

RACCONTO UN 'AVVENTURA

Situazione: *Un giorno, mentre stai passeggiando in riva al mare, vedi una bottiglia galleggiare, curioso, la prendi. All'interno c'è un messaggio. Estrai il cartiglio. Rimani stupito nel capire che è una MAPPA. Quella notte sogni...e immagini l'avventura che ha vissuto il protagonista che ha disegnato quella mappa.*



I RACCONTI

1. La ragazza dell'isola di *Alice Ballerini e Alice Stomboli*
2. La mappa ritrovata di *Lorenzo Chiera e La Torre Andrea*
3. L'isola dei desideri di *Elena Ragusa, Sofia Rizzo e Sofia Tacca*
 4. L'isola che non c'è più di *Marco Tejada*
 5. Il tesoro perduto di *Lorenzo Manzo e Simone Piscitello*
 6. L'isola sperduta di *Margherita Martignoni*
 7. L'isola del gioco di *Enea Cerri*

A.S. 2019\2020

Scuola Secondaria di Fontaneto d'Agogna, classe 1A

Laboratorio di Italiano -Arte

Didattica a distanza

1. La ragazza dell'isola

Era una mattina di primavera, come sempre mi alzai, feci colazione e andai fare una passeggiata in riva al mare. Il cielo era luminoso, colorato di rosso, e il sole stava per sorgere, la spiaggia era deserta. Ad un tratto vidi in lontananza un oggetto di vetro verde, incuriosita mi fermai a raccogliarlo: era una bottiglia! Sembrava aver viaggiato molto... con forza levai il tappo e con stupore mi accorsi che al suo interno era stato inserito un biglietto, era sgualcito negli angoli e ingiallito dal tempo.

Tornai di corsa a casa per esaminare la mia scoperta. Mi resi conto che era una mappa: poteva trattarsi, dalle informazioni appuntate, un'isola dispersa nelle acque dell'Atlantico. Sul retro del biglietto trovai una descrizione dell'isola e una richiesta di aiuto che riportava le seguenti parole:

“Ciao, se qualcuno sta leggendo questo messaggio è perché la bottiglia ha superato l'infinito oceano Atlantico. L'isola su cui mi trovo di sicuro non è segnata su alcuna cartina, perché è situata ai confini del mondo. Animali strani abitano l'isola, per non parlare delle piante, numerosi pericoli incombono su di me e la solitudine a volte mi affligge, è da molto tempo ormai che sono intrappolata su quest'isola.

Ora che possiedi la mappa potrai venirmi a cercare, ma numerose saranno le prove che dovrai affrontare.

Tiffany Aniston

Lessi più volte la lettera, poi la nascosi nel cassetto della scrivania all'interno del mio diario e scesi per il pranzo. Il pomeriggio trascorse senza che me ne accorgessi, continuavo a pensare a quello strano ritrovamento, e arrivò l'ora di andare a letto, prima però scrissi una delle pagine del mio diario segreto :

Caro diario,

oggi mentre ero in spiaggia ho trovato una vecchia bottiglia polverosa contenente un messaggio di una ragazza intrappolata su un'isola deserta. Pensa è tutta sola, io non sarei stata in grado di sopravvivere, chissà quante ne ha passate... non so se è tutto vero, voglio crederlo e se quella ragazza esiste veramente ha bisogno di me e io devo salvarla.

Poco dopo chiusi gli occhi e mi addormentai. Quella notte feci un sogno molto bizzarro: sognai che mi trovavo sull'isola, però non c'era traccia di Tiffany. Urlavo a squarciagola ma non ricevevo risposta, così mi addentrai nella foresta: tutto era proprio come Tiffany aveva descritto... un luogo strano e pericoloso. Procedetti tra i boschi altissimi, udivo lontano il continuo frangersi della risacca e lo stormire delle foglie. All'improvviso avvertii una presenza dietro me, mi girai di scatto e la vidi, era Tiffany. Era una ragazza alta dai lunghi capelli neri raccolti in una specie di treccia, aveva due occhi grandi e azzurri come l'imponente oceano. Aveva un viso abbronzato, i suoi vestiti apparivano come consumati dal tempo. Indossava un paio di pantaloni , strappati e

sporchi di fango, e una maglietta molto corta di colore nero, ai piedi calzava un paio di scarponcini da montagna. Mi guardava in modo stupito. Dopo una lunga serie di sguardi presi la parola:

- *Ciao tu devi essere Tiffany, la stessa Tiffany che ha scritto la mappa, io sono Madison ecco vedi l'ho trovata io, sulla spiaggia di Charleston*

Lei mi guardò con sguardo incredulo e disse : - *Allora la bottiglia è arrivata a destinazione, pensavo non ce l'avrebbe fatta* - poi mi fissò per alcuni secondi, senza esitare mi prese la mano e cominciò a correre finché non ci fermammo davanti ad un gigantesco albero.

Lei tirò un ramo e un varco sotto di noi si aprì, cademmo giù e iniziammo a precipitare verso il basso. Io urlavo dal terrore, mentre lei fissava il vuoto tranquilla, così quando vidi il suo sguardo sicuro smisi di urlare e chiusi gli occhi. Quando sentii fisso il terreno sotto i miei piedi aprii gli occhi e vidi una piccola caverna, probabilmente era l'abitazione di Tiffany.

Lei si diresse verso un tavolo, sopra vi era appoggiato un cartiglio, lo prese e uscimmo dalla caverna. Tiffany si diresse verso est, seguendo le indicazioni della mappa che aveva prelevato. Per molto tempo non dissi nulla, ma la strada era irta, allora le chiesi dove stessimo andando e quale fosse la destinazione e lei mi rispose: - *Stiamo andando a cercare il tesoro che ho sepolto quando sono arrivata su quest'isola.*

Continuammo a camminare senza sosta, finché non giungemmo

ad un enorme lago. L'acqua era scura: - *Ecco, il tesoro è proprio sepolto sul fondo del lago-*

Io dubbiosa le chiesi: - *Come facciamo ad attraversarlo ?*
Lei non rispose, raccolse uno strano fungo blu, gli diede un morso e si tuffò nel lago. Rimase sott'acqua parecchi minuti, per il timore che fosse morta mi misi a piangere ma, ad un tratto, la vidi emergere pochi metri più avanti rispetto al punto in cui c'eravamo lasciate... e senza pensarci troppo le andai incontro.

Fu così che mi accorsi del baule...



Lei mi guardò con occhi pieni di gratitudine. Insieme aprimmo il baule , stavo per scoprire il contenuto quando...

Di soprassalto fui svegliata. A quel punto capii che era stato tutto un sogno, corsi alla scrivania e frugai nel cassetto alla ricerca

della mappa ... misteriosamente non c'era più.

Alice Ballarini, Alice Stomboli

2. LA MAPPA RITROVATA

Ricordo bene quel sogno, l'ho fatto dopo aver ritrovato quella mappa in una bottiglia. Di notte ho rivisto tutta la storia...

Fred, il protagonista del mio sogno, appartiene ad una di famiglia di antico lignaggio. Il nonno era stato un importante armatore, scomparso misteriosamente in circostanze mai chiarite.

Fred ha un viso delicato, una barba curata e un'espressione sincera, i suoi occhi, blu come il mare, sono nascosti da una capigliatura castana. La sua corporatura atletica si deve ai continui allenamenti a cavallo. Ha molti interessi e sopra ogni altra cosa adora cacciare e scoprire nuove terre con il padre. Ama vestirsi con abiti e calzature realizzati con tessuti e pellami pregiati, e fa sfoggio di accessori, come collane e anelli preziosi. Ha un unico punto debole : è l'allergico agli insetti.

L'avventura che lo vede protagonista si svolge su un'isola abitata da tre tribù : la tribù dei Crock , degli Aufk e degli Zulù, spesso in competizione tra loro. Vivono in quel luogo selvaggio, attorniato da una flora rigogliosa, animali feroci e insetti velenosi. Sulla spiaggia, da tempo , in una piccola capanna abita un vecchio saggio. L'uomo ha una folta barba e una faccia invecchiata dal tempo e dal sole.

Fred, sin da piccolo, era affascinato dai racconti di tesori nascosti, con il padre aveva solcato i mari di mezzo mondo, e proprio con lui vivrà un'avventura emozionante e troverà qualcosa che non si aspettava di trovare... ma iniziamo con ordine.

Quel giorno si trovava in barca con suo padre. L'uomo aveva deciso di fare un'escursione su un'isola rigogliosa e non ancora conosciuta. Ormeggiato il veliero, scesero sulla spiaggia e si introdussero nella folta boscaglia.

-Sai che isola è questa? E' l'isola di cui ti parlavo da piccolo. Ti ricordi quella storia? Del tesoro dei pirati?

Il ragazzo rimase sorpreso, ma in cuor suo sentiva che quel luogo gli era familiare, ricordava vagamente di tesori trafugati e contesi.

Mentre scorrevano di quella leggenda, i due vennero assaliti da una tribù: erano due guerrieri della tribù degli Aufk. Fred e il padre li stesero con una mossa di judo, e se la diedero a gambe , non si fermarono finchè non arrivarono presso la capanna,

dove vennero accolti dal vecchio saggio.

Dopo un giorno passato a dormire si svegliarono e il vecchio saggio domandò loro cosa ci facessero da quelle parti, i due gli risposero che erano lì per cercare il tesoro.

Il vecchio saggio disse loro che ci avevano già provato in tanti, ma nessuno l'aveva trovato a causa delle difficili prove da superare.

Chiesero se lui sapesse quali fossero, e il vecchio confidò che sapeva solo la più importante.

Disse che se fossero riusciti a superare quella prova avrebbero superato con facilità tutte le altre e decise di prepararli adeguatamente per la prima prova. Quando il vecchio li reputò pronti indicò loro la strada per la prima sfida.

La sfida consisteva rubare agli Aufk un oggetto sacro, naturalmente senza farsi scoprire, viceversa sarebbero stati uccisi.

Quell'oggetto, di enorme valore per il clan, in realtà era stato anni prima trafugato alla tribù dei Crok.

Aspettarono che giungesse la notte e che non ci fosse nessuno, entrarono di nascosto nel tempio e rubarono l'oggetto sacro .

Mentre stavano tornando con il prezioso oggetto tra le mani, s'imbatterono nel capo tribù, che dovettero affrontare, non riuscendo a scappare.

- *Sapevo, la profezia...*- disse l'uomo e ci invitò ad una sfida. Si trattava di arrampicarsi su una pianta nel minor tempo possibile, se fossero arrivati primi Fred e il padre potevano scappare , viceversa sarebbero diventati schiavi e dovevano consegnare l'oggetto sacro.

Non fu un'impresa difficile: Fred era velocissimo, e non aveva eguali, allora il capo tribù li lasciò andare. Con il prezioso tra le mani andarono dalla tribù dei Crok e consegnarono l'oggetto sacro. In cambio del tesoro riavuto il capo tribù disse loro dove trovare la chiave del tesoro.

Durante il tragitto, uno sciame di insetti si mise ad inseguirli. Fred ne aveva terrore , allora il padre tirò fuori dallo zaino del miele e lo posò a terra . Lo stratagemma funzionò alla grande!

Giunsero davanti a un totem. In cima scorsero una chiave, la presero. D'improvviso si aprì un varco e si intravide una grotta.

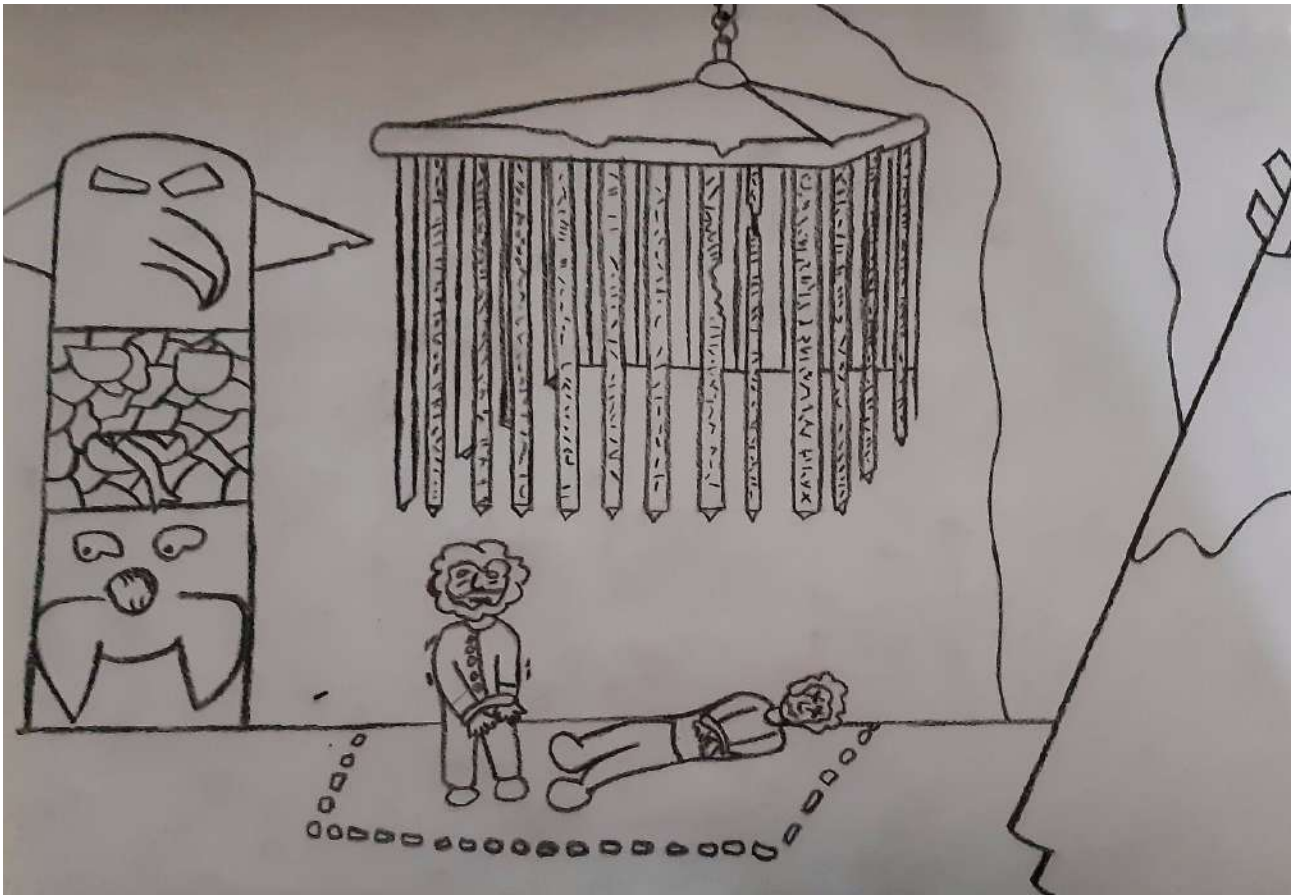
IL RITROVAMENTO DEL TESORO



Nella grotta trovarono un forziere, con la chiave che avevano preso lo aprirono. All'interno ci trovarono delle lettere. Erano missive scritte dal nonno di Fred. C'era anche una foto di Fred da piccolo con il nonno.

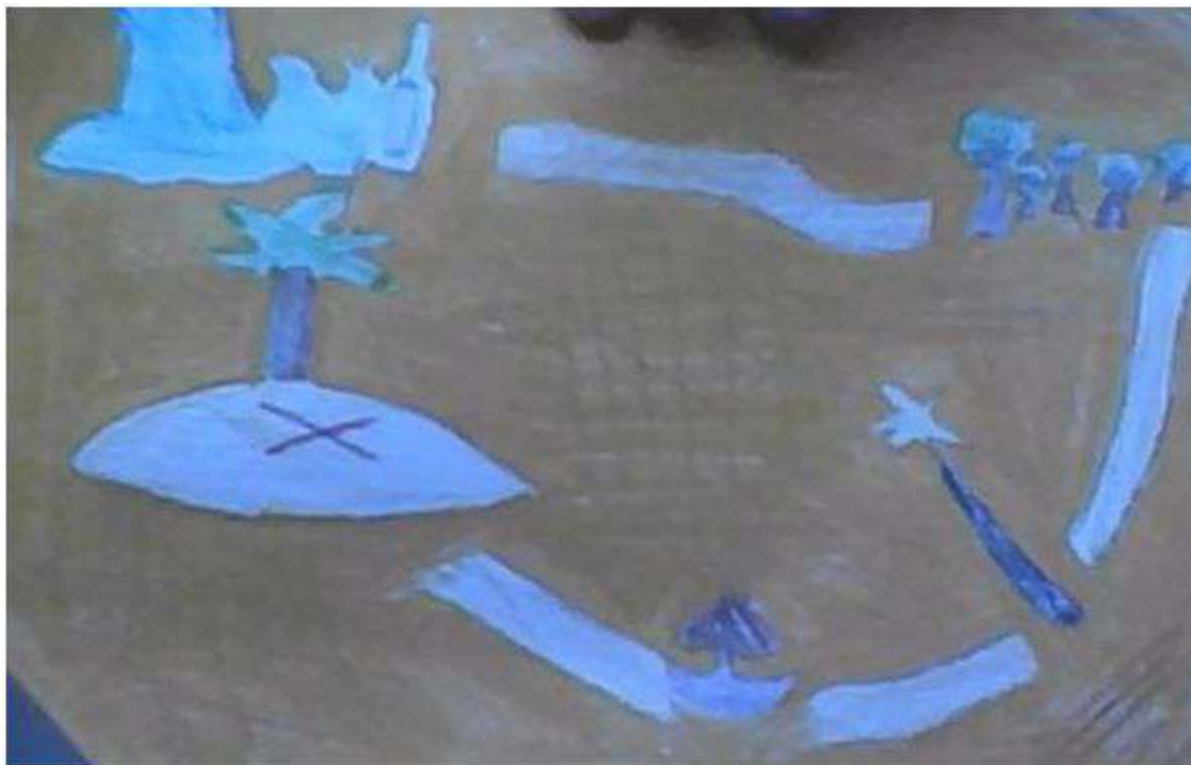
Appresero così che il nonno in realtà non era morto in un naufragio, ma che era rimasto lì sull'isola, all'inizio in cerca del tesoro, poi per amore di una bella indigena della tribù degli Zulù.

Una lettera riportava una mappa e le indicazioni per raggiungere i preziosi nascosti...



Lorenzo Chiera e Andrea La Torre

3. L'isola dei desideri



Un giorno, mentre stavo passeggiando in riva al mare, vidi una bottiglia galleggiare.



Curioso la presi. All'interno c'era un messaggio. Estrassi il cartiglio. Rimasi stupito

nel vedere che era una mappa. Quella notte sognai l'avventura che aveva vissuto il protagonista.

Dario Lampa era un ragazzino di quattordici anni, aveva gli occhi color viola perlato e dei capelli color pesca. Aveva una corporatura robusta e si vestiva sempre di verde. Aveva un carattere gentile, era altruista e coraggioso. Aveva un unico difetto: la risata goffa.



Il padre era un pirata e il giovane lo voleva imitare.

Un giorno, per mare, ci fu una terribile tempesta. L'aveva causata una malvagia strega dai capelli lunghi e neri come la pece. Suo padre e tutta la sua ciurma perirono, ma miracolosamente si salvarono lui e sua sorella, di nome Dina.

Nell'urto contro gli scogli, si era formata nell'imbarcazione una falla. I due, dopo essersi ripresi, a nuoto riuscirono ad entrare nel veliero con l'intento di trovare del materiale e corde per riparare il danno. Nella cassa degli attrezzi, a sorpresa, trovarono un cartiglio sul quale c'era scritto:

“SULLE RIVE DI QUESTO ISOLOTTO

TROVERAI UN BEL BARILOTTO”.

Con gli attrezzi adeguati riuscirono a costruire una zattera per costeggiare l'isola. Giunti in una baia, scesero in spiaggia. Lì incontrarono un pirata, soprannominato Bollo, che era stato amico del padre dei ragazzi.





Dario chiese all'uomo quale fosse il significato della frase.

-Sulla riva , su un albero di questa foresta, dovrebbe esserci un nuovo indizio , se lo troverete vi condurrà ad un altro indizio e se siete bravi, alla fine, troverete il prezioso tesoro.

Ai due si aggiunse anche Bollo e iniziarono la caccia...al tesoro.L'albero con l'indizio lo avvistò Dario:

- Non può che essere quello, guardate la forma...

Il ragazzo indicò uno strano tronco sul quale era riportato:

" COLEI CHE LA TEMPESTA FECE CAUSARE
E CHE VI FECE TUTTI NAUFRAGARE".

I tre capirono subito. Non poteva essere che lei, la malvagia STREGA.



Si diressero cautamente verso la sua abitazione, ma la risata isterica di Dario finì per tradirli... e la strega li sorprese.

- *Cercate il tesoro, vero?*- disse, e fece ai tre delle domande sull'argomento.

Dario, che non voleva farsi scoprire, rispose con delle menzogne. La strega allora gli lanciò una maledizione :- *Ad ogni bugia ti cresceranno sulla testa dei rovi.*

Così il suo cranio divenne un cespuglio. Poi, stanca di quel gioco, li lasciò andare.

Vicino ad una staccionata della casa, i tre trovarono il secondo indizio su un sasso.

“ORA DOVETE CERCARE OVE LA STREGA HA DATO IL PASTO ALLE ONDE DEL MARE”.

Bollo e Dario si trovarono in difficoltà, si chiedevano cosa potesse significare quella frase, ed è a quel punto che si fece avanti Dina.

- *Secondo me è il nostro veliero-* disse la ragazza.

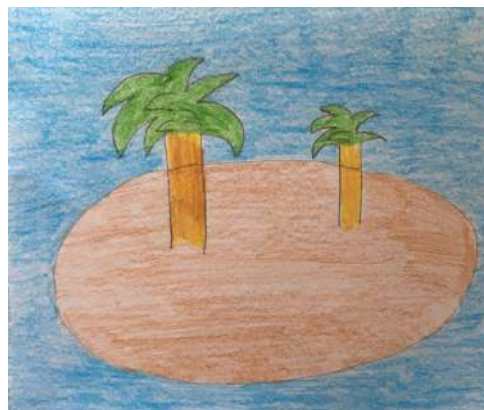
Certo, si trattava della nave. Purtroppo la barca, a causa della falla non riparata, era affondata.

- *E ora?*- disse Bollo.

A Dina cadde l'occhio su un asse con cui avevano costruito la zattera e vide una scritta:

“SULLE ONDE DEL MARE NAVIGARE E POI CERCARE ...

Remarono fino a trovare un isolotto. Scesero e si aggirarono in quella nuova terra. D'un tratto trovarono una grande x lignea, di colore rosso.



Iniziarono a scavare. Sotto un metro trovarono un grande forziere. Dentro c'erano diamanti, oro e argento: erano diventati ricchi.

E ora che farsene di tanta ricchezza? Erano lì sperduti, lontano da tutti...

Fu così che, disegnata la mappa dell'isolotto, infilarono il cartiglio in una bottiglia e la gettarono in mare, nella speranza che un giorno qualcuno potesse giungere e riportarli a casa.

Elena Ragusa, Sofia Rizzo, Sofia Tacca

4. L' isola che non c'è più

-Sai papà, stanotte ho sognato!

Michael, il personaggio della mia avventura, stava sorvolando il mare, quando, a causa di una turbolenza, l' aereo su cui si trovava si schiantò al suolo. Lui, dalla paura, svenne mentre era ancora a mezz'aria.

Si svegliò su un' isola deserta insieme ad una persona a lui sconosciuta .Erano i soli ad essere sopravvissuti allo schianto.

Lo sconosciuto gli disse il suo nome. Dopo qualche tempo i due si addentrarono nella foresta per controllare se c'era presenza di civiltà. Trovarono molti animali, ma in tutto quel girare non videro alcuna presenza umana.

Trovarono però un cane e lo chiamarono Bark.

La fame si faceva sentire ... i due presero a mani nude dei pesci, poi delle pietre focaie per accendere un fuoco.

-E ora dove dormiremo?- chiese Michael all'amico, mentre il giovane cuoceva dei pesci.

Prima che giungesse la notte, con un bastone si crearono delle asce, a cui legarono una pietra con una corda di liana, e si costruirono una capanna.

La mattina seguente Michael e Bark andarono nella foresta, mentre Josh prendeva dei pesci.

Nella foresta il cane annusò qualcosa e andò dritto verso la direzione del rumore, naturalmente Michael fu obbligato a seguirlo.

Bark portò Michael in un luogo particolare. Era un villaggio disabitato con delle rovine di un tempio.

Andando in direzione del tempio, l'uomo trovò qualcosa che lo lasciò di stucco: sul muro c'era una data e una scritta che diceva che ogni duecento anni l'isola sprofonda nel mare. Si accorse che mancava ancora un mese a quella data.

Michael in preda al panico corse da Josh dicendogli quello che aveva scoperto e naturalmente l'uomo si mise a ridere .

Allora Michael lo portò al tempio e gli fece vedere tutto. Bark si era addentrato nel tempio e i due lo seguirono.

Videro che nella sala del trono c'era un forziere contenente un mucchio d'oro, rubini

con altre pietre preziose.

Ai due venne in mente di fare una mappa e la misero in una bottiglia e la lanciarono nel mare, nella speranza che qualcuno , prima o poi, venisse in loro aiuto.

Tempo dopo un palombaro, immergendosi in quelle acque fece una scoperta clamorosa: ritrovò una cassa con dei preziosi antichi e accanto c'erano gli scheletri di due uomini e un cane.

Marco Tejada

5. IL TESORO PERDUTO

Clark è un uomo, ha i capelli biondi e corti, caratterizzati da una linea laterale rasata. Ha una fronte alta e corrugata. Lo distinguono un naso a patata, una bocca piccola con delle labbra sottili, orecchie piccole e a sventola. Il suo viso squadrato, di carnagione chiara, presenta ampie fossette e poggia su un collo grosso. Ha una corporatura muscolosa con braccia possenti, addominali scolpiti e spalle larghe. Ha gambe grosse e possenti e i suoi piedi sono altrettanto grandi. Di norma indossa una maglietta di cotone a maniche corte di color grigio chiaro, dei jeans di colore blu, tenuti in vita da una cintura di pelle nera. Ai piedi calza anfibi neri.

Clark è un uomo di mare, con il suo equipaggio va alla ricerca di tesori perduti passando per mari in tempesta e oceani in burrasca. Quella volta non fu il mare a terrorizzare l'equipaggio ma un mostro gigante con sette tentacoli, conosciuto ai più come "Il Kraken". Quel mostro una notte si scagliò contro la sua nave e la devastò...

All'alba Clark si trova solo, accasciato a terra, sulla riva di un'isola... è incredulo, è vivo ed è l'unico sopravvissuto a quell'inferno. Frastornato, si guarda intorno, il suo sguardo è attratto da un luccichio che appare e scompare con il muoversi dell'acqua sul bagnasciuga. Si dirige verso quella luce e si accorge che è una bottiglia semi nascosta dalla sabbia. In ginocchio, comincia a scavare fino a quando non riesce ad estrarla e vede che, al suo interno, c'è una mappa.



E' talmente preso dalla sua scoperta che non si rende conto che, a poca distanza da lui, un uomo lo sta osservando.

Quando finalmente Clark distoglie gli occhi dalla bottiglia e vede l'uomo, ci mette poco a balzare in piedi. E' spaventato dalla presenza : il tizio non ha un occhio e ha il volto sfigurato da una brutta cicatrice.



"Chi sei tu? Sai qualcosa di questa mappa?" chiede, e lui risponde:

"Io sono Jack ,nominato " il pirata", per via del mio occhio. Sì, la mappa la conosco , l'ho disegnata io tanti anni fa e l'ho gettata in acqua , con la speranza che qualcuno mi venisse a salvare con la scusa del tesoro."

Quindi Clark chiede:

"Ma allora esiste veramente questo tesoro , ne ho sentito parlare ?"

e Jack:

"Sì esiste, e ti darò una mano a trovarlo, se in cambio tu prometti di portarmi via di qua, sono stanco di fare l'eremita!"

Clark ci pensa su per qualche secondo e poi accetta, stringendogli la mano.

Dopo aver studiato la mappa, i due si incamminano verso la prima tappa di quello che sarebbe stato il loro lungo viaggio.

Durante il percorso , guardandosi intorno, vedono un paesaggio caratterizzato da molta fauna e flora. C'erano palme, ananassi, mangifera indica e musa balbisiana. Tra le specie di animali non mancavano il cervone, il mandrillo, la formica panda, la vipera insularis, il sileno e la sabethes.

Nella fitta boscaglia, d'un tratto arrivano in un punto difficile da superare, occorreva

passare su un ponte di legno barcollante che attraversava un fossato pieno di alligatori affamati. Clark va per primo, sicuro di sé per gran parte del ponte, fino a quando una trave non si rompe e lui cade, riesce però a salvarsi aggrappandosi alla trave successiva. Il suo amico Jack ha l'intuito di correre subito in suo soccorso, ma sa che il ponte non avrebbe retto, quindi, raccolto tutto il coraggio, corre più veloce che può, e riesce con un gesto miracoloso a salvare Clark, prima del crollo fragoroso del ponte.

Andando avanti, lungo il loro cammino trovano una grotta minacciosa dove i nostri eroi devono affrontare la seconda prova.

La caverna era buia e piena di animali pericolosi, tra cui pipistrelli carnivori e tarantole giganti. Riguardando più attentamente la mappa..... si rendono conto che sono giunti proprio al luogo indicato nel cartiglio. All'interno di quella grotta si nascondeva la chiave necessaria per aprire il tesoro, perciò questa prova era fondamentale per portare a termine l'impresa.

Finalmente scorgono la chiave ma si accorgono che era sorvegliata da due pipistrelli carnivori e da due tarantole giganti.

Clark nel panico chiede a Jack: “ *E ora come possiamo prenderla?* ”

"Tu vù, ci penso io a distrarre quelle bestiacce."

Clark è triste, non vuole lasciare l'amico a combattere, ma si fida. Il ragazzo infatti è furbo e con un balzo prende la chiave e fugge dalla grotta.

Riguardando la mappa. Clark intuisce che il tesoro si può trovare esattamente sotto ai suoi piedi, allora con le mani comincia a scavare... e ad un certo punto sente una superficie differente e si rende conto di avere trovato il tesoro.

E' solo, triste, non sa ancora dell'amico, poi sente una voce dietro di lui, si gira di scatto e vede il suo amico Jack con in mano la chiave del forziere. I due si abbracciano felici e Jack propone l'idea di costruire una zattera per ritornare sulla terra ferma. Clark non ci pensa su due volte e accetta. Dopo pochi giorni la costruzione è finita. Ora i due sono in mare aperto, sono felici, e tengono il bottino ben stretto.

Lorenzo Manzo & Simone Piscitello

6. L'isola sperduta

Un giorno, mentre passeggiavo sulla spiaggia, vidi una bottiglia. Rimasi stupita nel vedere che all'interno v'era una carta. Tolsi il tappo di sughero. Non stavo più nella pelle di sapere il contenuto. All'interno c'era una mappa. Era sbiadita, bucata e rovinata, indicava uno strano luogo... *“Lo troverò”*, giurai a me stessa.

Giunta a casa mostrai quella mappa al nonno, a lui si rizzarono subito i capelli e mi disse: *“Stai attenta, lo conosco quel luogo è molto pericoloso, che non ti venga mai in mente di andarci a cercare il tesoro, ti cacceresti in brutti guai”*.

Con quel pensiero andai a letto ...

Quelle parole del nonno continuavano a tornarmi in mente... Presi molte scorte di cibo, molti utili oggetti e salii sulla barca del nonno. Me ne andai all'insaputa di tutti..., navigai per un po'... D'un tratto sentii un rumore provenire dalla cabina sottocoperta. Andai a vedere, sentii un guaito, alzai un telo e vidi il mio cane lì nascosto. Appena mi vide, mi saltò addosso contento.

Il giorno seguente mi alzai, presi la mappa e la bussola. Quella bussola mi era stata regalata da un'anziana signora, un' amica del nonno. *“Lei ti guiderà solo se lo vuoi veramente”*, mi aveva detto consegnandola, ed io sinceramente non capivo che cosa mai volesse dirmi. Mi sedetti sul bordo della barca a pensare a quanto ci tenessi a trovare il luogo della mappa e a chi mai poteva averla disegnata. Mi avvicinai a riva, il luogo era assolutamente riparato e attorniato dai boschi.

D'un tratto mi parve di scorgere qualcuno. Ne ero sicura. Una giovane donna dai capelli castani e con due occhioni verdi mi si avvicinò. Mi disse che voleva imbarcarsi con me. Mi sfilai la mappa dai pantaloni e la ragazza mi chiese dove l'avessi presa. Io le risposi in una bottiglia. *“E' la mappa che ho buttato in mare anni fa ...mio padre e mio madre sono morti cercando il tesoro della mappa”*, e mi raccontò la sua storia.

Rimasi molto turbata e l'abbracciai. A lei scese una lacrima. Presi la mappa e vidi che c'era scritto che per arrivare al tesoro bisognava affrontare tre prove: la prima consisteva nel prendere la [coda di una sirena](#).

Presi in mano la bussola, desideravo tanto di trovare quel luogo. Dopo molte ore di viaggio arrivammo alla cascata. Qui il mio cane cadde su uno scoglio, nel tentativo di prendere la sirena. Ce la fece, ma morì subito dopo.

La successiva prova consisteva nell'andare a prendere del [sangue di ciclope](#). Partimmo. La bussola mi indicò la strada per arrivare alla caverna del ciclope.

La ragazza prese da terra un bastone e lo nascose in tasca. Dopo poco giunse un'enorme ombra. La creatura si avvicinò e prese la ragazzina, facendola volare da destra a sinistra. Lei lanciò il bastone ferendo gravemente il mostro, allora io, prontamente, le lanciai un' ampolla. La ragazza ci mise dentro il sangue del ciclope e scappammo.

L'ultima prova consisteva nel strappare [un dente al drago](#) sul ripido vulcano di lava.

Navigammo per molto tempo intorno all'isola, fino a quando scorgemmo dalla riva il lago di sangue, dove il drago uccideva tutti.

Scendemmo dalla barca e ci incamminammo verso l'enorme lago e dopo molte ore

intravedemmo il vulcano e, andando ancora un po' più avanti, vedemmo il drago. Era un essere enorme di colore nero e verde con sfumature blu. Ci mettemmo d'accordo per un piano che funzionò a meraviglia. Ci serviva solo un mattone che assomigliasse ad un pezzo di formaggio. Lo trovammo e glielo lanciammo. Il drago lo morsicò e gli si staccò un dente.

L'essere infuriato diede fuoco alla nostra imbarcazione. Noi fummo costrette a buttarci in mare e a nuotare fino alla riva. Ora sapevamo come raggiungere il tesoro...

Giunte a destinazione vedemmo una scia di teschi e su una porta v'era scritto "Deposita gli oggetti". Allora noi lasciammo il dente, la coda e l'ampolla con dentro il sangue.

Si aprì una porta, noi andammo avanti e vedemmo un arcobaleno di sfumature di solo nero. Vi salimmo e arrivammo in una grotta buia. Vedemmo un **cane a tre teste**, che custodiva il tesoro. La ragazza ed io provammo ad aggirarlo, ma lui ci sentì.

Io scappai, lei, che era più più lenta di me, venne mangiata. Quando capii che non potevo più aiutarla presi il tesoro e corsi via.

Una volta al sicuro apersi il forziere e vidi il mio cane e la ragazza sotto forma di fantasmi. Capii subito che questo tesoro era in realtà *una pietra della resurrezione*.

Con essa feci rinascere il mio cane e la ragazza. Lasciai la pietra lì dove era prima e lanciai il forziere nelle fauci della bestia.

Drinn... la sveglia ... Quella mattina decisi di prendere la bottiglia e di rimettere la mappa al suo posto e la buttai in mare, in modo che qualcuno potesse un giorno ritrovarla e vivere una fantastica avventura.

Martignoni Margherita

7. L' ISOLA DEL GIOCO

Il protagonista di questa avventura è un eroe simile a me. Si chiama Giulio, ha gli occhi azzurri, i capelli biondi, non è né troppo alto né troppo basso.

Quel giorno, quando ebbi il piacere di conoscerlo, indossava dei jeans marroni, che lasciavano scoperte le ginocchia sporche di terra, una maglietta blu di cotone con disegnata una barca dei pirati, e dei sandali di cuoio scuro.

Abitava in una bella casa, il cancello si apriva sul porticciolo del lago, dove erano ormeggiate tante barche dei pescatori.

Quel giorno non era solo, era in compagnia di un ragazzo di nome Luca: un giovane timido ma coraggioso, e soprattutto un grande e inseparabile amico.

Giulio e Luca avevano disegnato la mappa, inizialmente per gioco, ma quel cartiglio diventerà un elemento chiave che li porterà a vivere un'avventura fantastica! Sapete come andò... Presto detto... ve lo voglio raccontare...

Giulio e Luca si erano arrampicati su una grande palma e avevano preso una foglia, a Luca venne in mente di disegnarci sopra una mappa, con l'idea di metterla in una bottiglia. Disegnarono su quella foglia tutto il pomeriggio, e prima di cena la inserirono nella bottiglia e la lanciarono nel lago vicino a casa.

Mi chiamo Enea, quella mattina mi ero svegliato tutto sudato poiché avevo fatto un sogno inquietante. Fatta colazione, essendo ancora estate, mi ero incamminato per andare al lago. Rimasi sorpreso, arrivato in prossimità della riva, di vedere, vicino all'acqua, una bottiglia galleggiare. All'interno v'era un oggetto verde simile ad una foglia di palma. Tolto il tappo, notai che la bottiglia conteneva al suo interno una mappa! La mappa indicava un percorso.

Trovai quasi subito il punto indicato sulla carta, era una grande roccia vicino ad un ciliegio in fiore.

Il percorso indicato suggeriva che da lì si doveva andare avanti di venticinque passi e incontrare dei sassolini disposti uno sopra l'altro, poi alla destra continuare di altri quindici passi. Seguì scrupolosamente altre indicazioni, finché non indicava di fare cinquecento passi indietro... Sembrava uno scherzo: tanti erano stati i passi del tragitto che avevo fatto per arrivare fin lì, i piedi incominciavano a fare male, così mi sedetti su una roccia a cui aderiva del muschio. Superato lo sconforto, decisi comunque di seguire la strada indicata sulla mappa finché non arrivai alla fine del percorso indicato... ma lì non trovai niente di niente. Cercai per terra, sotto le rocce, sotto le barche lì presenti, ma non trovai niente; dispiaciuto stavo per tornare a casa,

quando mi venne in mente che la mappa era stata disegnata su di una foglia! Felice come un bambino a Natale, tornai al punto x della mappa e cercai su tutti gli alberi. D'un tratto notai delle lettere di legno e dei numeri sparsi, provai a disporli secondo una logica e trovai un indirizzo.



Felice, cercai quell'indirizzo in tutto il quartiere. Trovata la casa, suonai il campanello e mi aprirono due ragazzi, erano Giulio e Luca. Seppi che erano loro i ragazzi che avevano disegnato la mappa! I due furono felici di vedere chi aveva trovato la soluzione al loro gioco e...diventammo grandi amici.

Enea Cerri

