicevano che era piena di cose cattive: assassini, mostri e prigionieri.

Alcuni dicevano che c'erano solo grandi edifici grigi dove si svolgevano attività noiose.

Altri che era infestata da pericolosi insetti.

Altri, infine, che era l'antica città di Vallaria, da tempo abbandonata e deserta.

Tutti gli adulti però concordavano su una cosa: ai bambini era proibito entrare e perfino avvicinarsi a quella città!

Alcuni bambini, compagni di scuola, cominciarono però a sussurrare, a confidarsi i loro dubbi: ma gli adulti diranno davvero la verità? Come fare a scoprirlo?

Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Autore: Bruno (da materiali dei bambini raccolti nei primi due giorni)

Finché un giorno una bambina chiamata Melissa, che amava origliare, sentì i genitori che discutevano, chiedendosi fino a quando sarebbero riusciti a tenere il segreto.

Melissa ne parlò con Laretta, che per la sua forza e lealtà era diventata il capo della piccola banda, e a Laretta venne l'idea: interrogare Berto il chiacchierone.

Berto era l'aiutante maldestro di Mastro Pino, il vecchio falegname che tanti anni prima aveva costruito la grande porta della città, e che ora viveva da solo nel bosco.

Interrogato dai bambini, Berto dette risposte confuse, ma sufficienti a intuire che nella città non dovevano esserci né assassini, né insetti pericolosi, né edifici noiosi.

Allora era vero: gli adulti mentivano! Allora forse nella città murata c'erano giostre, giochi, giocattoli, cose da cui i grandi volevano tenerli lontani! Dovevano scoprirlo.

3 . L'assemblea

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

Convocati da Lauletta di prima mattina nella soffitta di casa sua, i bambini discussero: che fare? Tentare l'impresa? Cercare di entrare nella città proibita per vedere cosa celava?

Con qualche mugugno di Simone il fifone, che Lauletta e Ciccio il coraggioso persuasero, alla fine si decise: sarebbero partiti all'avventura.

Cosa serviva, cosa dovevano portarsi?

Sotuttoio il sapiente disse che occorreva un kit per il pronto soccorso.

Ciccio il coraggioso non seppe rinunciare a un'armatura e a una spada.

Simone il fifone disse che avrebbe portato la coperta di lana fatta dalla sua mamma.

Dany Speedy avrebbe portato delle cesoie per farsi largo nella macchia intricata.

Ognuno insomma suggerì gli oggetti e gli attrezzi che sarebbero occorsi.

Lauletta concluse: si sarebbero trovati a mezzogiorno per cominciare a incamminarsi.

4 . Primi passi

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

Così fecero. A mezzogiorno si radunarono e si misero in cammino.

Ma presto la via si divise in un bivio: una delle due strade pareva antica e non più usata da tempo, piena di sterpi e rovi; l'altra via era moderna, pulita e trafficata.

I bambini non sapevano che strada scegliere, e decisero di dividersi.

Il primo gruppo, guidato da Dany Speedy, si avventurò nel vecchio sentiero, e presto si rivelarono utili le cesoie di Speedy per farsi strada fra i rovi.

Il secondo gruppo, guidato da Lauletta la capetta, si avviò invece canticchiando nella strada più comoda.

Bene: quale non fu la sorpresa del gruppo della strada facile quando, dopo due ore di comodo cammino, trovò gli amici della strada difficile seduti in attesa, graffiati ma trionfanti! La vecchia via intricata di rovi, avevano scoperto, era una scorciatoia!

Dopo risate e allegre prese in giro, ripresero insieme la via, che ora si snodava lungo le pendici di una montagna.

5 . Pericolo!

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

Di lì a poco prese a piovere. I bambini erano attrezzati con ombrelli e impermeabili, ma Sotuttoio disse cupo che il problema era ben altro! Da tre giorni la pioggia cadeva incessante, e un pezzo di montagna zuppo d'acqua pareva stesse per staccarsi e franare giù.

Sotuttoio cominciò a farfugliare calcoli e formule: livello e durata della pioggia, resistenza e pendenza del terreno... Sì, forse la frana era vicina.

Un boato fece eco ai suoi calcoli: una crepa si era aperta nel fianco della montagna. Simone il fifone cominciò a balbettare frasi sconnesse. Ma Lauretta fu pronta a reagire: divisione dei compiti e piani di intervento!

Dany Speedy e Ciccio coraggioso radunavano alberi secchi portati dal fiume, gli altri scavavano un fossato per deviare la frana. Sotuttoio calcolava la traiettoria del fossato e insegnava a intrecciare rami e alberi secondo l'uso dei castori, per creare una diga.

Ma il rombo della frana era sempre più minaccioso. «Basta, amici!» gridò a un certo punto Lauretta. «Abbiamo fatto il possibile: ora correre più veloci che si può!»

Tutti i bambini filarono via, mentre la frana di fango spingeva rabbiosa contro la diga dei bimbi-castori e si incanalava, rassegnata, lungo il loro solco di scarico.

6 . Il bivacco

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

Quando si azzardarono a fermarsi ansimanti, era ormai quasi buio. Erano in mezzo a un bosco, faceva freddo. Accesero un grande falò e sedettero in cerchio.

Fu lì che Simone prese a lamentarsi: «Voglio tornare a casa, non voglio andare nella città proibita! E se i nostri genitori hanno ragione? Se davvero ci sono assassini e prigionieri?» Fede la credulona, ovviamente, gli dette ascolto e , cominciò a frignare anche lei. Pericolo, pensò Lauretta: se lo scoraggiamento si diffonde nella banda, addio impresa!

Ma Ciccio coraggioso prese in pugno la situazione: spinse via Simone e gridò che nessuno poteva fermare quell'avventura, che li avrebbe difesi lui da ogni pericolo! E nel farlo sventolava le sue mutande, pronto per una fantomatica battaglia.

La risata generale che seguì fugò ogni dubbio, anche Simone e Fede risero, e fu allora che Lauretta disse: «Tutti a nanna!»

Così finì quella prima faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Vallaria.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

L'indomani, appena svegli, i bambini andarono in cerca di cibo per la colazione e d'un torrente per bere.

Poi sedettero in cerchio per discutere: come potevano entrare in quella città? Nessuna delle idee che venivano in mente pareva convincere, mentre convincentissimi sembravano i pericoli. In cuor loro i bambini sentivano la mancanza dei genitori e alcuni cominciarono addirittura a sperare che li stessero cercando.

Ma nessuno lo disse: si alzarono, caricarono gli zaini e ripresero il cammino verso la città murata.

8 . Opinioni, sogni e visioni

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Lungo la marcia, ogni bambino fra sé immaginava ciò che dentro quelle mura avrebbe trovato.

Ciccio l'impavido sognava battaglie gloriose contro centinaia di nemici.
Sottutoio sognava biblioteche di libri scientifici e laboratori.
Simone il fifone temeva mostri e orrori, e sperava di trovarli soltanto in vidoegame.
Dani Speedy immaginava apparecchi strabilianti per potenziare la sua abilità di calcolo.
E così ognuno, secondo le sue speranze o i suoi timori.

Ma sotto tutti questi presagi, l'angoscia e la paura avanzavano pian piano striscianti. Insieme si sentivano forti, ma i brutti presentimenti crescevano, inconfessati. Qualche pericolo, lo sentivano, incombeva su di loro. Ma quale?

9 . Il pericolo viene da dentro

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Mai avrebbero immaginato che il pericolo stavolta veniva da dentro il gruppo! Simone fifone e Fede credulona, che per un po' erano rimasti indietro, si presentarono tenendosi per mano. Dissero che non avrebbero più continuato il viaggio, perché ormai avevano trovato ciò che cercavano: l'amore. Si erano fidanzati.

A nulla servirono le preghiere e le minacce degli amici. I due volsero le spalle alla banda e s'incamminarono verso casa.

Gli altri ripresero la loro via, allarmati e infelici.
Allarmati perché temevano che i due amici, rimasti soli, fossero scoperti e costretti a confessare i piani dei fuggitivi.
Infelici per la perdita: anche se erano ancora tanti, e tutti insieme, quei due vuoti si sentivano, eccome!

Ma non erano i soli a sentire un vuoto: anche l'umore dei due innamorati in breve cambiò. Simone il fifone, ora che erano rimasti in due, più che mai vedeva pericoli dietro ogni fronda; e Fede la credulona più che mai gli dava retta.
Il loro giovane amore non poté nulla contro la paura, la solitudine e la nostalgia.
I due volsero indietro i loro passi e si lanciarono sulle tracce degli amici.

Li trovarono in una grotta in cui s'erano rifugiati per la notte, avviliti e ormai sul punto di scoraggiarsi.

Dopo feste e abbracci, rinfrancata e di nuovo al completo, la banda si preparò per la notte.

E la mattina dopo si accinse all'ultimo tratto di cammino: ormai le mura della città erano vicine, e le raggiunsero in una mezzora.

Ma erano alte, massicce! Non avrebbero potuto in nessun modo superarle!

A meno di... sì, di un colpo di fortuna!

Dopo tanti incidenti e pericoli, era ben tempo che ne avessero un po', maledizione!

10 . Il colpo di fortuna

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Ed eccola, forse! Proseguendo lungo le mura, videro un grande portone di legno, chiuso sprangato. E davanti a esso un omino che lo spalma con un pennello.

Era Berto, l'aiutante di Mastro Pino, il falegname che aveva costruito quel portone.

I bambini, riaccessi di speranza, gli si fecero intorno.

«Berto, cosa fai?» gli chiese Giustino.

«Manutenzione del portone: devo ungerlo con l'olio di noce»

«Ma... quindi hai la chiave?»

«No»

Ad alcuni dei bambini cascò il cuore in terra. Ma non a tutti!

Sotuttoio ci ragionò un po' sopra, poi chiese a Berto:

«Ma... il portone lo ungi solo da questa parte?»

«No, anche dall'altra»

«E come fai?»

«Passo dalla porticina di servizio»

«BINGO!» gridarono insieme i bambini.

11 . Dentro!

Autore: Bruno (dal terzo tratto di racconto coi bambini, concordato a voce)

Si fecero portare subito a questa porticina di servizio, sostenendo che anche loro dovevano fare manutenzione. Berto, che era un po' tontolone, li condusse a una porta minuscola celata da un cespuglio, tolse di tasca una chiave, l'aprì, i bambini, col batticuore, vi si infilarono uno per uno e...

Non potevano crederci: ERANO DENTRO!

Dentro, in una piccola piazza contigua alle mura, in quel momento deserta.

Videro due bambini sparire in un tombino e il tombino chiudersi con un tonfo.

Ma non potevano stare lì, dovevano correre!

E corsero e corsero, guardandosi intorno: e VIDERO COSA C'ERA DENTRO!

C'erano assassini, prigionieri, edifici grigi, pericolosi insetti, come dicevano i grandi?

O c'erano giostre, giochi, giocattoli, come pensavano loro?

Né l'una né l'altra cosa: c'era...

CITTANUOVA

1 . Il mistero della Città Murata

Autore: Bruno (primo solco della storia)

C'era una grande città, chiamata Cittanuova, un borgo ricco e sereno.

Ogni mattina i suoi abitanti andavano al lavoro, i loro bambini andavano a scuola, mangiavano, giocavano, crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Ai bambini non era consentito uscire, né guardare, fuori dalle mura della città, che erano alte e senza feritoie.

I grandi spiegavano questo divieto dicendo ai loro bambini che fuori c'erano solo mostri e assassini, fuoco e ghiaccio.

Ma alcuni fra i bambini, compagni di scuola e amici fra loro, cominciarono a dubitare di questi racconti. Bisbigliavano che invece là fuori forse c'erano prati magici, boschi e frutti fatati.

Alcuni affermavano che i grandi dicevano bugie per proteggerli dai guai; altri perché volevano tenere solo per sé le cose belle; altri perché temevano che se i bambini uscivano dalla città non sarebbero più tornati indietro...

E insomma, dubitavano e discutevano. Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Autore: Bruno (da materiali dei bambini raccolti nei primi due giorni)

Finché un giorno, al termine della riunione di classe, la maestra si chiuse in un'aula a parlare col sindaco e il carabiniere. Pinuccia la spiona, detta Linguabiforcuta, che li aveva visti, uscì in giardino, andò alla finestra, si arrampicò su una cassetta di legno e origliò.

I grandi stavano discutendo: si erano accorti dei dubbi dei bambini e si chiedevano come fare a dissiparli senza dir loro la verità. Purtroppo a quel punto, crack!, la cassetta si ruppe e Pinuccia dovette fuggire a gambe levate.

Ma aveva sentito abbastanza. Ne parlò con la sua amica Simona, la curiosa, e insieme decisero di riferire tutto a Giustino, il bambino che per la sua forza e il suo senso di giustizia era diventato il capo del gruppetto.

3 . Il gran consiglio

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

E Giustino si mobilitò. Messaggio a Pinuccia, Paolina, Peppino, Simona, Francesco e Nuvola: alla fine delle lezioni tutti al parco!

E lì tennero il loro gran consiglio. Giustino comunicò a tutti che avevano le prove: «Sappiamo che i genitori ci mentono! Dobbiamo scoprire ciò che tramano!»

Le perplessità di Nuvola, la scettica, furono presto superate, tutti gli altri erano d'accordo: avrebbero tentato una spedizione per scoprire cosa c'era realmente fuori della città.

Decisa l'impresa, passarono all'equipaggiamento: a ciascuno fu dato il compito di cercare in casa propria sacchi a pelo, corde, torce, fiammiferi; frutta, pane, salame, aranciata... Giustino trovò perfino una mappa della città: un buon inizio!

Si diedero appuntamento al parco per il pomeriggio.

4 . Primi passi

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

All'ora concordata si trovarono e partirono. Obiettivo: superare le mura della città!

Il primo tentativo non fu fortunato. Si incamminarono verso un castello diroccato, dove si diceva ci fosse un passaggio sotterraneo segreto che portava oltre le mura.

Trovarono il cunicolo e lo percorsero per un interminabile tratto. Ma quando, superando buio, spavento, topi e ragni furono fuori, si trovarono poco lontani dal punto d'ingresso.

Non si scoraggiarono. Altra pista: la cupola della grande basilica. Se fossero riusciti ad arrivare in cima, avrebbero potuto vedere dall'alto cosa c'era oltre le mura...

Ma niente: trovarono la porticina che conduceva alle ripide scale e le salirono tutte, ma solo per trovarsi di fronte a un'altra porta dall'antica serratura arrugginita, inespugnabile.

Delusi dalle complicazioni, stanchi e un po' scoraggiati, cominciarono a vagare a vuoto, senza una meta precisa, badando solo a non farsi vedere. Ma ahimè...

5 . Pericolo!

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

Ahimé, scoppiò un temporale. I bambini procedevano chini, ma un carabiniere di servizio vide le loro ombre, proiettate in fila su un muro da un lampo improvviso.

«Fermi! Altolà!», gridò, e i bambini spaventati ubbidirono. Il carabiniere li scortò nella scuola, ve li rinchiuse e avvisò i genitori, che allarmati li cercavano dappertutto.

Babbi e mamme arrivarono. E furono domande, interrogatori, minacce: ma nessuno dei bambini, neanche Pinuccia la spiona, volle dire perché erano scappati e cosa cercavano.

I genitori, perplessi, uscirono per consultarsi, chiudendo i bambini nell'aula. I poverini erano scoraggiati: possibile che l'impresa fosse già finita così, prima di cominciare?

«No, forse no!», disse Paolina l'ottimista: si sentiva bussare al vetro! Chi era?

Era Marco, il vecchio ingegnere della città, un po' scienziato e un po' sognatore, che parlando attraverso uno spiraglio li interrogò: perché vi tengono prigionieri?

Giustino, seguendo un istinto del momento, gli disse tutto: perché erano scappati da casa e cosa cercavano. Il vecchio ingegnere sorrise: li avrebbe aiutati.

Disarmò facilmente le serrature della finestra, uno ad uno i bambini sgattaiolarono fuori, non visti, e si dileguarono nella notte.

6 . Il bivacco

Autore: Bruno (dal primo tratto di racconto dei bambini, capitoli 3-6)

La notte era ormai avanzata, la stanchezza pesava. Ma Giustino disse che bisognava resistere ancora un po': dovevano raggiungere la periferia, dove lui conosceva un vecchio garage in disuso. Avrebbero dormito lì.

Giunti che furono, tirarono fuori i sacchi a pelo e i cibi. Simona la curiosa accese un bel fuoco, e tutti mangiarono di buona allegria.

Dopo la cena avrebbero voluto discutere la giornata passata e le prospettive per l'indomani, ma le avventure, le delusioni, le sorprese e i chilometri fatti erano stati davvero tanti: ci avrebbero pensato al risveglio. Tutti a nanna!

Così finì quella prima strana e faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Cittanuova.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

L'indomani si svegliarono, tirarono fuori mele e succhi, fecero colazione, e sedettero in cerchio per fare il punto. Giustino aveva un piano: cercare Marco, l'ingegnere, che li aveva aiutati la sera prima.

Marco era stato ingegnere civile, a Cittanuova, aveva progettato strade, ponti, edifici: poteva indicare alla banda la via giusta per uscire dalla città.

Anche lui da bambino aveva avuto lo stesso desiderio di sapere cosa ci fosse davvero fuori dalle mura, ma poi aveva abbandonato l'idea; gli studi, il lavoro, gli impegni avevano avuto la meglio. Ora però la determinazione e il coraggio di quei bambini avevano risvegliato quel sogno: li avrebbe aiutati!

Non dovettero neanche cercarlo, fu lui che li trovò. Li aveva seguiti, la notte prima, aveva visto dove si rifugiavano, e non appena fu giorno li raggiunse.

Indicò loro un percorso sicuro per sfuggire alle ricerche dei carabinieri: dovevano passare per la chiesa, l'oratorio, la scuola e il centro commerciale. In quei posti i genitori erano certi che i bambini non sarebbero passati: la via era libera.

Si camuffarono con i cappucci delle felpe, uscirono dal garage, e in marcia.

8 . Opinioni, sogni e visioni

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

I bambini, camminando, parlottavano fra loro, chiedendosi se mai ce l'avrebbero fatta a uscire da quella città.

Gli ottimisti e i pessimisti, i paurosi e i coraggiosi, i pigri e i volenterosi, tutti dicevano la loro. Alla fine Francesco, l'affidabile, si spazientì, e ricordò a tutti che quell'impresa l'avevano voluta insieme, perché ciascuno sperava di trovare fuori dalla città qualcosa di diverso da ciò che andavano raccontando gli adulti.

A quelle parole tutti cominciarono a descrivere quello che si immaginavano ci fosse fuori dalle mura.

Chi parlava di spiagge e mare.

Chi di piante magiche che esaudiscono i desideri.

Chi di infiniti campi da calcio e giochi elettronici.

E poi fabbriche di caramelle, mondi Disney, case da nababbi, città del futuro...

E chi avanzava dubbi: se invece avevano ragione i genitori, avrebbero trovato solo assassini e mostri e fuoco e ghiaccio e ogni genere di orrori.

9 . Il pericolo viene da dentro

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Così parlando e discutendo, avevano percorso senza intoppi la via indicata da Marco. Il buon umore era tornato: stavano andando alla grande!

Ma all'improvviso un grido li fece trasalire: Mattia aveva poggiato male un piede e si era slogato una caviglia. Gran guaio! Che fare adesso?

Il poveretto si lamentava, zoppicava: impossibile continuare. Propose agli amici di lasciarlo lì, e proseguire senza di lui. Ma Giustino, il capo, si oppose: quelli che davano loro la caccia l'avrebbero trovato e costretto a spifferare tutto; e poi l'impresa l'avevano cominciata in dieci e in dieci dovevano finirla!

Francesco prese le redini della situazione: fece cercare pezzi di legno, e con le corde e le coperte che si erano portati dietro costruì una barella. Avrebbero fatto a turno per trasportare l'amico invalido. Tutti furono d'accordo, e il viaggio riprese.

10 . Il colpo di fortuna

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Il morale del gruppo però era basso, i lamenti di Mattia s'erano fatti pianto, tutti erano molto stanchi, scoraggiati: quanto ancora potevano continuare?

Ma ciascuno in cuor suo pensava: no, non si può cedere ora.

Si immaginavano cresciuti, uomini, donne, con ancora le stesse domande in testa: cosa c'è oltre le mura di Cittanuova? Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano?

Avrebbero raccontato anche loro le stesse cose ai figli? No, dovevano continuare

Certo, un bel colpo di fortuna non guasterebbe! Dopo tanti ostacoli, pericoli, avversità... sarebbe anche ora!

Ed eccolo, quasi evocato da quei pensieri: Marco, il vecchio ingegnere, che li aspettava sulla via. I bambini avevano seguito le sue indicazioni, quindi sapeva dove trovarli. E ora li avrebbe aiutati nello slancio finale dell'impresa.

Le fognature! Ecco la via. Era stato lui a progettarle, conosceva ogni tombino, ogni cunicolo. Ora era tardi, ormai, bisognava aiutare Mattia, e organizzarsi per la notte: ma l'indomani sarebbero partiti con un piano preciso...

11 . Fuori!

Autore: Bruno (dal terzo tratto di racconto coi bambini, concordato a voce)

Fu il vecchio ingegnere che trovò il rifugio per la notte: un deposito di materiali di cui aveva la chiave, lì nei dintorni.

L'indomani mattina li accompagnò in una piazzetta silenziosa, proprio a ridosso delle mura. Indicò loro un tombino, i bambini lo aprirono.

«Scendendo per di qui» disse loro, «dopo un cunicolo di cinquanta passi troverete una scala di ferro e un altro cunicolo: uscite da lì e sarete fuori».

«E tu cosa farai?», gli chiese Giustino.

«Io... volete che venga con voi?»

«SÌ!!!» gridarono insieme tutti i bambini.

Ma lì un altro problema, l'ultimo e ostinato, si presentò: Adalberto, il fifone della compagnia, non voleva sentirne di scendere laggiù al buio.

A nulla servirono le esortazioni degli amici. La paura era insormontabile.

Finché Mattia, la cui storta andava migliorando, gli disse che sarebbe rimasto con lui: se Adalberto non l'aveva abbandonato quando la sua caviglia doleva, neanche lui avrebbe abbandonato Adalberto!

Lì il fifone cominciò a vacillare: non voleva essere causa lui della rinuncia di un altro...

Fu lì che si levò l'urlo di una sirena. Era solo un'ambulanza, ma Adalberto pensò fossero i carabinieri che li avevano rintracciati, e si ficcò nel tombino senza più indugi.

Anche Mattia e Giustino vi si calarono di corsa, e chiusero

Dopo pochi minuti, i bambini emergevano all'aria aperta, oltre le mura: ERANO FUORI! Si guardarono intorno, emozionati.

Scorsero alcuni bambini scomparire in una porticina delle mura, poco più in là, entrando nella città.

Ma non potevano stare lì a guardarsi intorno, dovevano correre!

Corsero e corsero, guardandosi intorno: e VIDERO COSA C'ERA FUORI!

C'erano mostri e assassini, fuoco e ghiaccio, come dicevano i grandi?

O c'erano prati magici, boschi e frutti fatati, come pensavano loro?

Né l'una né l'altra cosa: c'era...

Note

SCALETTA DEL QUINTO GIORNO

Narrazione ultimo tratto: cap. 7-10

(lettura di Bruno della sua riscrittura dei capitoli)

Avanzamento e finale CITTANUOVA

Capitolo 11° – SIAMO FUORI!

- AGGANCIO CON CAPITOLO PRECEDENTE
“Le fognature! Ecco la via. Era stato lui a progettarle, conosceva ogni tombino, ogni cunicolo. Ora era tardi, ormai, bisognava aiutare Mattia, e organizzarsi per la notte: ma l’indomani sarebbero partiti con un piano preciso...”
- BREVE SVILUPPO
 - * Risveglio
 - * L’ingegnere ha dormito con loro? O li raggiunge alla mattina?
 - * O ha insegnato loro la strada la sera prima, e ora andranno soli?
 - * Ultima riunione, stanno per raggiungere le loro meta: cosa si dicono?
 - * Partono, scendono nelle fogne vicino alle mura: la via sarà breve (perché?).
 - * Sanno dove uscire, ecco la botola: dove usciranno, cosa ci sarà là fuori?
 - * Escono...
- SIAMO FUORI!
 - * Per prima cosa sentirono un boato d’esplosione.
 - * Poi videro un gruppo di bambini precipitarsi attraverso una porta delle mura diroccata.
 - * Ma non potevano stare lì, dovevano correre: erano finalmente FUORI!
 - * Corsero e corsero, guardandosi intorno: e VIDERO COSA C’ERA FUORI!
 - * C’erano mostri e assassini, fuoco e ghiaccio, come dicevano i grandi?
 - * O c’erano prati magici, boschi e frutti fatati, come pensavano loro?
 - * Né l’una né l’altra cosa: c’era...

Avanzamento e finale VALLARIA

Capitolo 11° – SIAMO DENTRO!

- **RISCRITTURA CAPITOLO PRECEDENTE**
(...) fino a trovarsi in una foresta piena di visioni, animali sconosciuti con orecchie lunghe e curve ed insetti giganti. Ma era reale? O era la loro paura che generava quegli incubi? Impauriti e affascinati allo stesso tempo, presero a esplorare il posto, come in una strana caccia al tesoro. Finché si trovarono davanti a un'alta muraglia, con un pesante portone di legno, sprangato. Era un ingresso della città murata?. Come potevano entrare? Berto prese la granata, la lanciò contro il portone, e...
- **PARTIRE DAL PERSONAGGIO**
 - * Berto, definito nel cap. 2: Berto il chiacchierone, aiutante maldestro di Mastro Pino
 - * Può avere una granata con sé, può essere un assaltatore?
 - * O non avrà piuttosto strumenti di lavoro?
 - * Che lavoro deve svolgere? Manutenzione del portone?
 - * Spunto della BACKDOOR
 - * ...
- **SIAMO DENTRO!**
 - * Erano in una piccola piazza, contigua alle mura, in quel momento deserta.
 - * Videro due bambini sparire in un tombino e il tombino chiudersi con un tonfo.
 - * Ma non potevano stare lì, dovevano correre: erano finalmente DENTRO!
 - * Corsero e corsero, guardandosi intorno: e VIDERO COSA C'ERA DENTRO!
 - * C'erano assassini, prigionieri, edifici grigi, pericolosi insetti, come dicevano i grandi?
 - * O c'erano giostre, giochi, giocattoli, come pensavano loro?
 - * Né l'una né l'altra cosa: c'era...

Testi

PARTITURA PER LO SPETTACOLO

VALLARIA

***DIDASCALIA.** Le frasi evidenziate in giallo saranno lette da tutti i bambini in coro. Quelle stampate in caratteri rossi, azzurri e verdi rispettivamente dalla Voce Rossa, Voce Azzurra e Voce Verde, tre bambini dalla voce chiara e forte e dalla lettura sciolta individuati con l'aiuto delle maestre.*

1 . Il mistero della città murata

C'era una verde campagna, chiamata Vallaria, una gran valle fertile e serena.

Ogni mattina, dalle fattorie sparse, i bambini raggiungevano i villaggi per andare a scuola. Studiavano, mangiavano, giocavano, **crescevano bene.**

Questa serenità, però, celava un mistero. Proprio al centro della valle si ergeva una città, circondata da alte mura, chiuse **da una gran porta in legno.**

I bambini, curiosi di questa città che scorgevano da lontano, chiedevano spesso cosa mai racchiudesse, ma i grandi davano loro risposte diverse, spessi discordanti.

I più dicevano che era piena di cose cattive: assassini, mostri e prigionieri.

Alcuni dicevano che c'erano solo grandi edifici grigi dove si svolgevano attività noiose.

Altri che era infestata da pericolosi insetti.

Altri, infine, che era l'antica città di Vallaria, da tempo abbandonata e deserta.

Tutti gli adulti però concordavano su una cosa: ai bambini **era proibito entrare** e perfino avvicinarsi a quella città!

Alcuni bambini, compagni di scuola, cominciarono però a sussurrare, a confidarsi i loro dubbi: **ma gli adulti diranno davvero la verità?** Come fare a scoprirlo?

Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Finché un giorno una bambina chiamata Melissa, che amava origliare, sentì i genitori che discutevano, chiedendosi **fino a quando** sarebbero riusciti a tenere il segreto.

Melissa ne parlò con Lairetta, che per la sua forza e lealtà era diventata il capo della piccola banda, e a Lairetta venne l'idea: **interrogare Berto** il chiacchierone.

Berto era l'aiutante maldestro di Mastro Pino, il vecchio falegname che tanti anni prima aveva costruito la grande porta della città, e che ora viveva da solo nel bosco.

Interrogato dai bambini, Berto dette risposte confuse, ma sufficienti a intuire che nella città non dovevano esserci

né assassini,
né insetti pericolosi,
né edifici noiosi.

Allora era vero: **gli adulti mentivano!** Allora forse nella città murata c'erano

giostre,
giochi,
giocattoli,

cose da cui i grandi volevano tenerli lontani!
Dovevano scoprirlo.

3 . L'assemblea

Convocati da Lairetta di prima mattina nella soffitta di casa sua, i bambini discussero: che fare? **Tentare l'impresa?** Cercare di entrare nella città proibita per vedere cosa celava?

Con qualche mugugno di Simone il fifone, che Lairetta e Ciccio il coraggioso persuasero, alla fine si decise: sarebbero partiti all'avventura.

Cosa serviva, cosa dovevano portarsi?

Sotuttoio il sapiente disse che occorreva un kit per il pronto soccorso.
Ciccio il coraggioso non seppe rinunciare a un'armatura e a una spada.
Simone il fifone disse che avrebbe portato la coperta di lana fatta dalla sua mamma.

Dany Speedy avrebbe portato delle cesoie per farsi largo nella macchia intricata.

Ognuno insomma suggerì gli oggetti e gli attrezzi che sarebbero occorsi.

Lairetta concluse: si sarebbero trovati a mezzogiorno per cominciare a incamminarsi.

4 . Primi passi

Così fecero. A mezzogiorno si radunarono e si misero in cammino.

Ma presto la via si divise in un bivio: **una delle due strade** pareva antica e non più usata da tempo, piena di sterpi e rovi; **l'altra via** era moderna, pulita e trafficata.

I bambini non sapevano che strada scegliere, e decisero di dividersi.

Il primo gruppo, guidato da Dany Speedy, si avventurò nel vecchio sentiero, e presto si rivelarono utili le cesoie di Speedy per farsi strada fra i rovi.

Il secondo gruppo, guidato da Lauretta la capetta, si avviò invece canticchiando nella strada più comoda.

Bene: quale non fu la sorpresa del gruppo della strada facile quando, dopo due ore di comodo cammino, trovò **gli amici della strada difficile** seduti in attesa, graffiati ma trionfanti! La vecchia via intricata di rovi, avevano scoperto, **era una scorciatoia!**

Dopo risate e allegre prese in giro, ripresero insieme la via, che ora si snodava lungo le pendici di una montagna.

5 . Pericolo!

Di lì a poco prese a piovere. I bambini erano attrezzati con ombrelli e impermeabili, ma Sotuttoio disse cupo che il problema **era ben altro!**

Da tre giorni la pioggia cadeva incessante, e un pezzo di montagna zuppo d'acqua pareva stesse per staccarsi e **franare giù.**

Sotuttoio cominciò a farfugliare calcoli e formule:

livello e durata della pioggia,
resistenza e pendenza del terreno...

Sì, forse la frana era vicina.

UN BOATO fece eco ai suoi calcoli: una crepa si era aperta nel fianco della montagna.

Simone il fifone cominciò a balbettare frasi sconnesse.

Ma Lauretta fu pronta a reagire: divisione dei compiti e piani di intervento!

Dany Speedy e Ciccio coraggioso radunavano alberi secchi

portati dal fiume, gli altri scavavano un fossato per deviare la frana.

Sotuttoio calcolava la traiettoria del fossato

e insegnava a intrecciare rami e alberi secondo l'uso dei castori, per creare una diga.

Ma il rombo della frana era sempre più minaccioso. **«BASTA, AMICI!»** gridò a un certo punto Lauretta. «Abbiamo fatto il possibile: ora **correre più veloci che si può!**»

Tutti i bambini filarono via, mentre la frana di fango spingeva rabbiosa contro la diga dei bimbi-castori e si incanalava, rassegnata, lungo il loro solco di scarico.

6 . Il bivacco

Quando si azzardarono a fermarsi ansimanti, era ormai **quasi buio**. Erano in mezzo a un bosco, faceva freddo. Accesero un grande falò e sedettero in cerchio.

Fu lì che Simone prese a lamentarsi:

«Voglio tornare a casa, non voglio andare nella città proibita!

E se i nostri genitori hanno ragione? Se davvero ci sono assassini e prigionieri?»

Fede la credulona, **ovviamente, gli dette ascolto**

e , cominciò a frignare anche lei.

Pericolo, pensò Lauretta: se lo scoraggiamento si diffonde nella banda, **addio impresa!**

Ma Ciccio coraggioso prese in pugno la situazione: spinse via Simone e gridò che **nessuno poteva fermare quell'avventura**, che li avrebbe difesi lui da ogni pericolo! E nel farlo sventolava le sue mutande, pronto per una fantomatica battaglia.

La risata generale che seguì fugò ogni dubbio, anche Simone e Fede risero, e fu allora che Lauretta disse: **«Tutti a nanna!»**

Così finì quella prima faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Vallaria.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

L'indomani, appena svegli, i bambini andarono in cerca di cibo per la colazione e d'un torrente per bere.

Poi sedettero in cerchio per discutere: **come potevano entrare** in quella città? Nessuna delle idee che venivano in mente pareva convincere, mentre convincentissimi sembravano i pericoli. In cuor loro i bambini sentivano la mancanza dei genitori e alcuni cominciarono addirittura a sperare che li stessero cercando.

Ma nessuno lo disse: si alzarono, caricarono gli zaini e ripresero il cammino verso la città murata.

8 . Opinioni, sogni e visioni

Lungo la marcia, ogni bambino fra sé immaginava ciò che dentro quelle mura avrebbe trovato.

Ciccio l'impavido sognava battaglie gloriose contro centinaia di nemici.

Sottutoio sognava biblioteche di libri scientifici e laboratori.

Simone il fifone temeva mostri e orrori, e sperava di trovarli soltanto in videogame.

Dani Speedy immaginava apparecchi strabilianti per potenziare la sua abilità di calcolo. **E così ognuno**, secondo le sue speranze o i suoi timori.

Ma sotto tutti questi presagi, l'angoscia e la paura avanzavano pian piano striscianti. Insieme si sentivano forti, ma i brutti presentimenti crescevano, inconfessati. Qualche pericolo, lo sentivano, incombeva su di loro. **Ma quale?**

9 . Il pericolo viene da dentro

Mai avrebbero immaginato che il pericolo stavolta veniva **da dentro il gruppo!** Simone fifone e Fede credulona, che per un po' erano rimasti indietro, si presentarono tenendosi per mano. Dissero che non avrebbero più continuato il viaggio, perché ormai avevano trovato ciò che cercavano: **l'amore. Si erano fidanzati.**

A nulla servirono le preghiere e le minacce degli amici. I due volsero le spalle alla banda e s'incamminarono verso casa.

Gli altri ripresero la loro via, allarmati e infelici.

Allarmati perché temevano

che i due amici, rimasti soli, fossero scoperti e costretti a confessare i piani dei fuggitivi.

Infelici per la perdita:

anche se erano ancora tanti, e tutti insieme, quei due vuoti si sentivano, **eccome!**

Ma non erano i soli a sentire un vuoto: anche l'umore dei due innamorati in breve cambiò.

Simone il fifone, ora che erano rimasti in due, più che mai **vedeva pericoli** dietro ogni fronda; e Fede la credulona più che mai **gli dava retta**.

Il loro giovane amore non poté nulla contro

la paura,

la solitudine

e la nostalgia.

I due volsero indietro i loro passi e si lanciarono sulle tracce degli amici.

Li trovarono in una grotta in cui s'erano rifugiati, avviliti e ormai sul punto di scoraggiarsi.

Dopo feste

e abbracci,

e racconti

rinfrancata e di nuovo al completo, la banda si preparò per la notte.

E la mattina dopo si accinse all'ultimo tratto di cammino: ormai le mura della città erano vicine, e le raggiunsero in una mezzora.

Ma erano alte, massicce! Non avrebbero potuto in nessun modo superarle!

A meno di... sì, di un colpo di fortuna!

Dopo tanti incidenti e pericoli, era ben tempo che ne avessero un po', **maledizione!**

10 . Il colpo di fortuna

Autore: Bruno (dal secondo tratto di racconto dei bambini, capitoli 7-10)

Ed eccola, forse! Proseguendo lungo le mura, videro un grande portone di legno, chiuso sprangato. E davanti a esso un omino che lo spalrava con un pennello.

Era Berto, l'aiutante di Mastro Pino, il falegname che aveva costruito quel portone.

I bambini, riaccesi di speranza, gli si fecero intorno.

«Berto, cosa fai?» gli chiese Giustino.

«Manutenzione del portone: devo ungerlo con l'olio di noce»

«Ma... quindi hai la chiave?»

«No»

Ad alcuni dei bambini cascò il cuore in terra. Ma non a tutti!

Sotuttoio ci ragionò un po' sopra, poi chiese a Berto:

«Ma... il portone lo ungi solo da questa parte?»

«No, anche dall'altra»

«E come fai?»

«Passo dalla porticina di servizio»

«BINGO!» gridarono insieme i bambini.

11 . Dentro!

Autore: **Bruno** (dal terzo tratto di racconto coi bambini, concordato a voce)

Si fecero portare subito a questa porticina di servizio, sostenendo che anche loro dovevano fare manutenzione. Berto, che era un po' tontolone, li condusse a una porta minuscola celata da un cespuglio,

tolse di tasca una chiave,

l'aprì,

i bambini, col batticuore, vi si infilarono uno per uno e...

Non potevano crederci: **ERANO DENTRO!**

Dentro, in una piccola piazza contigua alle mura, in quel momento deserta. Videro due bambini sparire in un tombino e il tombino chiudersi con un tonfo. Ma non potevano stare lì, **dovevano correre!**

E corsero e corsero, guardandosi intorno: e **VIDERO COSA C'ERA DENTRO!**

C'erano assassini,

prigioni,

edifici grigi,

pericolosi insetti,

come dicevano i grandi?

O c'erano

giostre,

giochi,

giocattoli,

come pensavano loro?

Né l'una né l'altra cosa: c'era...

Testi

PARTITURA PER LO SPETTACOLO

CITTANUOVA

***DIDASCALIA.** Le frasi evidenziate in giallo saranno lette da tutti i bambini in coro. Quelle stampate in caratteri rossi, azzurri e verdi rispettivamente dalla Voce Rossa, Voce Azzurra e Voce Verde, tre bambini dalla voce chiara e forte e dalla lettura sciolta individuati con l'aiuto delle maestre.*

1 . Il mistero della Città Murata

C'era una grande città, chiamata Cittanuova, un borgo ricco e sereno.

Ogni mattina i suoi abitanti andavano al lavoro, i loro bambini **andavano a scuola,**
mangiavano,
giocavano,
crescevano bene.

Questa serenità, però, celava un mistero. Ai bambini **non era consentito** uscire, né guardare, fuori dalle mura della città, che erano alte e senza feritoie.

I grandi spiegavano questo divieto dicendo ai loro bambini che fuori c'erano solo mostri e **assassini,**
fuoco
e ghiaccio.

Ma alcuni fra i bambini, compagni di scuola e amici fra loro, cominciarono a dubitare di questi racconti. Bisbigliavano che invece là fuori forse c'erano **prati magici,**
boschi
e frutti fatati.

Alcuni affermavano che i grandi dicevano bugie per proteggerli dai guai; altri perché volevano tenere solo per sé le cose belle; altri perché temevano che se i bambini uscivano dalla città non sarebbero **più tornati indietro...**

E insomma, dubitavano e discutevano. Finché un giorno...

2 . I sospetti dei bambini

Finché un giorno, al termine della riunione di classe, la maestra si chiuse in un'aula a parlare col sindaco e il carabiniere. Pinuccia la spiona, detta **Linguabiforcuta**, che li aveva visti, uscì in giardino, andò alla finestra, si arrampicò su una cassetta di legno e **origliò**.

I grandi stavano discutendo: si erano accorti dei dubbi dei bambini e si chiedevano come fare a dissiparli senza dir loro la verità. Purtroppo a quel punto, **crack!**, la cassetta si ruppe e Pinuccia dovette fuggire a gambe levate.

Ma aveva sentito abbastanza. Ne parlò con la sua amica **Simona, la curiosa**, e insieme decisero di riferire tutto a **Giustino, il bambino** che per la sua forza e il suo senso di giustizia era diventato **il capo del gruppetto**.

3 . Il gran consiglio

E Giustino si mobilitò. Messaggio a Pinuccia, Paolina, Peppino, Simona, Francesco e Nuvola: alla fine delle lezioni **tutti al parco!**

E lì tennero il loro gran consiglio. Giustino comunicò a tutti che avevano le prove: «Sappiamo che i genitori **ci mentono!** Dobbiamo scoprire ciò che tramano!»

Le perplessità di Nuvola, la scettica, furono presto superate, tutti gli altri erano d'accordo: avrebbero tentato una spedizione per scoprire **cosa c'era** realmente fuori della città.

Decisa l'impresa, passarono all'equipaggiamento: a ciascuno fu dato il compito di cercare in casa propria

sacchi a pelo,
corde,
torce,
fiammiferi;
frutta,
pane,
salame,
aranciata...

Giustino trovò perfino una mappa della città: un buon inizio!

Si diedero appuntamento al parco per il pomeriggio.

4 . Primi passi

All'ora concordata si trovarono e partirono. **Obiettivo:** superare le mura della città!

Il primo tentativo non fu fortunato. Si incamminarono verso un castello diroccato, dove si diceva ci fosse un passaggio sotterraneo segreto che portava oltre le mura.

Trovarono il cunicolo e lo percorsero per un interminabile tratto. Ma quando, superando **buio,**
spavento,

topi e ragni

furono fuori, si trovarono poco lontani dal punto d'ingresso.

Non si scoraggiarono. Altra pista: la cupola della grande basilica. Se fossero riusciti ad arrivare in cima, avrebbero potuto vedere dall'alto cosa c'era oltre le mura...

Ma niente: trovarono la porticina che conduceva alle ripide scale e le salirono tutte, ma solo per trovarsi di fronte a un'altra porta dall'antica serratura arrugginita, **inespugnabile**.

Delusi dalle complicazioni, stanchi e un po' scoraggiati, cominciarono a vagare a vuoto, senza una meta precisa, badando solo a non farsi vedere. **Ma ahimè...**

5 . Pericolo!

Ahimé, scoppiò un temporale. I bambini procedevano chini, ma un carabiniere di servizio vide le loro ombre, proiettate in fila su un muro da un lampo improvviso.

«Fermi! Altolà!», gridò, e i bambini spaventati ubbidirono. Il carabiniere li scortò nella scuola, ve li rinchiuse e avvisò i genitori, che allarmati li cercavano dappertutto.

Babbi e mamme arrivarono. E furono

domande,
interrogatori,
minacce:

ma nessuno dei bambini, neanche Pinuccia la spiona, volle dire perché erano scappati e cosa cercavano.

I genitori, perplessi, uscirono per consultarsi, chiudendo i bambini nell'aula. I poverini erano scoraggiati: possibile che l'impresa fosse già finita così, **prima di cominciare?**

«No, forse no!», disse Paolina l'ottimista: si sentiva bussare al vetro! **Chi era?**

Era Marco, il vecchio ingegnere della città, **un po' scienziato e un po' sognatore**, che parlando attraverso uno spiraglio li interrogò: **perché vi tengono prigionieri?**

Giustino, seguendo un istinto del momento, gli disse tutto: **perché erano scappati da casa** e cosa cercavano. Il vecchio ingegnere sorrise: li avrebbe aiutati.

Disarmò facilmente le serrature della finestra, uno ad uno i bambini sgattaiolarono fuori, non visti, e si dileguarono **nella notte**.

6 . Il bivacco

La notte era ormai avanzata, la stanchezza pesava. Ma Giustino disse che bisognava resistere ancora un po': dovevano raggiungere la periferia, dove lui conosceva un vecchio garage in disuso. **Avrebbero dormito lì.**

Giunti che furono, tirarono fuori i sacchi a pelo e i cibi. Simona la curiosa accese un bel fuoco, e tutti mangiarono di buona allegria.

Dopo la cena avrebbero voluto discutere la giornata passata e le prospettive per l'indomani, ma **le avventure,**
le delusioni,
le sorprese
e i chilometri fatti erano stati davvero tanti: ci avrebbero pensato al risveglio.
Tutti a nanna!

Così finì quella prima strana e faticosa giornata dell'impresa dei bambini di Cittanuova.

7 . Il mattino ha l'oro in bocca

L'indomani si svegliarono, tirarono fuori mele e succhi, fecero colazione, e **sedettero in cerchio** per fare il punto. Giustino aveva un piano: cercare Marco, l'ingegnere, che li aveva aiutati la sera prima.

Marco era stato ingegnere civile, a Cittanuova, aveva progettato **strade,**
ponti,
edifici:
poteva indicare alla banda **la via giusta** per uscire dalla città.

Anche lui da bambino aveva avuto **lo stesso desiderio** di sapere cosa ci fosse davvero fuori dalle mura, ma poi aveva abbandonato l'idea; gli studi, il lavoro, gli impegni avevano avuto la meglio. Ora però la determinazione e il coraggio di quei bambini avevano risvegliato quel sogno: **li avrebbe aiutati!**

Non dovettero neanche cercarlo, fu lui che li trovò. Li aveva seguiti, la notte prima, aveva visto dove si rifugiavano, e non appena fu giorno li raggiunse.

Indicò loro un percorso sicuro per sfuggire alle ricerche dei carabinieri: dovevano passare **per la chiesa,**
l'oratorio,
la scuola
e il centro commerciale.
In quei posti i genitori erano certi che i bambini non sarebbero passati: la via era libera.

Si camuffarono con i cappucci delle felpe, uscirono dal garage, e **in marcia.**

8 . Opinioni, sogni e visioni

I bambini, camminando, parlottavano fra loro, chiedendosi **se mai ce l'avrebbero fatta** a uscire da quella città.

Gli ottimisti e i pessimisti,
i paurosi e i coraggiosi,
i pigri e i volenterosi,

tutti dicevano la loro. Alla fine Francesco, l'affidabile, si spazientì, e ricordò a tutti che quell'impresa **l'avevano voluta insieme**, perché ciascuno sperava di trovare fuori dalla città qualcosa di diverso da ciò che andavano raccontando gli adulti.

A quelle parole tutti cominciarono a descrivere quello che si immaginavano ci fosse fuori dalle mura.

Chi parlava di spiagge e mare.

Chi di piante magiche che esaudiscono i desideri.

Chi di infiniti campi da calcio e giochi elettronici.

E poi fabbriche di caramelle, mondi Disney, case da nababbi, città del futuro...

E chi avanzava dubbi: se invece avevano ragione i genitori, avrebbero trovato **solo assassini e mostri** e fuoco e ghiaccio e ogni genere di orrori.

9 . Il pericolo viene da dentro

Così parlando e discutendo, avevano percorso senza intoppi la via indicata da Marco.

Il buon umore era tornato: **stavano andando alla grande!**

Ma all'improvviso un grido li fece trasalire: Mattia aveva poggiato male un piede e si era slogato una caviglia. **Gran guaio!** Che fare adesso?

Il poveretto si lamentava, zoppicava: impossibile continuare. Propose agli amici di lasciarlo lì, e continuare senza di lui. Ma Giustino, il capo, si oppose: quelli che davano loro la caccia l'avrebbero trovato e costretto a spifferare tutto; e poi l'impresa l'avevano cominciata in dieci **e in dieci dovevano finirla!**

Francesco prese le redini della situazione:

fece cercare pezzi di legno,

e con le corde e le coperte che si erano portati dietro

costruì una barella.

Avrebbero fatto a turno per trasportare l'amico invalido. Tutti furono d'accordo, e il viaggio riprese.

10 . Il colpo di fortuna

Il morale del gruppo però era basso, i lamenti di Mattia s'erano fatti pianto, tutti erano molto stanchi, **scoraggiati**: quanto ancora potevano continuare?

Ma ciascuno in cuor suo pensava: no, non si può cedere ora.

Si immaginavano cresciuti, uomini, donne, con ancora le stesse domande in testa:

cosa c'è oltre le mura di Cittanuova?

Perché i grandi non vogliono che i bambini sappiano?

Avrebbero raccontato anche loro le stesse cose ai figli?

No, dovevano continuare

Certo, un bel colpo di fortuna non guasterebbe!

Dopo tanti ostacoli, pericoli, avversità... **sarebbe anche ora!**

Ed eccolo, quasi evocato da quei pensieri: Marco, il vecchio ingegnere, che li aspettava sulla via. I bambini avevano seguito le sue indicazioni, quindi sapeva dove trovarli.

E ora li avrebbe aiutati nello slancio finale dell'impresa.

Le fognature! Ecco la via. Era stato lui a progettarle, conosceva ogni tombino, ogni cunicolo. Ora era tardi, ormai, bisognava aiutare Mattia, e organizzarsi per la notte: **ma l'indomani** sarebbero partiti con un piano preciso...

11 . Fuori!

Fu il vecchio ingegnere che trovò il rifugio per la notte: un deposito di materiali di cui aveva la chiave, lì nei dintorni.

L'indomani mattina li accompagnò in una piazzetta silenziosa, proprio **a ridosso delle mura**. Indicò loro un tombino, i bambini lo aprirono.

«Scendendo per di qui» disse loro, «dopo un cunicolo di cinquanta passi troverete una scala di ferro e un altro cunicolo: uscite da lì e **sarete fuori**».

«E tu cosa farai?», gli chiese Giustino.

«Io... volete che venga con voi?»

«SÌ!!!» gridarono insieme tutti i bambini.

Ma lì un altro problema, l'ultimo e ostinato, si presentò: Adalberto, il fifone della compagnia, non voleva sentirne di scendere laggiù al buio.

A nulla servirono le esortazioni degli amici. La paura era insormontabile.

Finché Mattia, la cui storta andava migliorando, gli disse che sarebbe rimasto con lui: se Adalberto non l'aveva abbandonato quando la sua caviglia doleva, **neanche lui avrebbe abbandonato Adalberto!**

Lì il fifone cominciò a vacillare: non voleva essere causa lui della rinuncia di un altro...

Fu lì che si levò **l'urlo di una sirena**.

Era solo un'ambulanza,
ma Adalberto pensò fossero i carabinieri
che li avevano rintracciati,

e si ficcò nel tombino senza più indugi.

Anche Mattia e Giustino vi si calarono di corsa, e chiusero

Dopo pochi minuti, i bambini emergevano all'aria aperta, oltre le mura: **ERANO FUORI!**

Si guardarono intorno, emozionati.

Scorsero alcuni bambini scomparire in una porticina delle mura, poco più in là, entrando nella città.

Ma non potevano stare lì a guardarsi intorno, **dovevano correre!**

Corsero e corsero, guardandosi intorno: e **VIDERO COSA C'ERA FUORI!**

C'erano mostri e assassini,

fuoco e ghiaccio,

come dicevano i grandi?

O c'erano prati magici,

boschi e frutti fatati,

come pensavano loro?

Né l'una né l'altra cosa: c'era...