

# *Fantasie a tutto volume*

*Racconti fantastici da leggere... ad alta voce*



*REALIZZATO DAGLI ALUNNI DELLA CLASSE 3° B  
ISTITUTO COMPRENSIVO «BAGATTI-VALSECCHI» – VAREDO  
CON LA GUIDA E LA SUPERVISIONE DEGLI INSEGNANTI  
INCORONATA MAGNISIO E SIMONE VALTORIA*

Questo libro è il risultato del «Progetto Scrittura Creativa» che ha visto coinvolti, nei mesi da febbraio a giugno del 2022, gli alunni della Classe Terza B dell'Istituto Comprensivo «Bagatti-Valsecchi» di Varedo, sotto la guida e la supervisione degli insegnanti Incoronata Magnisio e Simone Valtorta.

Dopo aver spiegato agli alunni le caratteristiche del racconto fantastico, gli insegnanti li hanno invitati a comporre loro stessi delle storie, sviluppando la loro personale vena creativa. La traccia dei racconti, quanto ad ambientazione, personaggi, eventi salienti e finale, è stata data dall'estrazione casuale di alcune carte disegnate dagli stessi alunni (una versione semplificata delle «carte di Propp»); il mondo scelto è stato quello della letteratura fantasy, la più adatta a bambini della loro età, ma godibile anche da parte di un pubblico adulto.

La cosa li ha prima incuriositi, poi riempiti di entusiasmo. In questo modo hanno potuto addentrarsi, in modo diretto e coinvolgente, nel mondo della letteratura, mettendosi in gioco in prima persona, come veri e propri autori, e realizzando il presente e-book.

Il tutto nello spirito del «ludendo docere».

*Gli insegnanti*

*Incoronata Magnisio*

*Simone Valtorta*

# *Introduzione*

Cara lettrice, gentile lettore,

quello che ti appresti a leggere è un libro di racconti fantastici scritti dagli alunni della classe 3° B della Scuola Primaria Bagatti-Valsecchi di Varedo nell'anno scolastico 2021-2022.

Il fantastico è il genere letterario più antico: basti pensare all'epopea di Gilgamesh, ai poemi omerici, ai romanzi cavallereschi del Medioevo, fino ad arrivare a opere moderne note a tutti – almeno di nome – come *Il Signore degli Anelli* o la saga di Harry Potter. I temi predominanti sono la ricerca della conoscenza tramite le arti magiche (o la scienza, in quel sottogenere del fantastico che è la fantascienza), la lotta del Bene contro il Male, la riflessione sul senso della vita e quindi sul posto che hanno nella nostra esistenza la sofferenza e la morte.

Il fantastico ha avuto, e ha tutt'ora, un fascino particolare perché le sue storie sono ambientate in quel vasto e variegato universo che è la fantasia. Fin da tempi antichissimi, le comunità umane avevano l'abitudine di ritrovarsi intorno al fuoco, la sera, e gli anziani raccontavano ai più giovani storie di luoghi lontani, ricchi di creature magiche, abitati da cavalieri audaci e affascinanti principesse; erano racconti che insegnavano a rispettare gli anziani, a essere altruisti e generosi con i poveri e i deboli, coraggiosi con i prepotenti, ma non erano solamente racconti per bambini, rappresentavano un divertimento anche per gli adulti, perché parlavano di paesi di cui magari si era sentito raccontare da qualche mercante di passaggio, ma che non si sarebbe mai riusciti a vedere di persona. Lì si poteva solamente vivere con l'immaginazione.

Oggi, neppure i mezzi di comunicazione di massa come la televisione e ancor più internet, uniti alla maggiore possibilità di viaggiare, sono riusciti

a offuscare il piacere di ascoltare una bella storia fantastica, ambientata in tempi tanto remoti e indefiniti e in luoghi talmente lontani, da accendere subito la nostra fantasia. I bambini sono sempre pronti a immedesimarsi in avventure dove i loro coetanei sono alle prese con orchi o streghe, e gli adulti tornano con piacere ai ricordi di quando loro stessi ascoltavano affascinati quei racconti. Non si tratta di nostalgia, ma di vedere il mondo con occhi nuovi: quelli della fantasia!

Abbiamo chiesto ai bambini di provare a scrivere loro stessi un racconto fantastico, dando delle indicazioni di base ma lasciandoli poi liberi di esprimersi e descrivere il loro mondo immaginario, a volte fiabesco e incantato, a volte più cupo, o sottilmente inquietante; un mondo dove le cose non sono quello che sembrano a prima vista, e dove accanto al coraggio, all'audacia, alla generosità spicca una dote di cui molto spesso sentiamo la mancanza: la vera amicizia, quella stessa che porta a vedere nell'altro, nel «diverso», nel «nemico» semplicemente una creatura a cui voler bene. Perché non si può amare se prima non si è amati, non si può insegnare a dare amore se prima non lo si è ricevuto. È questo ciò che molti di questi racconti mostrano: e sono stati scritti da bambini di otto anni!

Chiudono questo breve «viaggio» nel fantastico un racconto di cui ai bambini veniva fornito l'inizio chiedendo a loro di scrivere un seguito alla storia, e una proposta per un gioco di narrativa creativa, che possa essere allo stesso tempo divertente ma anche che li sproni alla scrittura o solo al racconto orale: sapersi esprimere in modo corretto, a voce, è il primo passo per imparare a scrivere bene.

Non ci resta che augurarvi una piacevole lettura!

Gli insegnanti  
Incoronata Magnisio  
Simone Valtorta

# *Una ragazza coraggiosa*

di Adele Ottria

C'era una volta una ragazza di dodici anni che amava cacciare: era un'avventuriera e si chiamava Ginevra. Aveva gli occhi blu come il mare, le lentiggini e i capelli rossi come il fuoco. Viveva come un eremita in una capanna piccola ma comoda, lontana dai centri abitati, in mezzo a un bosco.

Una sera stava per coricarsi nel suo lettino di paglia quando sentì un rumore, come una risata malvagia; uscì dalla capanna e andò a vedere. Tra gli alberi c'era un unicorno steso a terra; da un fianco gli usciva del sangue e il respiro era breve e ansimante.

Senza esitare, Ginevra lo portò in casa sua, prese la borsa con le erbe medicinali che aveva raccolto il giorno prima e lo curò.

Mentre gli preparava qualcosa da mangiare, sussurrò: «Chissà come ti chiami...»

Con sorpresa della ragazza, l'unicorno rispose: «Il mio nome è Luna.»

Ginevra balbettò: «C-c-c-che b-b-bel nome.»

L'unicorno la tranquillizzò e prima del mattino successivo erano già diventate amiche.

«Ma chi è che ti ha fatto del male?» chiese l'avventuriera.

«Non lo so» rispose l'unicorno, «ho visto solo una creatura che era praticamente trasparente.»

Con queste poche informazioni, Ginevra si fece accompagnare nel punto in cui il mostro aveva cominciato a inseguire l'unicorno.

All'improvviso apparve un'ombra scura che ringhiò: «Ssssei ancora quiiii! Ma non da sssola! Ah ah ah!»

«Andiamo via, corri più forte del vento!» urlò Ginevra all'unicorno.

Tornate alla capanna, si addormentarono subito, sfinite dagli eventi della giornata.

La mattina seguente, Luna scorse nell'erba qualcosa che brillava. «Dai, dai, vieni a vedere.»

Lo presero: era una sfera di argento e cristallo. La portarono in casa e la sfera s'illuminò: al suo interno apparve l'immagine di un bambino solitario e timido e di un padre che lo costringeva a lavorare a colpi di scudiscio; nel buio della sua cameretta, il bambino sognava di vendicarsi trattando gli altri allo stesso modo. Il bambino si chiamava Haros; «Haros» significa «Ombra spettrale».

Ginevra e Luna videro nella sfera magica il passato di Haros e come lui era diventato un fantasma cattivo, perché aveva assorbito la cattiveria degli altri. Vollero dargli una seconda possibilità e si recarono alla sua casa, ormai in rovina da molti anni.

Haros, con le lacrime agli occhi, era seduto su una vecchia poltrona e dava loro le spalle. «La mia sfera... la sfera che mostrava la mia vita... perduta!»

Ginevra gli si avvicinò e gli porse la sfera. Il fantasma sollevò il viso e su quel volto non c'era più traccia di cattiveria, ma solo di pentimento e di bontà. Da quel momento, Ginevra, Luna e Haros diventarono amici.

# *Le avventure di Zoe e Massimo*

di Alessia Riboldi

In un bosco incantato vivevano dei nani, e tra loro c'era un nano molto importante che era l'aiutante di un'avventuriera.

L'avventuriera aveva i capelli marroni, gli occhi verdi, un naso non tanto lungo, la bocca rosso fuoco, la pelle abbronzata e liscia.

L'avventuriera si chiamava Zoe e il nano Massimo, Zoe era un'eroina per i nani.

Un giorno Zoe sentì delle grida provenire da Carlo, il custode della pietra magica, senza la quale il bosco era in pericolo per i lupi, i goblin e gli orchi. La pietra era stata rubata!

Zoe disse: «Dobbiamo scappare, o ci mangeranno! Riusciamo a sconfiggere i lupi e i goblin ma gli orchi no, non ci abbiamo mai provato!»

Alcuni goblin avevano rapito sei bambini, così Zoe prese il suo arco e cominciò a incoccare le frecce per uccidere i goblin. Una volta presa bene la mira, Zoe tirò le frecce e colpì i goblin uno dopo l'altro, fino a liberare tutti i bambini.

Li portarono verso il loro villaggio e lungo il percorso videro la pietra magica, ma dovevano escogitare un piano per non farsi mangiare dai lupi e dagli orchi oppure da altri goblin.

Il giorno dopo trovarono una polvere incantata che si muoveva come se volesse condurli da qualche parte, così la seguirono fino a quando la polvere fece risuonare nella loro mente le parole: «La vera pietra magica ce l'ha un fantasma.» Allora lasciarono perdere la pietra magica finta e seguirono la polvere incantata, che portò tutti dal fantasma.

Appena li vide, il fantasma li riconobbe: «Così, voi sareste Zoe e Massimo!»

Si portò nel folto del bosco, dove gridò: «All'attacco, mie creature!»

Da ogni parte lupi, goblin e orchi di scagliarono contro Zoe e Massimo.

«All'attacco, amici!» urlò il nano.

«AAAH!» urlarono i nani del bosco, spuntati come per magia.

Il fantasma attaccò Zoe. «Sono qui, sono qua, sono là» ripeteva. L'aveva confusa, Zoe tirava frecce dappertutto ma alla fine il fantasma la fece svenire. Massimo il nano intervenne subito e le mise in bocca una foglia di insalata magica, l'avventuriera si riprese subito e il nano continuò a combattere con gli altri.

Non potendo vincere, Massimo scappò in una grotta tempestata di diamanti, perle e oggetti d'oro buttati sul pavimento. Arrivò alla fine della grotta e lì, davanti a lui, c'era una porta. Bussò e subito una voce disse: «Parola d'ordine.»

Massimo la conosceva e rispose: «Nani magici.»

La voce esclamò: «Bene, puoi passare» e la porta si aprì.

Al di là della porta c'era un bellissimo paesino tranquillo, dove tutti erano sereni e felici. I nani del paese lo riconobbero e lo abbracciarono.

Massimo li salutò: «Ciao! È da tanto che non vi vedevo, potreste far venire qui il vostro capo?»

«Certo, Massimo» gli risposero.

«Grazie.»

Il capo arrivò contento e Massimo disse: «Mi servirebbe il diamante della montagna di Jack il diavolo.»

«Silenzio. Non devi nominare il diavolo, noi non lo facciamo mai, lo chiamiamo "lui".»

«Va bene.»



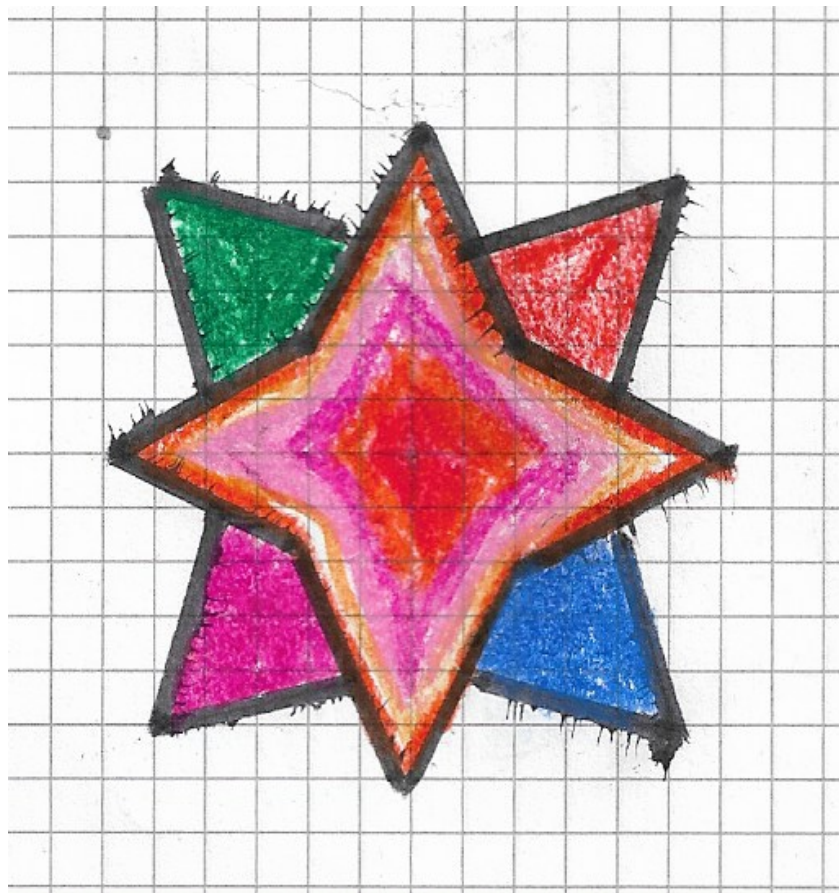
«Comunque mi fido di te, se me lo chiedi dev'essere per una cosa estremamente importante, ma attento perché il diamante ha dei poteri fortissimi.»

Così Massimo prese il diamante, salutò tutti e se ne andò.

Appena arrivato al suo villaggio, Massimo entrò in una torre che grazie al potere del diamante rimpicciolì e diventò più leggera, così il nano arrivò davanti al fantasma usando la torre come se fosse un'armatura e gli disse: «Dacci la pietra magica o il diamante ti disintegrerà!»

Il fantasma capì che non poteva competere con un potere tanto più grande del suo e restituì la pietra magica, ma Massimo lo disintegrò lo stesso, così scomparve per sempre. Poi recuperò la pietra magica e restituì il diamante ai suoi legittimi proprietari.

Tutto tornò alla normalità.



# *Il castello dei nani*

di Amelio Meco

Tanto tempo fa, esisteva un castello abitato da nani abili a costruire case di legno e di metallo.

Un giorno arrivò un drago, arrabbiato perché il principe dei nani e il suo cavaliere lo avevano ingannato: lo avevano mandato a sconfiggere una tribù di orchi molto pericolosi ma poi si erano rifiutati di dargli l'oro che gli avevano promesso. Il drago distrusse un paio di case e disse al principe e al cavaliere: «Poiché mi avete ingannato, subirete la mia vendetta: ho rapito la vostra principessa e vi ho rubato la sfera magica che protegge il castello.»

Per combatterlo, i nani costruirono una catapulta di metallo e uno scudo gigantesco, anche quello di metallo nanico, un metallo trattato con un unguento speciale che lo rende immune al fuoco. Il drago soffiò il suo fiato rovente, ma senza risultato. I nani raccolsero delle rocce enormi, le posarono sul cucchiaio della catapulta e le lanciarono.

Il drago spaccò cinque rocce a colpi di coda, ma altre lo colpirono in pancia e due in testa. Cadde in una pozza di fango molto profonda e scomparì.

Così, i nani salvarono la principessa e recuperarono la loro sfera magica.

# *Una principessa coraggiosa*

di Clara Bernardi

In un castello volante, fatto di dolciumi, caramelle, cioccolata di ogni tipo, abitavano fate con una principessa sempre dolce e buona con tutti. Vivevano in allegria e in pace.

Un giorno, la principessa si alzò tranquillamente per fare colazione, all'improvviso scoppiò un temporale, lei non si stupì perché era un evento comune. Dopo molti giorni e notti di continua tempesta, sempre più forte, la principessa vide per un secondo un fantasma, non era bianco ma era quasi trasparente, con una bocca ovale; non era riuscita a vederne gli occhi.

All'inizio le fate non le credettero, quando riuscirono a vederlo iniziarono a preoccuparsi. Infatti il fantasma con i suoi fulmini attaccò il castello, distruggendolo ogni giorno di più.

La principessa annunciò: «Una fata mi aiuterà a sconfiggere il fantasma.» Dopo l'annuncio si decise quale fata l'avrebbe aiutata. La principessa si allenò con la mente, con le mani e nella corsa veloce.

Per questa missione si vestì con una corazza e un'armatura di ferro, visto che immaginava che il fantasma non l'avrebbe sottovalutata; prese un legno di medie dimensioni, del ferro e con questi creò armi come un pugnale a doppia lama, una piccola spada e, per ultima cosa, riuscì a fare uno scudo.

La principessa allora si avviò con la fata. Lei le disse di conoscere una persona che le avrebbe potute aiutare. Attraversarono territori bui e desolati, pieni di creature terrificanti.

Una notte, mentre si stava per addormentare, la principessa vide un'ombra... poi due... poi tre... una massa di zombi che stava per assalirla. Afferrò il suo scudo, il suo pugnale e la sua spada e ne tagliò a fette una buona parte, il resto lo uccise con mosse di judo. La fata le disse che era probabile che gli zombi fossero stati mandati dal fantasma per bloccarla e le consigliò di essere più prudente.

Pochi giorni dopo arrivarono in una prateria senza alberi e disseminata di grosse rocce. La fata la portò da uno strano ragazzo con al collo un amuleto viola, scintillante, a forma di rombo. La principessa gli chiese, incuriosita: «Ciao, non ti conosco ma so che puoi aiutarmi. Cos'è che hai al collo?»

Il ragazzo le rispose: «È un amuleto, però non dirlo a nessuno, mi raccomando! È un talismano molto potente, che se andasse in mani sbagliate potrebbe succedere qualcosa di pauroso.»

La principessa gli chiese se per favore glielo potesse prestare, il ragazzo le rispose di no, perché era speciale. Poi aggiunse: «Io te lo do a una condizione...» Lei disse: «Va bene!»

La scommessa consisteva in questo: il ragazzo avrebbe nascosto l'amuleto e lei l'avrebbe dovuto trovare in soli quaranta secondi.

Il ragazzo iniziò a contare, la principessa prese paura, vide una roccia, la sollevò e finalmente trovò l'amuleto; corse dal ragazzo per dirglielo, ma l'oggetto le cadde a terra. Il ragazzo disse: «Quaranta!» e la principessa arrivò a pelo.

Il ragazzo le diede l'amuleto: riapparve il fantasma, il cielo si ricoprì di nuvole e dopo pochi secondi baluginarono fulmini di tutti i tipi. La principessa vide l'ultimo spicchio di sole, prese il talismano e lo puntò verso il fantasma: un raggio di sole passò attraverso l'amuleto e colpì il fantasma, che scomparve con fulmini e nuvole.

Allora la principessa disse: «Mi sono dimostrata molto forte rispetto a prima, forse andrò a fare altre avventure!»

# *L'avventuriero, la fata e l'anello magico*

di Darya Arianna Dumitru

C'era una volta, in una lontana città, un castello magico in cui viveva un mago buono che con i suoi poteri aiutava chiunque fosse in pericolo. Nei sotterranei del castello era rinchiuso un drago molto cattivo che voleva rubare l'anello del mago: si chiamava Anello Trasportatore e poteva portare chi lo indossava ovunque lui desiderasse alla velocità del pensiero umano, bastava che nominasse il luogo. A guardia dell'anello c'era un avventuriero, che aveva giurato di non permettere a nessuno di prendere l'Anello Trasportatore.

Una notte il drago riuscì a fuggire pronunciando l'incantesimo dell'invisibilità e a impadronirsi dell'anello. Il mago chiese all'avventuriero di recuperare l'oggetto magico e per aiutarlo gli mise al fianco una fata.

L'avventuriero e la fata dovettero fare un lungo viaggio per campagne piovose piene di tigri e leoni, che la fata tramutò in statue di pietra. Trovarono il drago nella sua tana, una grotta in un bosco. Subito la fata bloccò il drago con i suoi poteri e l'avventuriero lo colpì con la sua spada di acciaio meteorico, l'unico metallo che potesse forare la pelle di un drago.

Tornarono in città con l'Anello Trasportatore e, per ringraziare l'avventuriero, il re decise di dargli in sposa sua figlia, di cui il giovane era molto innamorato.

# *Il mago e l'orco*

di Diana Caiani

Molto tempo fa, in un'isola molto grande, arrivò un orco enorme e sporchissimo; voleva distruggere l'isola perché i suoi abitanti gli avevano rubato una clessidra che custodiva, dato che credevano che quell'oggetto mostrasse il passato.

Mentre stava distruggendo l'isola, arrivò un mago molto saggio che aveva dei grandi poteri.

Il mago provò a fermare l'orco con i suoi poteri ma non ci riuscì, provò una seconda volta ma senza risultato.

Vide una sirena molto bella e gentile che disse che voleva aiutarlo, il mago accettò ma la sirena ribatté che dovevano trovare un oggetto molto, ma molto potente, che si trovava sulle sponde dell'Oceano Pacifico, un mare molto lontano.

Viaggiarono per dieci giorni e dieci notti, poi arrivarono all'Oceano Pacifico e trovarono sulla sabbia di una spiaggia una conchiglia con dentro una perla magica. La sirena disse che era l'oggetto più potente del mondo e che tutti quelli che lo avevano trovato non erano mai tornati vivi alle loro case.

Arrivati all'isola, l'orco la stava ancora distruggendo. Il mago prese la perla e la lanciò con la sua fionda contro l'orco, ma non accadde niente.

La sirena disse che doveva prima metterla nell'acqua e poi colpire la gamba dell'orco.

Il mago fece come lei gli aveva detto, raccolse la perla, la immerse nell'acqua e poi colpì la gamba dell'orco, che non sentì nulla. La immerse

ancora nell'acqua per un'ora, poi colpì la gamba dell'orco ma non successe niente.

La sirena gli spiegò che doveva aspettare che l'orco andasse sotto la luce del sole, così non appena l'orco andò al sole il mago lo colpì alla gamba e poi si allontanò. L'orco sentì un grande dolore, ma molto, molto grande, così si mise a correre, si tuffò nel mare e tornò alla sua casa.

Dopo che l'orco fu scappato, il mago e la sirena tornarono a rimettere la perla al suo posto, poi il mago riprese la sua vita di prima.



# *L'apprendista mago e l'antidoto*

di Diana Zecchi

C'era una volta un bosco incantato bello, anzi bellissimo, pieno di alberi con le foglie color oro chiamati Orgina e con le foglie argento chiamati Argen, che alla luce del sole brillavano come diamanti.

In questo bosco c'era una bella casetta dove vivevano un apprendista mago, Giulio, e il suo maestro. Il grande mago era sempre impegnato a creare nuove magie e spesso trattava il suo apprendista come un servo.

Una notte dei fantasmi sentirono il lamento del maghetto e avvelenarono il suo maestro, poi infestarono la casa.

La mattina dopo Giulio si risvegliò e disse al mago: «Sveglia, dormiglione!»

Il mago sussurrò: «Non riesco ad alzarmi! Penso di essere stato avvelenato. Devi trovare l'antidoto!»

«Dove lo trovo? Sono solo un apprendista!»

«Tu sei molto di più di quello che credi. Sarai un eroe! E anche un mago più potente di me!»

Giulio andò a preparare la borsa per il viaggio con le lacrime agli occhi, quando il suo maestro lo fermò: «Aspetta! Prima di partire ti serve un aiutante.»

«E chi sarebbe?»

«Una bellissima fatina.» Indicò una piccola fata bionda, con un corto vestitino celeste come i suoi occhi e grandi ali simili a quelle delle farfalle, con sfumature azzurrine. «Lei è Riva.»

«Ciao. Io sono Riva» disse la fata.



«Ciao. Io sono Giulio» rispose il maghetto. Prese lo zaino e si incamminò. Capì subito di essere fortunato ad avere Riva perché lei conosceva tutte le strade del mondo. Fecero un lungo, lunghissimo viaggio affrontando un sacco di pericoli, le sabbie mobili, un torrente pieno di piraña impossibile da attraversare, l'edera velenosa... fino ad arrivare alla Grotta della Morte, dove chi era entrato non era più uscito.

Si addentrarono e sopra una roccia videro l'antidoto, due rami d'oro intrecciati con due foglie alle estremità, ma c'erano i fantasmi che avevano avvelenato il mago.

Avrebbero dovuto sconfiggerli; il maghetto non riusciva a ricordare le formule magiche, allora la fata lo incoraggiò: «Ce la puoi fare! Pensa al tuo mago: lui conta su di te!»

«Lo so, ma non ci riesco, sono il peggior apprendista di sempre, non ce la farò mai!»

«Non dire così, tu sei il migliore: tutti ti vorrebbero!»

Intanto in sottofondo si sentivano le voci dei fantasmi: «Uoou! Uuu! Ah ah ah!»

Allora Giulio, stanco di quelle voci, urlò: «BASTA!» e con una magia a caso riuscì a bloccare tutto e tutti, solo lui poteva muoversi e sbloccare chi voleva, liberò la fatina e lei soddisfatta gli disse: «Ce l'hai fatta, adesso prendi l'antidoto!»

Lui obbedì, tornò dal mago e gli consegnò l'antidoto.

«Grazie, mi hai salvato la vita» gli disse il maestro, «adesso puoi andare con Riva dove vuoi, se lo desiderate potete rimanere qui.»

Riva e Giulio viaggiarono per il mondo e certe volte tornarono a trovare il mago, vissero sempre felici e contenti.

# *Il principe e l'orco malefico*

di Diego Zingariello

Un giorno, in un castello pieno di gente, il re e i suoi servitori mandarono a cercare un orco malefico che aveva ucciso il figlio del sovrano perché l'aveva preso in giro per la sua bassa statura.

Il re decise di inviare il principe Tomas e le sue guardie che presero i cavalli bianchi, mentre il principe montò in sella al cavallo nero perché era più veloce.

Dopo un po' trovarono il castello dove l'orco viveva, grande come una reggia, però, entrati, non videro nessuno. Il principe si domandò perché l'orco non c'era, e lo scoprì dopo alcune ore: non era nei piani più bassi della costruzione, ma era a letto in cima alla torre più alta.

L'orco si svegliò, vide il principe, prese la sua arma e cominciò a tirar calci, colpi d'ascia e pugni. Le guardie, atterrite, lasciarono Tomas da solo; il principe non si arrese, continuò a combattere finché colpì l'orco a un piede lanciandogli contro il suo coltello. Per il gran dolore, l'orco morì.

Tomas tornò al suo castello e raccontò tutto al re, che in cambio gli diede in sposa la propria figlia, di cui il principe era innamorato.

# *Il timore di un cavaliere*

di Filippo Tanzi

Rimasi sorpreso da quel castello: ci ero entrato ostentando coraggio, perché ero un cavaliere, ma in realtà avevo paura. Trovai un forziere, dentro c'erano dieci bracciali, ma di una foggia e di un materiale che non avevo mai visto. Ancora una volta mi chiesi se era quello, finalmente, il luogo dove avrei potuto completare la missione che mi era stata affidata: trovare il drago che aveva rapito la figlia del re.

Il castello sembrava antico, i muri avevano molte crepe e c'erano ragnatele ovunque, ma nessuna traccia di un drago. Arrivai invece a delle scale di grandi dimensioni, che mi portarono in un sotterraneo. Qui c'erano le celle di una prigione e in una di queste era intrappolato un nano. Mi pregò di farlo uscire e io pensai che forse avrebbe potuto aiutarmi a trovare quel drago e salvare la principessa.

Lo liberai e gli chiesi dove avessi potuto cercare un drago che aveva rapito una figlia di re.

Lui mi rispose: «Conosco il drago che stai cercando, fino a poco tempo fa, prima che mi rinchiudesse qui, ero un suo schiavo.»

«Dov'è?» gli chiesi.

«Verso sud, nel cosiddetto “castello stregato”.»

Gli mostrai i bracciali che avevo trovato: «Sai che cosa sono?»

«Questi provengono dal Giappone, e sono stati forgiati nella città di Tokyo. Hanno un grande potere, e sono l'unica arma che può uccidere il drago.»

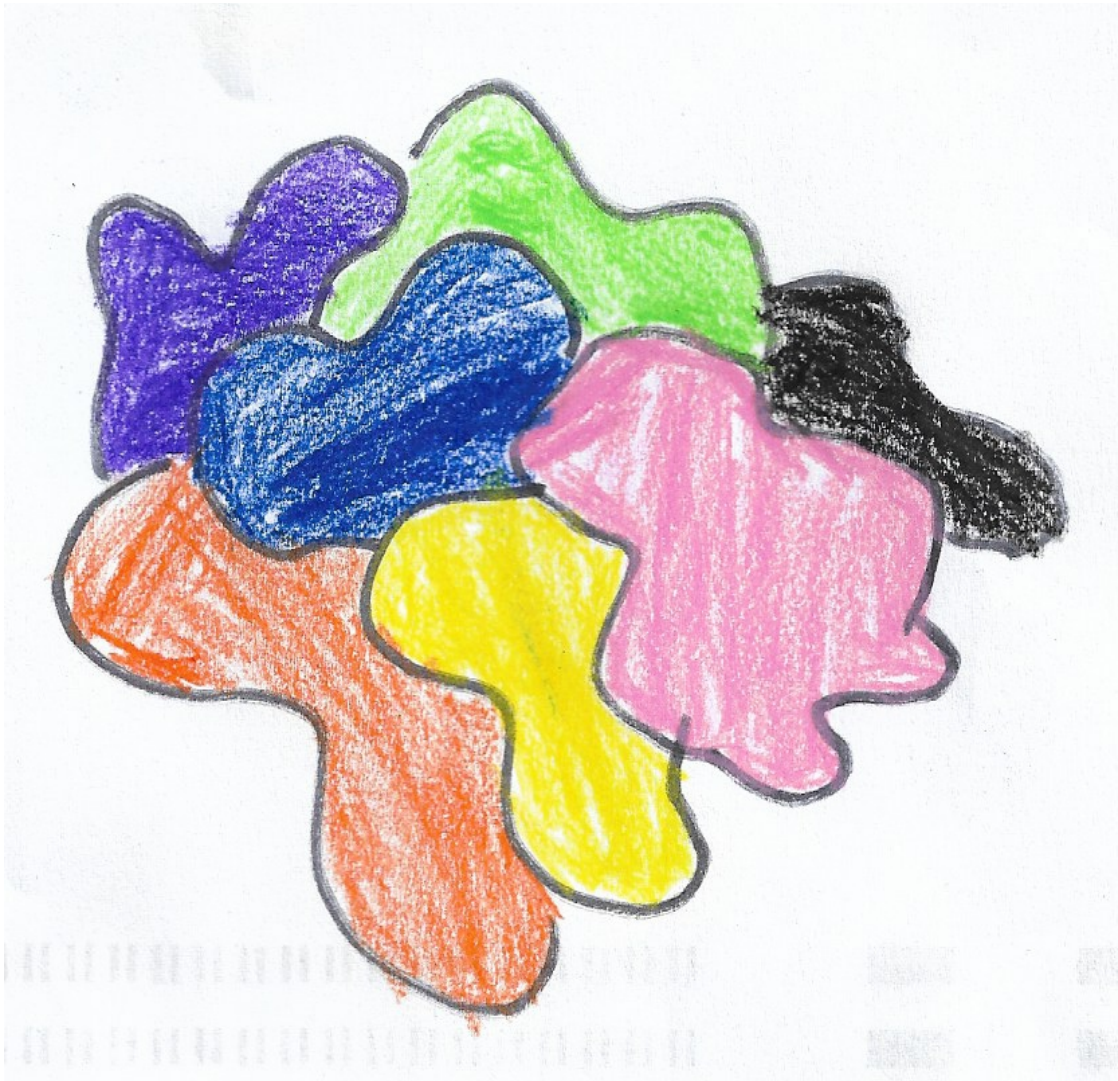
Mi accompagnò al «castello stregato». Era antico, con mura di pietra nera e grigia. Il drago mi attaccò subito. Era tutto coperto da scaglie di

color marrone, con lunghi artigli affilati e un muso affilato come quello di un cocodrillo.

«Gettagli addosso i bracciali» mi disse il nano.

Non appena il drago mi fu abbastanza vicino, gli lanciai i bracciali nella bocca. Quello li ingoiò subito, ma non appena furono nella sua gola esplosero, uccidendolo.

Liberai la principessa e la riportai al suo regno, poi decisi di partire per vivere nuove avventure.



# *Il nano e l'orco*

di Gabriele Di Lorenzo

Una volta, in un bosco, il nano Rufus stava cercando delle bacche per il suo villaggio.

All'improvviso sentì lo schianto di un tronco che cadeva al suolo; si avvicinò e scorse, nascosta dietro il tronco, un'enorme faccia verde.

Rufus rimase immobile per lo spavento. L'orco – la faccia verde era la sua! – ringhiò: «Nano!»

Il nano scappò lasciando cadere tutte le bacche che aveva raccolto. L'orco le assaggiò e si passò la lingua sui denti, commentando: «Che buone queste palline.»

Rufus arrivò al suo villaggio, gridando: «Ho visto un orco nella foresta.» Ma nessuno gli credeva; qualcuno capì che aveva oltrepassato il Bordo del Bene, cioè la frontiera magica che divideva le terre dei nani dalle regioni selvagge piene di creature pericolose, e per questo venne rinchiuso in prigione. Lui non tentò di opporsi, perché sapeva di avere disobbedito alle leggi: ma lo aveva fatto solo per la curiosità di vedere com'era fatto il mondo, perché non aveva mai lasciato il suo villaggio da quando era nato.

Quella stessa sera, mentre tutti dormivano, giunse una fata che lo liberò.

Dopo averla ringraziata, Rufus tornò nella foresta, superò il Bordo del Bene e arrivò fino alla tana dell'orco.

L'orco si svegliò, vide il nano ma non gli disse nulla, limitandosi a mangiare delle bacche. A Rufus venne un'idea, ma per metterla in pratica gli serviva più gente: tornò al villaggio e chiamò il saggio, il guerriero e la fata, che li avrebbe potuti aiutare con le sue magie.

Presero tutte le bacche che trovarono e le portarono all'orco. Questi cominciò a mangiarle con gusto. La fata gli si avvicinò ed ebbe una strana sensazione: sentiva che l'orco non era la creatura malvagia che tutti credevano, ma aveva un cuore!

Disse ai nani: «Buttate le armi» e loro le lasciarono cadere a terra.

L'orco si avvicinò pian piano, e la sua faccia non aveva un'espressione feroce; si sedette vicino a loro e riprese a mangiare le bacche che gli avevano portato.

Sorse il sole, e dall'alto delle torri le guardie del villaggio videro l'orco; diedero l'allarme battendo sui tamburi; si radunarono tutti i guerrieri armati di archi e frecce e marciarono contro il «nemico».

Ma la fata, che era la principessa della foresta, disse al re dei nani: «Non fate nulla all'orco perché non è cattivo: pensava che io fossi in pericolo e mi voleva proteggere. Non sapeva che anche voi siete miei amici.»

La fata consegnò a Rufus una pietra magica: era lui che aveva capito per primo che l'orco non era un pericolo; il nano la mostrò al suo villaggio e tutti gli si inchinarono davanti, incantati dal suo potere.

Rufus avrebbe potuto essere il capo del villaggio, ora. «Vi devo dire solo due cose» esclamò invece; «la prima, lasciate in pace l'orco; la seconda, fatemi tornare alla mia solita vita.»

# *L'avventuriero e il drago mortale*

di Gabriele Larosa

C'era una volta un drago che viveva all'interno di un vulcano. Questo drago voleva rubare un diamante che non era come gli altri perché aveva il potere della creazione ma anche della distruzione.

Una mattina, un avventuriero giunse nel villaggio dov'era custodito il diamante. Ebbe acqua e cibo, ma all'improvviso il drago attaccò il villaggio. L'avventuriero mise in salvo gli abitanti, e dopo che il drago se ne fu andato il capo del villaggio gli disse: «Avventuriero, vorresti aiutarci?»

«Va bene» rispose, «il mio nome è Angelo.»

«Grazie mille, Angelo. Il drago che hai visto è un nostro nemico; vuole impadronirsi di un diamante dall'immenso potere, che sarebbe pericoloso se cadesse nelle mani sbagliate. Ti affido il mio amico nano, che ti aiuterà nel tuo viaggio. Ti daremo delle armi per sconfiggere il drago per sempre.» Gli consegnò una spada: la lama era fatta con un pezzo del diamante.

Angelo e il nano si incamminarono; dopo tanti giorni arrivarono al vulcano.

Il drago li attaccò. Angelo non aveva poteri magici e venne scagliato via con un colpo di artiglio del drago; cadde e si fece male a una spalla. Estrasse la spada.

Il drago riconobbe la lama di diamante: «Quel diamante... dammelo, se non vuoi morire.»

«Perché ti interessa così tanto?»

«Perché ha il potere della creazione ma anche della distruzione, e mi permetterà di conquistare il mondo.»

«Allora vieni a prenderlo» gridò Angelo.

Il drago si avventò su di lui, ma non appena la spada lo toccò la lama di diamante gli risucchiò l'anima.



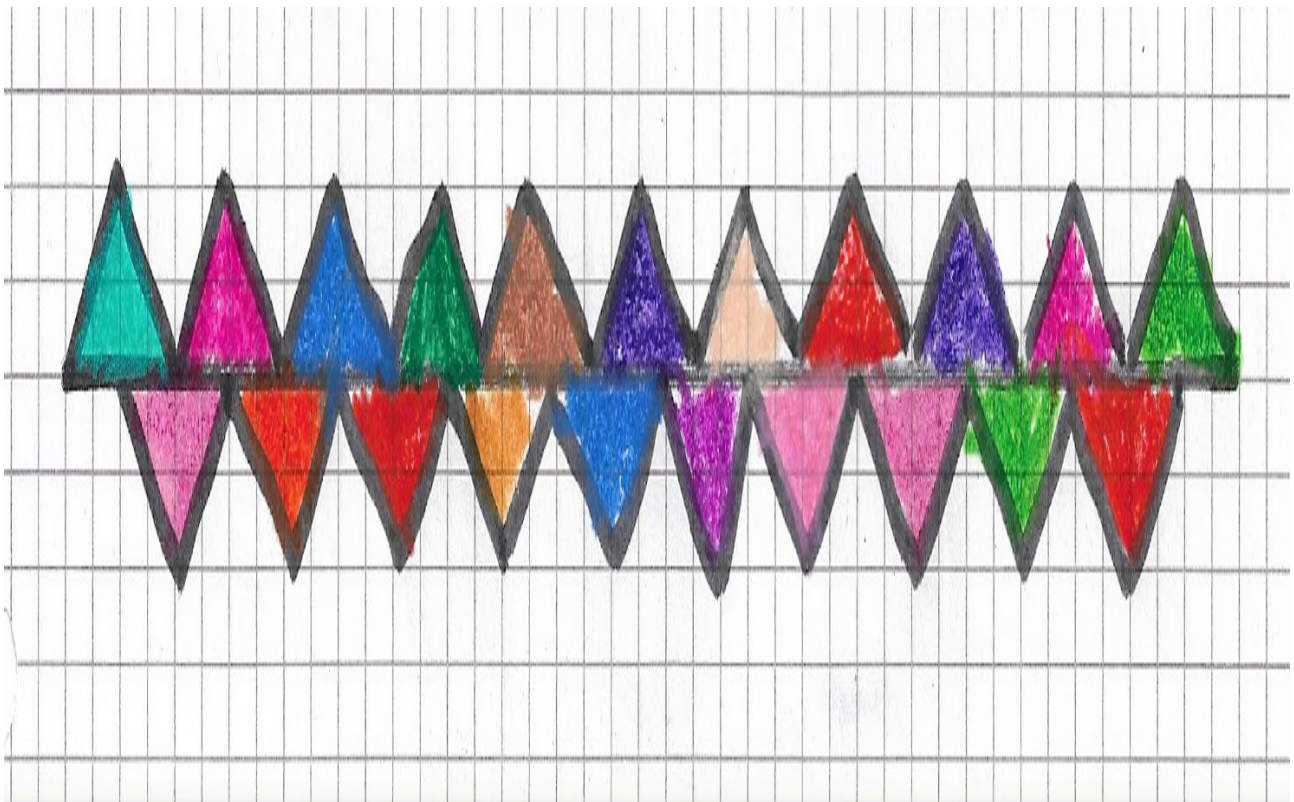


# *Il mago e la maga*

di Hussein Karim Hussein Mohamed Abdelaal

Un po' di anni fa esisteva un castello, grande e tutto giallo dai muri ai tetti; in questo castello vivevano un grande mago e una maga. Il mago era buono e gentile, e la maga lo aiutava a fare le magie.

Un giorno giunse un drago, rosso come la lava di un vulcano. Si innamorò della maga e tentò di rapirla. Il mago non poteva sconfiggerlo con la sua arma, un semplice pugnale, ma giunsero in suo aiuto un unicorno e una fata sua amica. Insieme riuscirono a distrarre il drago mentre la fata pronunciava un incantesimo: il drago divenne subito piccolo piccolo, come un criceto, e da quel momento non fece più paura a nessuno.



# *Il re drago e il malvagio fantasma*

di Iker Mauricio Fabian Escobar Sotaya

Tutto cominciò nella grande Isola del Re, al centro di quello che era chiamato Mare delle Tenebre per via di un mostro che rimaneva in agguato presso le scogliere.

Artur era stato un cavaliere valoroso, ma dopo anni di viaggi e di combattimenti aveva cominciato ad annoiarsi e si era ritirato a una vita tranquilla. Un giorno, mentre stava vendendo il pane presso il suo mulino, venne convocato dal sovrano: il re drago, che viveva in un lontano castello, aveva rapito sua figlia e certamente l'avrebbe tenuta come portata principale della sua cena alla successiva notte di luna piena. Per aiutarlo nella sua missione, il sovrano gli consegnò una spada magica che cambiava colore in base a chi la usava, un'armatura e uno scudo che erano in grado di proteggere dal soffio incandescente del drago. Gli diede anche un cucciolo di unicorno. «Ti sarà utilissimo per le sue magie curative» gli disse.

Artur iniziò il suo viaggio. Dopo pochi giorni l'unicorno era già cresciuto molto: era alto un metro e mezzo, il suo corno si era allungato di quindici centimetri e da grigio aveva assunto le tinte di un arcobaleno.

Trovò il castello del re drago in mezzo a una catena montuosa: era tutto di basalto nero e il portone d'ingresso era gigantesco.

Il re drago sapeva dell'arrivo di Artur grazie alle sue magie di localizzazione e decise di attaccarlo mandandogli contro le sue due guardie del corpo, ma il cavaliere riuscì a sconfiggerle grazie anche alle magie curative dell'unicorno.

Nonostante avesse vinto, Artur si ritirò per allenarsi e per conoscere meglio il potere della sua spada: era nera come l'inchiostro e quando colpiva bruciava più del sole.

Quando si sentì pronto, il cavaliere tornò al castello del re drago e abbatté il pesante portone con un solo colpo della spada. Il mostro lo assalì e stava quasi per sconfiggerlo; l'unicorno sollevò Artur e lo portò con un salto sopra la testa del re drago. Il cavaliere gli conficcò la spada fino all'elsa alla base del collo, il punto più vulnerabile. Il mostro si schiantò a terra, morto.

Liberò la principessa e la riportò dal sovrano, che però gli chiese: «Puoi svolgere un altro compito per me? Il mio fratello minore è morto, ed era stato il suo fantasma malvagio a convincere il re drago a rapire mia figlia. La principessa non sarà al sicuro finché il fantasma non sarà stato distrutto.»

Artur gli chiese di rimando: «Che cosa avrò in cambio di questo?»

«Ti donerò 142 forzieri pieni di monete d'oro.»

«D'accordo. Dove posso trovare il fantasma?»

Intervenne l'unicorno: «Posso venire anch'io?»

«Te lo stavo per chiedere io» rispose il cavaliere.

Il re fece migliorare la spada di Artur con una colata di lava magica e uno scudo in sostituzione dell'altro che si era frantumato nel duello col drago. Poi lo avvisò: «Queste armi non possono uccidere il fantasma, ma ti potranno aiutare a prendere la pozione magica nascosta nel Bosco Orchesco, dove vivono solo ferocissimi orchi: sono alti più di sei metri e hanno bocche con ottanta denti!»

Artur e l'unicorno entrarono nel Bosco Orchesco: c'erano alberi altissimi, neri e dalle forme contorte; si sentivano dei colpi, come di pietre che battessero una contro l'altra.

Dopo pochi passi, il terreno cedette sotto i loro piedi e precipitarono sul fondo di una buca che era stata coperta con della paglia e un po' di terriccio: era una trappola!

Subito accorsero gli orchi, attirati dal rumore, ma i nostri due eroi erano già riusciti a scappare grazie all'incantesimo di levitazione dell'unicorno, avevano abbattuto un orco che stava a guardia della pozione, rubato l'ampolla col liquido magico e si erano allontanati.

Gli orchi li inseguirono per vendicarsi, ma il cavaliere li attaccò di sorpresa e li eliminò uno dopo l'altro a colpi di spada.

Una volta che ebbero esaminato la pozione, Artur disse all'unicorno: «Ma questa non serve per le mie armi, serve per te!»

L'unicorno la bevve e divenne subito invulnerabile agli attacchi degli spiriti malvagi.

Arrivarono al castello del fantasma, pieno di oggetti che si muovevano da soli. Il fantasma li attaccò: non era forte fisicamente, ma aveva grandi poteri; al centro del suo petto brillava una gemma vermiglia. Scagliò contro Artur una palla di fuoco celeste; il cavaliere si gettò a terra. Tentò di colpire il fantasma, ma la lama della spada lo attraversò senza danno. Allora gridò all'unicorno: «Io non posso ucciderlo. Devi farlo tu: distruggi la gemma che ha nel petto, è quella che gli dà la vita.»

Il fantasma gli lanciò contro la scarica di un fulmine, ma l'unicorno era protetto dalla pozione. Colpì il suo avversario al petto e frantumò la gemma.

Il fantasma lanciò un grido e scomparve, insieme a tutto il suo castello. Artur e l'unicorno si trovarono soli sulla cima di un vulcano.

Tornarono dal re. Il cavaliere gli disse: «Maestà, col suo permesso chiedo di non essere più cavaliere. Questa vita mi è venuta a noia, continuare a viaggiare senza posa. Desidero più tranquillità.»

Il sovrano gli diede il compenso pattuito col quale il cavaliere comprò una villa per sé e per il suo amico Max, dove avrebbero potuto vivere felici.

Max era il nome dell'unicorno!



# *La guerriera e la fata*

di Leyla Mimou

C'era una volta una guerriera di nome Selvaggia, con i capelli rosa e gli occhi neri; indossava sempre un'armatura d'argento e aveva al fianco una spada di acciaio azzurro. Viveva in un bosco in cui abitava anche una brutta strega, con la faccia verde, il naso tutto pieno di rughe e le labbra secche.

La guerriera era tranquilla nel bosco, fino a quando un giorno non sentì dei rumori di lotta, o di qualcosa di simile; non sapeva chi fossero o che cosa stessero facendo, così andò a controllare. Era la strega che aveva catturato Rosa, la sua amica fata, l'aveva legata a un albero e stava per bruciarla. Si avvicinò per salvarla quando arrivò l'aiutante della strega, che era un fantasma; ma la guerriera non aveva paura, si fece coraggio e li affrontò.

Il fantasma l'afferrò per il collo e la rinchiuse in una gabbia nella casa della strega. La strega con voce cattiva disse: «Ah ah ah, ti ho presa, guerriera, adesso morirai qui; dalla finestra potrai vedere la tua amica che brucia, ah ah ah.»

Selvaggia scoppiò in lacrime, si dimenticò di tutto, del mondo e anche della sua amica... ma si accorse di una cosa, aveva ancora la sua spada al fianco, quindi spezzò le sbarre della gabbia come fossero di burro, si asciugò le lacrime e corse a salvare Rosa. Tagliò le corde che tenevano legata la fata, le disse di andar via, ma la fata non la volle ascoltare.

La strega non poteva crederci, erano libere entrambe, ma era furba e bin, bun, ban, le ricatturò con una rete magica.

La guerriera e la fatina erano sconvolte, ma escogitarono un piano per scappare: però per spezzare di nuovo le sbarre della gabbia serviva la spada. Selvaggia la cercò: non c'era più! La strega le si avvicinò e sussurrò, mostrandogliela: «Cercavi questa?»

«Sì» rispose la guerriera.

«No, no» disse la strega guardandola con occhi torvi, poi se ne andò. Lasciò la spada in un angolo della stanza.

«Siamo spacciate!» mormorò Selvaggia.

«No» la corresse la fata, «io sono piccola, posso passare attraverso le sbarre della gabbia e prendere la tua spada.»

Portata la spada alla guerriera, Selvaggia spezzò le sbarre e fuggì con la fata. Poi si ricordò di una cosa: «C'è un problema.»

«Cioè?» disse la fata.

«Non abbiamo tenuto conto del fantasma, quindi rivediamo il piano. Trovato: noi siamo in due e quindi ci possiamo dividere!»

«Come?» chiese Rosa.

«Ti spiego meglio: fuggiamo in due direzioni diverse e ci incontreremo all'Albero dalle Foglie Celesti.» Era una pianta altissima, con le fronde color del cielo, dove si riunivano le fate amiche di Rosa e Selvaggia durante le loro feste.

«Va bene» rispose la fata.

«Allora, facciamolo» replicò Selvaggia, e uscirono dalla casa.

Quando tornò, la strega si accorse che le prigioniere erano fuggite, andò nel bosco e le cercò a lungo, per vendicarsi.

Selvaggia e Rosa si erano riunite e si sentivano sicure sotto l'ombra dell'Albero dalle Foglie Celesti, ma la strega conosceva perfettamente quel luogo e alla fine suppose che si fossero incontrate lì.

Sorprese Selvaggia alle spalle, le calò un sacco sulla testa e la legò; con Rosa fu tutto più semplice, dato che la fata era piccola e non sapeva combattere.

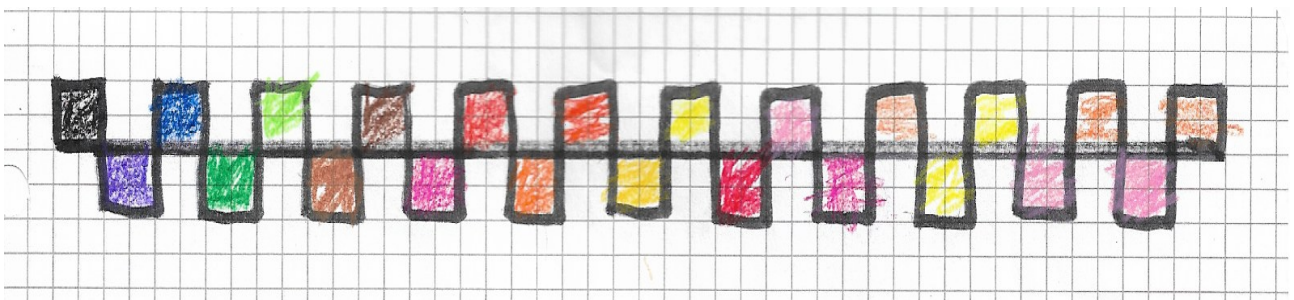
Le riportò nella sua casa, ma questa volta le rinchiuso in uno stanzino che era una prigione: era pieno di catene, trappole di ogni tipo, nessuna finestra o via di uscita tranne quella da dove erano entrate...

Appena la guerriera e la fatina furono liberate dal sacco, non erano solo impaurite, erano proprio terrorizzate!

Selvaggia sussurrò alla sua amica: «Non appena la strega esce, cercheremo di uscire da qui.»

La strega se ne andò. La guerriera e la fata cercarono la porta, trovarono un corridoio nascosto dietro una libreria; mentre lo percorrevano si attivò una trappola, una palla irta di aculei cadde dall'alto e colpì Rosa che si accasciò a terra come morta, in realtà era solo svenuta e si riprese non appena Selvaggia la portò all'aria aperta.

Una volta uscite dalla casa, le due amiche scapparono lontano da quel luogo e non tornarono mai più.





# *La distruzione del «falso»*

di Luca Padoan

C'era una volta, nell'antica Grecia, un tempio molto piccolo, con le pareti di mattoni color giallo sabbia per confondersi con le rocce delle colline circostanti e nascondersi dai nemici: infatti c'era un orco che lo desiderava. Aveva la porta di bronzo, il tetto tutto di cristallo che poggiava su una lastra ricoperta di mirra, colonne di smeraldo con le basi di ametista e i capitelli d'oro. L'orco lo voleva perché nei suoi sotterranei era conservato il favoloso tesoro degli dèi dell'Olimpo: rubandolo, avrebbe potuto avere tanto oro da comprare l'intera Grecia e poi governarla.

Ma c'era una sacerdotessa che aveva un conto in sospeso con lui: era sua figlia; il padre l'aveva abbandonata per diventare un «signore della guerra». Si chiamava Gea e aveva un nano come consigliere: il nano si chiamava Walter e aveva gli occhi verdi, i capelli grigi e un cappello color ocra. Solo Walter il nano sapeva che Gea era in realtà la leggendaria dea della terra.

L'orco aveva scoperto dove si trovava il tempio, ma doveva aspettare che Gea si allontanasse. Infatti Walter, il nano consigliere della magnifica Gea, aveva fatto un sacco di trappole per tenere lontano l'orco: guardie intorno a tutto il tempio, ragni giganti che tessevano ragnatele che poi venivano trasformate in un catrame che Walter chiamava Aracnos, e che veniva lanciato dalle catapulte.

Un giorno Gea decise di partire insieme a Walter. In una foresta trovarono un ragazzo: era solo, senza amici, ma con delle cicatrici un po' sospette, dato che le aveva delle stesse misure e negli stessi punti dell'orco, e aveva anche le sue stesse armi.

Quando Gea e il suo amico Walter si fermarono accanto a lui, il ragazzo assunse un'espressione strana, quasi cattiva. Walter allora disse: «Ho capito, sei l'orco!» Mentre la sacerdotessa Gea pensava: «Come?», si sentì un battito di mani: «Complimenti, “nanetto”!» disse l'orco.

«Fuggi!» fu l'avvertimento di Walter, seguito da un'improvvisa folata di vento.

La sacerdotessa non voleva fuggire, ma lo fece lo stesso; mentre si allontanava sentì un urlo di terrore, l'urlo di Walter. Gea si rattristò, ma andò avanti nel suo cammino per fermare suo padre: l'orco.

Tornò al suo tempio e radunò le sue guardie; l'orco la raggiunse con i suoi schiavi. La guerra fu sanguinosa e terribile, durò trent'anni e provocò mille morti; l'ultima battaglia vide la morte dell'orco.

Dieci anni dopo, Walter tornò da Gea. La sacerdotessa, molto stupita, lo abbracciò e lui ne fu assai contento.

Gea voleva partire in cerca di nuove avventure. I due discussero a lungo della cosa e decisero di partire insieme; vissero per sempre felici e contenti.

# *Il cavaliere e il drago di fuoco*

di Marina Zapletaeva

C'era una volta un drago che viveva in un vulcano e aveva trasformato in roccia tutte le persone del villaggio più vicino alla sua tana.

Arrivò un coraggioso cavaliere, di quelli che girano per il mondo per salvare tutte le persone in pericolo, ma di fronte al drago non sapeva che cosa fare.

Allora gli dèi del cielo gli mandarono un dono: una piccola fata.

«Ciao» gli disse lei, «io sono una fatina, e sono qui per aiutarti.»

Il cavaliere rispose: «Ma tu hai la polvere magica o qualche altra magia per sconfiggere il drago?»

«Ho qualcosa di meglio, un regalo per te.»

«Che cos'è?» esclamò il cavaliere.

«Adesso vedrai!»

Subito apparve un piccolo unicorno.

«Ooh! Grazie!» rispose il cavaliere.

Passò il tempo, l'unicorno era cresciuto rapidamente e il cavaliere l'aveva chiamato Pigas.

«Adesso dobbiamo fare un lungo viaggio verso un vulcano» gli disse un giorno il cavaliere, e si incamminarono.

Il drago vide nel suo specchio magico il cavaliere, la fata e l'unicorno che si stavano avvicinando al paese ai piedi del vulcano e gli venne una buona idea, chiamò i suoi aiutanti, cioè i suoi demonietti, tutti rossi e con brandelli di ali, e li dispose lungo il sentiero.

Il cavaliere li sconfisse grazie ai poteri magici dell'unicorno e finalmente arrivò al vulcano: «Eccoci qui» disse al drago, «libera tutti immediatamente.»

«Oh no, scusa» rispose il drago, «prima prova a prendermi.»

«Allora preparati a liberare tutte le persone.»

«Sentimi, guerriero!» esclamò la fata, «se io creo la pioggia magica tutti coloro che sono trasformati in pietra si libereranno e il drago non potrà più sputare il fuoco.»

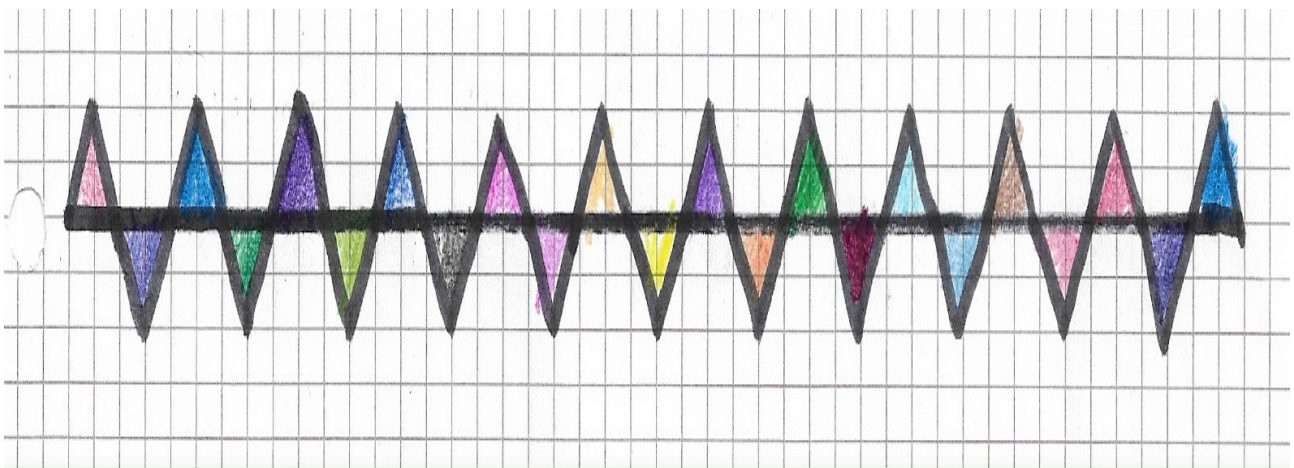
«Giusto» esclamò il cavaliere.

«Allora faccio la pioggia magica.»

«Oooh... NOOO!»

Il drago cattivo rimase vittima della sua stessa magia e divenne una roccia.

Dopo aver salvato gli abitanti del villaggio, il guerriero ritornò alla sua vita di cavaliere girovago.



# *Un combattimento magico*

di Mohamed Si Dachraoui

C'era un'isola dove viveva un avventuriero di nome Matteo.

Un giorno arrivò un drago malvagio. Matteo capì subito che non avrebbe potuto sconfiggerlo da solo; insieme a Rufus, un nano suo amico costruttore di armi e oggetti magici, iniziò il lungo viaggio verso Smeralda, la capitale del regno, dove viveva il re. Il drago era arrivato prima di loro e col suo soffio gelido aveva trasformato tutti gli abitanti in statue di ghiaccio.

Rufus diede a Matteo una freccia fatta di metallo ed energia stellare; il drago fu colpito e cadde in un vulcano di lava incandescente. Riemerse subito e attaccò l'avventuriero.

Matteo e Rufus gli corsero incontro e iniziò il combattimento.

Il drago sputava fuoco e ghiaccio. Dopo cinque ore di lotta, Rufus ferì il drago con un coltello fatto di corno di unicorno e lo fece svenire.

Le guardie del re portarono il drago fino al mare e lo gettarono in acqua dall'alto di una scogliera. Uno squalo gigante lo prese nella sua bocca e lo riportò sulla spiaggia, dove riprese i sensi.

Il drago tornò a Smeralda dove rapì la principessa e il principe, per gettarli nel vulcano dove era stato precipitato lui.

Matteo e il nano ripresero il combattimento. L'avventuriero estrasse il suo specchio magico fatto di squame di basilisco e trasformò il drago in roccia.

Il re era così felice che non solo colmò Matteo di ricchezze, ma gli diede in sposa la principessa. I due sposi ebbero una vita serena.

# *Il mago e la fata salvano il regno*

di Morgana Isabella Cozzi

C'era una volta un castello dove viveva un re; il castello era tutto di marmo bianco, sulla sommità di una collina; tutt'intorno al castello sorgevano dei piccoli paesi, pieni di gente allegra. Un giorno arrivò un drago che sprofondò tutto il regno nella paura: era nero come l'inchiostro, con due grandi ali violacee. Un mago, Rodolfo, e la sua aiutante fata combatterono contro il drago lanciandogli addosso sfere di fuoco, ma quello si levò in volo evitandole; quindi i due decisero di andare in una grotta per cercare un metallo rarissimo che si chiamava «diamante blu», l'unica cosa che avrebbe potuto neutralizzarlo.

Non trovarono il metallo, ma un enigma che diceva: «Che cos'è quella cosa che ha lunghe gambe ma non cammina?»

Rodolfo, che aveva viaggiato molto e aveva conosciuto molte cose, disse: «Che enigma facile: è la sedia!»

Alle sue parole si aprì una porta che dava su una piccola stanza dov'era custodito il «diamante blu»: era simile a una pietra preziosa, ma di un intenso color cobalto.

La fata pronunciò un incantesimo con cui ridusse il metallo in polvere; con quella polvere e un po' di resina dell'albero del sonno, lei e Rodolfo riuscirono a miscelare una pozione soporifera. Una volta tornati al castello, trovarono il drago accucciato nel cortile interno. Gli soffiaronò in faccia la pozione soporifera e quello, lento lento, si accasciò per terra, addormentandosi.

Il mago e la fata lo lasciarono in una cella molto grande, costruita dal re e chiusa con un chiavistello magico. Il sovrano disse sorridendo: «Vi sono molto grato e per questo sarete ripagati in maniera adeguata.»

Ma Rodolfo e la fata risposero: «Questo è il nostro lavoro e non vogliamo ricchezze. Andremo in altri luoghi e affronteremo nuove avventure.» Il mago aggiunse: «Io, vecchietto, con la barba e il mio solito vestito, con il mio cappello e la mia aiutante fata dal vestito viola, ali e bacchetta magica, torneremo qui ogni volta che ce ne sarà bisogno per proteggere la nostra città.»



# *Le avventure di un uomo chiamato Genoveffo*

di Rocco Barelli

Un po' di tempo fa c'era un uomo che era andato in un'isola con tante palme sulle quali poteva arrampicarsi per prendere le noci di cocco.

Quest'uomo era nell'isola da tanto tempo, ma doveva rimaner lì perché in una grotta avrebbe dovuto esserci una pietra preziosa e dall'enorme potere, detta il Diamante di Fuoco. Se l'avesse trovata, non avrebbe dovuto farla prendere a nessun altro.

C'erano cinque grotte nell'isola, e lui avrebbe dovuto esplorarle una alla volta.

Entrò nella prima con la sua torcia ma trovò solo pipistrelli, entrò nella seconda e... non trovò nulla.

«Ma dov'è questo diamante!» disse fra sé e sé.

Decise di riprendere la ricerca, però non entrò subito nella terza grotta perché era tardi.

Doveva stare attento al drago: sì, c'era un drago, Billy, che voleva a tutti i costi quel diamante per poter sputare fuoco congelato. Questo drago aveva gli occhi rosso sangue, tutto il corpo marrone e appena appena la coda nera.

Quindi l'uomo decise di non dormire e rimanere di guardia.

La mattina dopo l'uomo scoprì di essersi addormentato, ma per fortuna sembrava che il drago non fosse arrivato sull'isola.

«Fiuuu... meno male» sospirò.



Si rimise alla ricerca del diamante. Entrò nella terza grotta e non trovò ancora nulla, poi entrò nella quarta.

«Nulla, rimane solo l'ultima» disse disperato.

Entrò nell'ultima grotta con gli occhi chiusi, li riaprì e il diamante era lì, davanti a lui, sopra una roccia su cui era incisa la scritta: *Stai attento, se tocchi il diamante ti brucerai e forse morirai.*

«Yeee, l'ho trovato» gridò.

Lo prese in mano e subito sentì un dolore fortissimo.

«Aaah, brucia!»

Corse fin sulla riva del mare, dove una sirena pronunciò un incantesimo che guarì le sue mani dalle bruciature.

«Grazie di avermi aiutato» le disse l'uomo, «io ho conosciuto altre sirene, ma erano cattive.»

«Sì, io sono forse l'unica buona» rispose la sirena. «Mi chiamo Rainbow [Arcobaleno, *N.d.R.*], e tu?»

«Io non posso svelare il mio nome» disse l'uomo.

«Perché?» chiese la sirena.

«Perché è ridicolo e fa ridere tutti» rispose l'uomo.

«D'accordo.»

«Perché tu ti chiami Rainbow?» le chiese l'uomo.

«Perché le mie squame sono di tutti i colori.»

«Scusa, Rainbow, mi sapresti spiegare come posso prendere il diamante magico che si trova su quest'isola?»

«Farò di più, ti aiuterò: anche se sono una sirena, posso prendere un aspetto umano.»

«Grandioso!» esclamò felice l'uomo.

Entrarono nella grotta, Rainbow fece per toccare il diamante ma l'uomo la tirò indietro.

«Perché mi hai bloccata?» chiese la sirena.

«Ti ricordi prima, il mio urlo?»

«Sì.»

«È perché ho toccato questa pietra e mi sono bruciato le mani.»

«Aspetta, ai piedi della roccia c'è scritto qualcosa: *Se un segreto rivelerai, il diamante avrai.*»

«Ma io non ho segreti» disse l'uomo.

«Ne hai uno, invece: devi dirmi il tuo nome.»

L'uomo, non avendo un'altra scelta, sospirò: «Il mio nome è... Genoveffo.»

Finalmente poteva prendere il Diamante di Fuoco. Però rimaneva un problema, doveva ancora sconfiggere il drago che di certo avrebbe tentato di rubargli il diamante.

«Ho una mappa magica e posso vedere dove si trova il drago perché con un incantesimo gli ho messo addosso un sigillo» disse Genoveffo. «Mi piacerebbe che tu venissi con me ma ti avverto, non sarà una passeggiata.»

Salparono con una barca e attraversarono tutto l'oceano.

Sbarcarono ai piedi di una vasta foresta e si addentrarono con al fianco le loro spade.

«Siamo arrivati al primo ostacolo: la tribù africana» disse Genoveffo.

Mentre camminavano, pium, furono punti da frecce di cerbottana intrise del succo dell'albero del sonno.

Si addormentarono di colpo, e quando si svegliarono erano legati a un albero.

Erano soli. Riuscirono a estrarre dal fodero le lame delle spade quel tanto che bastava per tagliare le corde.

«Possiamo usare le lame delle spade per deviare le frecce soporifere» disse Genoveffo.

«Sì» rispose Rainbow.

Con le spade pararono tutte le frecce e le deviarono contro i loro stessi avversari, che si addormentarono tutti.

«Yeee! Yeee!» esultarono felici.

Arrivati a metà della foresta, arrivarono al secondo ostacolo: il branco di leonesse più feroce della regione.

«Attenta! Dietro!» urlò a un tratto Genoveffo.

Fshh... Rainbow si voltò di scatto e infilzò la prima leonessa con la spada.

«Grazie, Genoveffo» disse la sirena.

«Adesso dobbiamo uccidere anche le altre» rispose l'uomo.

«Ya! Guarda dietro di te!»

Zawn... morta con una freccia nel collo. «Ho sempre un arco con me» disse Genoveffo.

In breve tempo, tutte le leonesse furono uccise.

«Ce l'abbiamo fatta» esultò Rainbow.

Si misero ancora in cammino.

«Guardiamo la mappa» disse Genoveffo. «Adesso dovrebbe esserci un campo di dionee giganti. Queste piante dalle foglie dentate sono così grandi che si nutrono non solo di insetti, ma anche di animali di dimensioni maggiori e a volte di persone.»

Arrivarono alla fine della foresta, ma non videro nessuna dionea.

«Aspetta, là ce n'è una» disse Genoveffo.

«Ce ne sono tante altre... ahhh!» urlò Rainbow, impaurita dalle loro dimensioni.

«Abbiamo le nostre spade, una a testa» le ricordò l'uomo.

Le lame sibilarono avanti e indietro, finché le dionee non furono tutte stese al suolo.

«Brava» disse Genoveffo.

«Bravo anche tu» rispose la sirena.

La mappa segnalava che il drago non era lì.

Dopo un po', Rainbow propose: «È quasi notte, andiamo a dormire.»

«Va bene» disse Genoveffo, stanchissimo.

La mattina seguente, appena sveglia, Rainbow scorse nel mare una grande isola. Forse il drago Billy era lì. Genoveffo controllò sulla mappa la posizione del sigillo e si accorse che la sirena aveva ragione.

Presero una barca e andarono sull'isola. Si addentrarono per una landa buia e spaventosa.

Arrivarono al centro dell'isola e sembrava che neppure lì ci fosse il drago. Invece...

«Rainbow, che cosa stai guardando?» chiese Genoveffo.

«È... è... è... il drago» balbettò la sirena.

L'immenso animale era disteso davanti a loro, addormentato, talmente immobile che lo si poteva scambiare per un rialzo del terreno.

Si mossero verso di lui piano piano, ma Genoveffo...

Scrrr...

Schiacciò un ramo e il drago si svegliò.

I due scapparono. Billy sputò una fiammata ma non li colpì. Capì che avevano il Diamante di Fuoco e cominciò a inseguirli.

Genoveffo e Rainbow si nascosero. Un'aquila gigante li raggiunse e li prese sulla sua groppa.

Il drago li vide e li seguì in volo.

Il diamante, che era in una tasca degli abiti di Genoveffo, cadde nella bocca di una dionea gigante. Rainbow si lanciò per recuperarlo, lo afferrò ma la dionea chiuse le foglie e la sirena rimase bloccata.

L'aquila atterrò, Genoveffo tagliò lo stelo della dionea con un colpo di spada e liberò Rainbow. Insieme iniziarono a combattere contro il drago.

Billy poteva sputare fiamme, invece i suoi avversari avevano il Diamante di Fuoco con i suoi poteri e le piume dell'aquila erano rigide e taglienti.

Genoveffo prese il suo arco e ne diede uno anche a Rainbow, ma la pelle del drago era dura come acciaio e le frecce le rimbalzavano sopra. Billy si buttò in picchiata e sfiorò la testa della sirena.

Siccome le frecce non andavano bene, Genoveffo e Rainbow afferrarono le loro spade e i coltelli da lancio e glieli scagliarono contro. I coltelli facevano dei buchini sulla pelle di Billy, ma nulla che potesse impensierirlo.

Il drago sputò fuoco e bruciò un'ala dell'aquila, che purtroppo dovette atterrare. Rainbow, come aveva già fatto con Genoveffo, usò sull'aquila il suo potere di guarigione: «Adesso ti risanerai e non morirai!»

L'uomo disse: «Non mi ero ricordato che avevi questa facoltà.»

«Questo è il potere delle sirene e possono usarlo solo loro.»

Si rimisero in volo e ripresero il combattimento. Il drago non faceva altro che sputare fuoco e schivare le penne dell'aquila.

Genoveffo prese il Diamante di Fuoco tra le mani e urlò le parole che la pietra magica gli suggerì nella mente: «CHIOMA ENERGETICAAA!»

Billy fu investito da una poderosa onda di energia e morì.

«Finalmente!» sospirarono l'uomo e la sirena.

Alla fine, Genoveffo prima di tornare a casa riaccompagnò Rainbow nell'oceano, ma la sirena disse:

«Non voglio tornare a casa mia, voglio stare per sempre con te.»

I due si trasferirono a casa di Genoveffo e si sposarono. Voi adesso pensate che vi dico «e vissero tutti felici e contenti», e invece dopo un po' di tempo...

«Un gheee... un gheee»

...Nacque un bambino e lo chiamarono Carmelo. E vissero tutti felici e contenti.

# *L'avventuriero e l'orco*

di Stefania Gaslini

C'era una volta un bosco molto folto e talmente inquietante, che chiunque tentava di attraversarlo scappava a gambe levate. Qui viveva soltanto l'unico essere che non aveva paura, un orco chiamato Sulasul: era grande e robusto, con la pelle verde; portava un anello all'orecchio e indossava dei vestiti tutti strappati. L'orco aveva un unico desiderio: conquistare il mondo!

Preoccupato, il re chiamò la persona a lui più fedele: un avventuriero. Era così povero che non mangiava da una settimana.

Una mattinata d'inverno, quando il cielo era grigio e scuro, l'avventuriero partì per il bosco con passo veloce. Era accompagnato da un nano. Si inoltrarono per la foresta. Camminarono fino a notte fonda, poi si accamparono; il giorno seguente ripresero la marcia, ma non trovarono nulla. Quindi fecero ritorno dal re e gli riferirono tutto.

I consiglieri del sovrano suggerirono all'avventuriero e al nano di cercare Sulasul da qualche altra parte, dove qualcuno lo potesse aver visto.

La mattina seguente i due fecero i bagagli e si diressero ad Aslibg, una città vicina all'Oceano Indiano. Era molto piccola, ma forse avrebbero potuto scoprire qualcosa sul loro nemico, infatti nel porto attraccavano navi di mercanti provenienti da tutto il mondo. Girarono per tutta la città ma non trovarono nessuna traccia dell'orco, né qualcuno che sapesse qualcosa di lui.

All'improvviso, il nano disse all'avventuriero che sapeva dove dovevano andare: *Al mistero del problema*. Era un posto molto piccolo e

bizzarro, con le pareti di colore rosso acceso, una porticina piccola piccola e l'interno tutto rivestito di tendine.

Il proprietario chiese loro che cosa desideravano. L'avventuriero gli spiegò che stavano dando la caccia a un orco, Sulasul, ma che non sapevano in che posto si trovasse. «È nel Bosco Inquietante» bisbigliò il loro interlocutore. Poi vendette loro una bussola magica, che avrebbe segnalato la direzione da prendere per trovare l'orco.

L'avventuriero e il nano lo ringraziarono e ripartirono la mattina seguente, di buon'ora. Seguendo le indicazioni della bussola magica si inoltrarono nella parte più fitta del bosco. A un tratto videro davanti a loro un'ombra gigantesca. Si nascosero dietro un albero; dopo un poco l'avventuriero si fece avanti, con il nano al suo fianco. L'ombra era quella di Sulasul, che stava dormendo. Stavano per ammanettarlo, quando le guardie dell'orco li circondarono. Il nano si fece piccolo piccolo dietro le gambe dell'avventuriero, che assunse un'espressione di paura ma all'improvviso roteò la spada tutt'intorno a lui, facendo cadere morte tutte le guardie.

Quindi presero Sulasul e lo ammanettarono, senza che quello si svegliasse, ma ormai era notte fonda per portarlo dal re quindi andarono a dormire con l'orco incatenato a un albero.

Si svegliarono di buon mattino. Sulasul, per fortuna, stava ancora dormendo. Lo condussero dal re.

Il sovrano era molto anziano e vicino alla morte; vedendo il coraggio e la bontà dell'avventuriero, lo incoronò come nuovo re. L'avventuriero e il nano diventarono ricchi, e non erano mai stati più felici, non per le ricchezze, ma per aver compiuto una buona azione per il loro popolo.

# *L'avventuriero e il drago cattivo*

di Yefrin Saul Fernandez Tobar

Tanto tempo fa, in un bosco viveva un avventuriero.

Un giorno arrivò un drago cattivo: aveva grandi ali, gli occhi blu e sputava fuoco. Sorvolò il bosco e scomparve all'orizzonte.

Dopo un po' giunse un unicorno alato, bellissimo. Raccontò all'avventuriero che il drago voleva rubare un diamante magico dal grande potere, che era nascosto in una caverna oltre il deserto. L'avventuriero decise di accompagnare l'unicorno per fermare il drago: prese la sua spada di diamante, la mappa dei luoghi da attraversare e si incamminarono.

Il viaggio attraverso il deserto fu molto lungo: il sole bruciava la sabbia e il deserto era immenso, sembrava non finire mai. I due si fermavano a riposare solo quando non riuscivano più a muoversi per la stanchezza.

Quando arrivarono alla caverna, però, scoprirono che il drago aveva già trovato il diamante.

L'avventuriero tornò al suo bosco, col cuore gonfio di tristezza. Lì trovò il drago profondamente addormentato e lo uccise con un colpo di spada nel ventre.

L'avventuriero e l'unicorno partirono per nuove avventure, attraverso mari, deserti, montagne e molte colline; il mondo era immenso, ma anche se si stancavano i due continuarono a viaggiare quasi senza riposarsi. L'avventuriero costruì una piccola casetta di legno per avere un posto dove dormire al ritorno dalle sue avventure, e perché sapeva che lì il diamante sarebbe stato al sicuro.



*Il genere fantastico è bello anche perché stimola la creatività che è dentro ognuno di noi. Abbiamo iniziato a scrivere un racconto tutti insieme, poi ognuno di noi ha inventato un finale secondo quanto gli suggeriva la fantasia. Venite dunque a vivere con noi un'incredibile*

## *Avventura in un castello magico*

Come ogni giorno, il principe si alzò di buon mattino e decise di fare una cavalcata nel profondo del bosco. Gli alberi erano neri e spogli nonostante fosse estate e si udiva il richiamo dei gufi. Arrivò alla fine del sentiero: davanti a lui c'era un castello, ma quanto diverso dal suo! Era molto piccolo, con le mura di mattoni grigi e torri tanto alte, che si sarebbe detto arrivassero fino al cielo. Il luogo sembrava deserto: non si vedeva nessuno e non si sentiva alcun rumore.

### **Continuiamo da soli...**

#### **Adele Ottria:**

Il principe volle capire perché era così silenzioso. Si avvicinò un po' ma non si sentiva nulla, solo il lamento dei gufi. Più che inquietante, sembrava spaventoso!

«Entro o non entro?» si chiese.

Alla fine la sua curiosità ebbe il sopravvento e il principe cedette alla tentazione di entrare.

All'interno c'era una stanza con le pareti tinte di un azzurro confetto, con un cartello che ammoniva: *Vietato l'ingresso agli umani.*

Il principe corse in un'altra stanza: qui c'era un uomo anziano, non più grande di un lattante, sdraiato su un lettino minuscolo; sopra la sua testa era appeso un altro cartello: *Holdo lo gnomo*. Allora capì di essere in un castello di gnomi.

Nella stanza seguente c'erano altri gnomi, proprio come nei sogni che faceva sempre da bambino. I bambini erano ben accetti agli gnomi, perché avevano l'innocenza e la capacità di sognare che gli uomini adulti non possedevano più. Il principe fu accolto come un bambino: rimase a vivere lì e lui e gli gnomi diventarono amici inseparabili!

### **Alessia Riboldi:**

Il principe vide che il portone era un po' aperto, così entrò; l'interno era ancora più piccolo di quanto era sembrato da fuori!

C'era un divano subito dopo l'ingresso, una bellissima pianta e un bottone rosso che sporgeva dal muro davanti a lui, poi non c'era altro che un piccolo specchio. Il principe incuriosito spinse il bottone e dallo specchio risuonò una voce: «Bentornati, aspettate un minuto per il sistema di ringrandimento del castello.»

Il principe si spaventò: il castello si era ingrandito davvero!

Un lungo corridoio era proprio lì davanti a lui, lo specchio e il bottone erano in fondo al corridoio e ai lati c'era una marea di porticine.

Il principe stava per aprire la prima porta ma sentì delle voci avvicinarsi, così andò sotto il divano per nascondersi, vide dei nani, un cane lo scoprì e cominciò ad abbaiare guardandolo. I nani presero il principe e lo colpirono fino a farlo svenire, poi lo portarono nell'ultima stanza e lo legarono con delle catene di ferro; gli lasciarono accanto della zuppa e dell'acqua.

Il principe, appena si svegliò, si chiese: «Che cos'è successo? Dove mi trovo? Perché sono incatenato? Sono diventato un prigioniero? Come mai sono qui? Sto sognando? Perché qui c'è del cibo? E perché è così poco?»

Il principe vide entrare un nano e immediatamente riacquistò la memoria e gli disse: «Vai via! Stammi lontano, piccolo mostriattolo! Ti ho detto di andartene via!»

Il nano rispose: «Fermo, stai in silenzio, ti voglio aiutare, sono dalla tua parte. Senti, facciamo un patto: se tu mi aiuti a far fuori tutti e quattro gli altri nani del castello, io ti libero e tornerai alla tua vita normale. Accetti?»

«Sì, certamente» rispose il principe incrociando le dita dietro la schiena in modo da poter non mantenere la promessa.

Il nano lo liberò e poi scappò con una carrozza trainata da cavalli.

Il principe non si era fidato di lui fin dall'inizio e così raccontò del patto agli altri nani, che credettero alle sue parole, diventarono suoi amici e inseguirono il nano fuggiasco.

Quando lo raggiunsero, fecero scappare i cavalli in modo che non potesse allontanarsi.

I nani e il principe si impegnarono in battaglia contro il nano fuggiasco. Alla fine del pomeriggio la battaglia era finita, avevano vinto il principe e i quattro nani mentre il nano fuggiasco era morto.

I quattro nani erano tristi perché un loro amico aveva scelto di tradirli e non avevano avuto altra scelta che ucciderlo, però riuscirono a superare la tristezza e a non pensare più a lui.

Tornarono al loro castello col principe, a cui ormai si erano affezionati, e gli dissero: «Vuoi essere il nuovo membro del nostro castello?»

«Certo che sì» rispose il principe.

Così il principe e i nani vissero insieme per sempre.

### **Amelio Meco:**

Dopo un po', dal castello uscirono degli gnomi per giocare in un giardino; il principe rimase stupito e andò a parlare con loro. Diventarono in fretta amici, uno gnomo gli fece visitare l'interno del castello e gli fece persino vedere la cassa con i soldi e il loro tesoro.

### **Clara Bernardi:**

Il principe, incuriosito, entrò. Era in un grande salone, e nel mezzo c'era una scala a chiocciola con quadri di pittori antichi, ragnatele e una libreria con moltissimi volumi.

Salì la scala e trovò una scrivania sulla quale era posato un libro grandissimo e di notevole spessore; si sedette e aprì la prima pagina.

Delle scintille uscirono dal libro; il principe voltò altre pagine e apparvero molti disegni, numerosi segreti. Finché non vide una didascalia che recitava: *Tu ragazzo, dovrai compiere una missione per una principessa, dovrai affrontare un drago, se sei di buon cuore lo farai, se invece intendi rifiutare, ritorna immediatamente al tuo palazzo.*

Il principe era indeciso su quale decisione prendere, ma visto che voleva essere di «buon cuore» accettò, e così si ritrovò subito trasportato in una prateria.

In lontananza scorse un castello simile al suo. Sentì il nitrito di un cavallo, ma voltandosi vide invece che era un bellissimo unicorno. Dapprima si spaventò, ma lui e l'unicorno fecero subito amicizia; si avviarono insieme verso il castello, entrarono e

videro un drago e, affacciata a una finestra della torre più alta, la principessa.

Per aiutare il principe, l'unicorno gli diede la possibilità di creare un turbine di ghiaccio, con il quale riuscì a uccidere il drago in poco tempo.

Il principe entrò senza altri pericoli nella camera dov'era stata rinchiusa la principessa; la ragazza si innamorò subito del suo salvatore, e da allora i due ebbero una vita piena d'allegria e di pace.

### **Darya Arianna Dumitru:**

Il principe se ne andò e si perse nella foresta; faceva freddo. A un tratto vide una casa, bussò alla porta e chiese se c'era qualcuno.

Una signora venne ad aprirgli, lo fece entrare e distendere su un letto perché si riposasse. Il principe era tanto stanco, che si addormentò subito.

Non appena la signora si fu allontanata, una fata entrò dalla finestra e svegliò il giovane. «Devi stare attento» gli disse, «la signora che ti ospita è una strega. Ha rapito una fanciulla mia amica e la tiene imprigionata in un armadio nella soffitta. Puoi aiutarmi a liberarla?»

Il principe accettò. Vide la strega al piano di sotto intenta a preparare una pozione in un grande calderone.

«Sento che è qualcosa di malvagio» disse la fata. «Temo che sia un veleno per uccidere la mia amica. Dobbiamo fare in fretta.»

Per non farsi scorgere, il principe uscì dalla finestra e si arrampicò fino all'abbaino della soffitta. Entrò. C'era un grande armadio. All'interno, giaceva immobile una ragazza bellissima, bionda e con grandi occhi bruni; indossava un lungo vestito da

ballo di colore verde-acqua. La fata pronunciò un incantesimo e la ragazza fu liberata dalla paralisi magica.

La porta della soffitta si spalancò di colpo ed entrò la strega. La fata sparse un liquido sulla spada del principe. Non appena la lama dell'arma colpì la strega, questa si trasformò in una statua di pietra.

Il principe riportò la fanciulla e la fata al loro piccolo castello nel bosco. Decise di fermarsi a vivere lì e sposò la ragazza appena conosciuta che già sentiva di amare.

### **Diana Caiani:**

Il principe scese da cavallo e si trovò davanti un drago di fuoco: era molto grande, e il suo corpo emanava un calore ardente.

Sentì una voce accanto a lui, si voltò: c'era una fata che gli consegnò un elmo magico, che sembrava fatto di acqua solida.

Il drago sputò fuoco contro il principe prima quattro, poi cinque volte, ma non poté far nulla contro l'elmo magico. Il principe lo colpì più e più volte con la sua spada, finché il drago morì.

Entrò nel castello: c'erano delle statue e vicino a queste un gattino. Lo prese e decise di portarlo a casa.

Mentre usciva, sentì dei forti rumori. Si voltò e vide spuntare, da dietro una statua, sette nani, uno diverso dall'altro: erano mesi che il drago li terrorizzava e gli erano grati per averli liberati da quell'incubo. Il principe portò anche loro a casa sua.

### **Diana Zecchi:**

Provò a entrare, ma non vide nessuno. Scorse qualcosa muoversi, si avvicinò: c'erano otto nani a destra, con vesti blu, e otto nani a sinistra, con vesti rosse. Il principe era sorpreso, non aveva mai visto dei nani! Erano veramente belli.

«Ciao!» li salutò.

«All'attaccooo!» urlò un nano, senza nessun apparente motivo, guardandolo negli occhi.

Il principe disse: «Aspettate, perché?»

«Perché voi uomini siete cattivi, ci avete imbrogliato e volete farci del male!»

All'improvviso si sentì un forte sbatter d'ali, apparve un drago che rapì tutti i nani e li portò via.

Il principe seguì il drago con il suo cavallo fino alla sua tana, aspettò che l'animale si addormentasse e liberò i nani.

«Ci sbagliavamo su di te!» gli dissero, e divennero i suoi migliori amici.

### **Diego Zingariello:**

Dopo un po' entrò nel castello e scoprì che non c'erano rumori perché il padrone del castello dormiva. Era un gigante e sembrava cattivo.

Qualche tempo dopo il gigante si svegliò: non era cattivo, era solo triste perché si sentiva abbandonato da tutti. Lui e il principe diventarono amici e il gigante fu finalmente felice.

### **Filippo Tanzi:**

Il principe, con grande coraggio ma senza nessun motivo, entrò nel castello.

All'interno non vide nessuno, però c'era una stanza con molti libri. Alcune storie che aveva letto raccontavano che tirando certi libri si potevano aprire passaggi segreti. E così avvenne: dietro uno scaffale malridotto si aprì una porta.

La oltrepassò senza alcun timore. C'era un corridoio pieno di trappole. Riuscì a evitarle tutte e al termine del corridoio trovò

una stanza con dentro un forziere pieno di monete. Era l'unica cosa preziosa che c'era e decise di prenderla.

Per evitare trappole a pressione, mise una grossa pietra al posto del forziere. Non successe niente. Così, tornò a casa per dare i soldi a tutti quei bambini che non avevano i genitori.

### **Gabriele Di Lorenzo:**

Dopo un po' il principe entrò nel castello e iniziò a sentire dei rumori. Salì un numero di scale che sembrava infinito, finché davanti a lui trovò un folletto che gli indicò una porta.

Il principe l'attraversò e si ritrovò in una strana camera fatta tutta di caramelle e piena di folletti.

«E tu chi sei, un umano?» gridò il re dei folletti. «Allarme! Cacciate l'intruso!»

Ma il principe non se ne andò.

Tre anni dopo, svegliandosi al mattino, i folletti non trovarono più il principe: era scomparso senza lasciare traccia. Dopo qualche tempo, nessuno dei folletti si ricordava più di lui.

### **Gabriele Larosa:**

Arrivò uno gnomo che accompagnò il principe dentro il castello. Qui c'era un'arena e lo gnomo attaccò il principe, tentando di ucciderlo.

Il principe prese la spada, parò l'attacco e trafisse lo gnomo. Trovò una donzella chiusa in una cella, la portò nel suo regno e la sposò.



### **Hussein Karim Hussein Mohamed Abdelaal:**

Il principe entrò nel castello. Vide un nano che gli disse che un drago aveva mangiato tutti gli altri nani.

Il principe andò alla tana del drago, gli trafisse il ventre con la spada mentre era addormentato e salvò i nani, che erano stati ingoiati interi e per questo erano ancora vivi.

I nani e il principe diventarono tutti amici.

### **Iker Mauricio Fabian Escobar Sotaya:**

Il principe entrò nel castello: era vuoto. Dopo un po' sentì delle voci sottili, ebbe paura e si allontanò.

Tornato al suo castello, il re suo padre gli chiese: «Ma dove sei stato per tutto questo tempo?»

«Padre, sono stato fuori solo pochi minuti.»

«Sei stato fuori due giorni!»

Il principe disse fra sé e sé: «Per me sono passati due minuti, per mio padre due giorni, allora in quel luogo il tempo trascorre più lentamente.» Disse ad alta voce: «Padre, devo uscire ancora, ma credo che questa volta starò fuori più a lungo.»

Il principe salì di nuovo sul suo cavallo e tornò al castello nel bosco. Sentì nuovamente i bisbigli, ma erano più chiari, e sembrava che chiamassero il suo nome. Corse da dove proveniva la voce, ma dopo pochi istanti qualcuno alle sue spalle gli disse: «Attento, è una trappola!»

Il principe scappò via, più forte che poteva, verso la porta del castello. Arrivato sulla soglia, si voltò e si stupì nel vedere un piccolo nano: «Grazie di avermi avvisato, ma tu chi sei?»

«Vattene subito, perché qui abita uno spirito che non vuole nessun visitatore nel suo castello. Io solo posso starci, perché sono un suo servo.»

Appena ebbe detto queste parole, la porta del castello si chiuse imprigionando il principe all'interno del maniero.

Risuonò la voce dello spirito: «Chi abbiamo qui? Oh, un principino indifeso!»

Il principe lo affrontò: «Lasciami andar via!»

In quel momento, arrivarono numerose guardie guidate dal re padre del principe.

«Padre, perché sei qua?» chiese il principe.

«Figlio, è da diciannove giorni che manchi da casa e ti sto cercando per tutto il regno.»

Le guardie affrontarono lo spirito malvagio con le loro lance magiche, che esplosevano in mille raggi di luce quando venivano lanciate in aria.

Alla fine lo spirito scomparve e il principe disse: «Mai, nella mia vita, uscirò più dal mio regno.»

### **Leyla Mimou:**

All'improvviso dal castello uscì uno gnomo, che chiese: «Per che cosa sei venuto qui?»

«Solo per visitare» rispose il principe allo gnometto.

«Va bene» disse l'altro, «vieni a visitare il mio castello.»

Il principe entrò e vide che tutte le stanze erano vuote. «Ma dove sono gli altri gnomi?» domandò.

«Non lo so, prima c'erano.»

«Non è che li ha presi un drago?»

Così si incamminarono nel bosco, fino a scoprire che a portar via gli gnomi era stato proprio un drago: li aveva legati agli alberi.

Il principe sguainò la spada, tagliò le corde che legavano gli gnomi e si lanciò contro il drago che, colpito dal suo coraggio, si

diede per sconfitto e fuggì lontano. Così, dopo aver liberato tutti gli gnomi, il principe poté tornare a casa.

### **Luca Padoan:**

Ma all'improvviso si udì un urlo. «Che cosa sarà? Viene da est!» disse il principe. Si ricordò di una leggenda che gli avevano raccontato: parlava di una ragazzina che viveva in un palazzo; un giorno i suoi genitori l'avevano abbandonata e lei era caduta in un camino, morendo. Da quel giorno, il suo fantasma non aveva più avuto pace.

Il principe vide avanzare verso di lui il fantasma, simile a una fanciulla, ma tutto di un verde pallido. Lo spettro si impossessò della sua anima e poi tornò dentro al castello, provocando un caos totale.

### **Marina Zapletaeva:**

Il principe entrò nel castello. C'era uno specchio, ma quando si avvicinò invece del suo riflesso apparvero una maschera nera e un drago che aveva rapito una bellissima principessa e si stava preparando a mangiarla.

Il principe ruppe lo specchio magico e tagliò la testa del drago. La maschera sparì.

Il principe portò via la principessa dal terribile drago e dal castello, la sposò e i due vissero felici e contenti!

### **Mohamed Si Dachraoui:**

Entrò e trovò una strega. La strega tentò di catturarlo per mangiarlo, ma il principe riuscì a uscire. Arrivarono degli gnomi che stavano dando la caccia alla strega e il principe si unì a loro.

Gli gnomi crearono con le loro magie un vortice di ghiaccio che trasformò la strega in un blocco gelato.

Dopo aver salutato i suoi nuovi amici, il principe tornò al suo castello.

### **Morgana Isabella Cozzi:**

Il principe decise di entrare e sentì una voce che diceva: «Vai via, questa casa è mia!»

Ma il giovane era coraggioso e rispose: «Fatti vedere!»

Apparve un'ombra che si avvicinò minacciosa, così il principe afferrò la sua spada e iniziò il duello.

Dopo qualche minuto lo spirito ombra, sconfitto, sparì. Risuonò allora un'altra voce: «Aiuto, aiuto!»

C'erano delle scale che portavano verso l'alto, e alla fine delle scale una porta. Il principe le salì e, aperta la porta, vide una fanciulla distesa a terra, con le mani e i piedi legati. La liberò e i due ebbero una vita felice insieme.

### **Rocco Barelli:**

Udì un colpetto dietro di sé, sulla schiena; si girò e vide un nano piccolo, dal viso simpatico e dagli occhi dolci dolci. Sbatté le ciglia e questo non c'era più.

Decise di guardare il castello da più vicino. Un gruppetto di nani lo assalì tirandogli contro pezzi di legno, bastoni e rami fino a fargli perdere i sensi.

Quando rinvenne, era legato a un albero, all'apparenza tutto solo; non si sentiva altro che il fischio del vento. Poi vide che accanto all'entrata del castello c'era un nano, e altri due erano accanto a lui... e non se n'era accorto!

«Perché mi avete preso? Perché?» chiese, con le lacrime agli occhi. Ma non ricevette risposta.

Tastò dietro di sé e si accorse che alla cintura aveva ancora infilata la spada. Riuscì a sfilarla dal fodero quel tanto che bastava per tagliare le corde con la lama.

Scattò in avanti ed entrò nel castello. Salì una rampa di scale. A una colonna era legata una fanciulla, dai lineamenti nobili, che gli supplicò di liberarla. La slegò e uscì dal castello da una porta secondaria. Trovò il suo cavallo e gli balzò in groppa. Non sapeva chi fosse la ragazza che aveva salvato, ma non gli importava: la portò al suo regno, dove avrebbe potuto sposarla.

### **Stefania Gaslini:**

All'improvviso vide uscire dal castello un personaggio molto strano: era basso, con un cappellino rosso acceso e gli occhi verdi. Il principe gli chiese come si chiamasse, ma non ebbe risposta. Quindi, incuriosito, di soppiatto entrò nel castello: era molto, ma molto piccolo, però era anche molto accogliente. C'erano delle piccole sedie di legno accanto a un tavolo.

Il principe decise di tornare al suo regno, ma era troppo tardi, il castello stava volando!

Il principe saltò, cadde sulla groppa del suo cavallo. Sulla strada del ritorno trovò lo gnomo che aveva visto uscire dal castello, lo seguì, poi iniziarono a chiacchierare e diventarono amici.

## **Yefrin Saul Fernandez Tobar:**

Il principe, che si chiamava Matteo, entrò nel castello: c'erano un giardino e un orto in cui si trovavano tre grosse zucche. Dopo un po' arrivarono tre nani, uno arrabbiato, uno nervoso e l'altro felice.

Il principe era coraggioso e aveva con sé una spada molto affilata, ma preferì nascondersi dietro un albero.

I nani iniziarono a innaffiare le piante dell'orto e Matteo ne approfittò per intrufolarsi nel castello. Ma c'erano altri tre nani che scendevano per delle scale e il principe non sapeva dove nascondersi! I tre nani lo videro e chiamarono gli altri nani, così Matteo dovette ucciderli tutti.

Ma non aveva visto che era sopravvissuto un nano e questo corse a chiamare i rinforzi, tornando con un esercito di cento nani.

Il principe aveva fiducia in sé e li mise in fuga in pochi secondi. Nel castello trovò una principessa, Chiara, che i nani avevano catturato, la prese con sé e fuggì.

Cominciò a piovere e i due giovani si rifugiarono in una grotta dove passare la notte.

Non avevano visto che lì viveva un drago spaventoso, con le ali e le zampe molto grandi e gli occhi rossi. Ma, trascorso del tempo, il drago divenne loro amico e li accompagnò fino al castello del principe, dove Matteo e Chiara si sposarono.

# *Come si scrive un racconto fantastico*

I «segreti» per scrivere un buon racconto fantastico (ma potremmo dire: per scrivere un buon racconto di qualsiasi genere) sono tre: la passione, la creatività e la capacità di esprimersi.

La passione è il piacere e la voglia di raccontare una storia, vera o inventata che sia, ed è una cosa che o abbiamo dentro di noi o non l'abbiamo: nessuno ce la può insegnare.

La creatività è la fantasia, che ci suggerisce le vicende da raccontare e i personaggi che le vivranno: ci sono persone che hanno molta fantasia e altre che ne hanno poca. Leggere molti libri aiuta ad aumentare la fantasia. Anche viaggiare stimola la fantasia: interessatevi ai posti che vedete, ai paesi o alle città che visitate; a volte la visione di un angolo caratteristico, o di un nome, segna il punto di partenza di un racconto.

La capacità di esprimersi è la bravura nel raccontare, sia oralmente che per iscritto. Leggere molti libri e poi raccontarne o scriverne la trama con parole proprie aiuta ad affinarla; si può anche raccontare un film che si è visto o un fatto che ci riguarda (per esempio, una gita). Quando poi si è più grandi, si può acquistare un manuale di scrittura creativa: ce ne sono molti, anche gratis su internet, alcuni di carattere generale, altri più specifici sui vari generi letterari (narrativa horror, fantascienza, romanzo storico...).

Parlando, più nello specifico, del racconto fantastico, due sono gli aspetti di cui dobbiamo tenere conto: la «sospensione temporanea dell'incredulità» e il «senso del meraviglioso». Non vi spaventate, adesso ve li spiego meglio.

Partiamo dalla **sospensione temporanea dell'incredulità**: un racconto fantastico presenta creature come le sirene, gli unicorni, gli orchi e via

dicendo, parla di grandi incantesimi che sono cose che, lo sappiamo, non esistono. L'abilità di un bravo scrittore di racconti fantastici sta nel riuscire a convincere il lettore che, almeno per il tempo in cui legge il racconto, queste cose sono reali. Una scrittura elegante e piacevole aiuta il lettore a immergersi nella lettura e ad accettare con più facilità quello che gli propone lo scrittore. Descrivere non solo quello che il protagonista del racconto vede attorno a sé, ma anche ciò che sente (suoni, rumori), i profumi, i sapori, le sue sensazioni rende il racconto più piacevole da leggere e più realistico.

Fate che i vostri eroi, anche se si muovono in un ambiente totalmente di fantasia, abbiano un comportamento credibile: una strega, un drago o un'altra creatura malvagia, se si avvicina a un luogo per lei pericoloso, come una grande città, deve farlo per uno scopo preciso; un cavaliere non si scaglierà contro un nemico molto più forte di lui solo perché la storia lo prevede: avrà dei dubbi, magari dei tentennamenti, forse cercherà l'aiuto di qualcuno. Pensate a come vi comportereste voi se foste al suo posto.

Ricordate poi che non dovete «dire», ma «mostrare»: scrivere «la principessa lo accolse con gioia» o «la principessa lo accolse con un sorriso» non è la stessa cosa. Nel primo caso, voi dite al lettore come la principessa accoglie qualcuno (per esempio, un cavaliere di ritorno da una missione); nel secondo caso, voi mostrate al lettore con quali gesti la principessa lo accoglie: gli fate vedere il suo sorriso, e sarà il lettore stesso a capire che quel sorriso vuol dire che la principessa è felice di vederlo. Si sentirà valorizzato, perché ha capito una cosa che non è stata detta in modo esplicito. Quel sorriso della principessa, inoltre, il lettore lo sentirà rivolto a sé: non sarà spettatore esterno di una vicenda vissuta da altri, ma entrerà nel racconto, ne diventerà il protagonista, vivrà le vicende descritte come se fossero reali, proverà le stesse emozioni e gli stessi sentimenti dei personaggi del racconto come se li stesse vivendo davvero.



Questo vale anche per le descrizioni dei personaggi: dire che la principessa «aveva i capelli biondi, lunghi e ondulati» e dire che la principessa «aveva il viso incorniciato da una cascata di capelli biondi che le ricadevano sulle spalle in morbide ondulazioni» ci dà le stesse informazioni, ma il secondo modo è più «vivace» e più piacevole da leggere, sembra quasi di osservare un quadro. Ed è anche più semplice da immaginare.

Parliamo ora del **senso del meraviglioso**: un racconto fantastico deve suscitare meraviglia nel lettore, e volte paura, ma mai lasciarlo indifferente. Se la storia è ambientata in un bosco, questo non deve essere un bosco normale: potrebbe essere un bosco incantato, con alberi strani, per esempio con le foglie color argento, o la cui linfa abbia delle proprietà magiche, oppure abitato da creature fatate; o potrebbe essere un bosco stregato, con alberi dai tronchi contorti e rinsecchiti, pieno di versi lugubri e di rumori inquietanti. Se descrivete una festa in un castello, immergetevi il lettore: descrivete i fuochi d'artificio, gli spettacoli dei saltimbanchi, le canzoni dei menestrelli, i profumi e i sapori dei vari cibi.

Potete fare un esercizio: chiudete gli occhi e ascoltate i vari suoni o rumori intorno a voi. A pranzo o a cena, concentratevi sui profumi che escono dalla cucina. Quando assaggiate un cibo, invece di guardare la televisione, fate attenzione al suo gusto, pensate alle parole con cui potreste descriverlo. Ricordate che noi abbiamo cinque sensi, e che usarli tutti nel vostro racconto servirà a far sì che il lettore ne sia parte integrante.

Chi legge un racconto fantastico vuole soprattutto essere stupito: non scontentatelo!

# *Scrivere è un gioco*

Scrivere non è un esercizio faticoso e a volte noioso, come crede qualcuno: può essere divertente, e può diventare un gioco. Come ve lo proporremo ora.

Il racconto fantastico «classico», pur nella sua grande varietà, segue di solito uno schema ben preciso:

- 1) inizia in un luogo tranquillo, a volte in un giorno di festa;
- 2) a un certo punto entra in scena il cattivo: un uomo o una creatura soprannaturale, che semina il terrore. Nessuno sembra avere il coraggio o le capacità per affrontarlo;
- 3) un personaggio – il protagonista del racconto – decide di sconfiggerlo. Spesso questo personaggio è accompagnato da uno o più amici (a volte non umani). Anche il cattivo può avere degli aiutanti, ma non sono amici, bensì servi, sono obbligati a seguirlo: il Male non procura amicizie;
- 4) prima di affrontare il cattivo, il protagonista deve di solito fare un lungo viaggio o superare delle prove che gli procureranno armi od oggetti magici, necessari per compiere la missione;
- 5) il protagonista si scontra con il cattivo (e i suoi eventuali aiutanti), e lo sconfigge;
- 6) il protagonista ritorna a casa carico di onori.

Ecco come si svolge il gioco. Nelle prossime pagine troverete alcune serie di carte:

- 1) un ambiente di partenza del racconto, che può essere magico, fiabesco o tenebroso (un bosco, un castello, un'isola, un vulcano);
- 2) un cattivo, spesso grande e spaventoso nell'aspetto (un drago, un fantasma, un orco, una strega);

- 3) un protagonista che decide di affrontarlo, buono, spesso forte e coraggioso (un avventuriero, un cavaliere o un principe, un mago, una principessa);
- 4) un amico o aiutante del protagonista, fedele e leale (una fata, un nano, una sirena, un unicorno);
- 5) un evento centrale della storia (un duello contro il cattivo e i suoi aiutanti, un enigma da risolvere per avere un'informazione o un'arma per sconfiggere gli avversari, una «cerca» ovvero una persona o un oggetto da trovare, un viaggio da compiere);
- 6) un finale (il protagonista diventa ricco o viene incoronato re, sposa la ragazza che ama, torna alla sua vita di sempre, parte per nuove avventure).

Il gioco si svolge in questo modo: a turno, ogni partecipante pesca una carta a caso da ciascun gruppo e, con quelle carte, dovrà inventare una storia, che potrà scrivere o raccontare ai suoi amici. Quando tutti avranno scritto la loro storia, si potrà leggerle, e probabilmente saranno tutte ugualmente belle.

Vi sembra difficile? Ma no, facciamo un esempio.

Immaginiamo che un giocatore peschi le seguenti carte: vulcano, strega, principessa, sirena, enigma, matrimonio.

La storia potrebbe iniziare in una città che sorge ai piedi di un vulcano, vicino al mare. È governata da un re che ha una figlia: la ragazza è triste, perché è innamorata di un giovane del popolo, povero, mentre il padre ha deciso che debba sposare un principe o, almeno, un nobile (carta 1).

A un certo punto il vulcano, spento da tempo, sembra risvegliarsi: si sentono boati e si vedono lampi uscire dal cratere. Alcuni cavalieri vanno a vedere e scoprono che al suo interno ha preso dimora una strega, che sta compiendo oscure magie grazie allo zolfo che lì è molto abbondante (carta 2).

Tornano indietro terrorizzati e nessuno ha il coraggio di affrontarla. Ma la figlia del re, la principessa, decide di salvare il suo popolo (carta 3).

Mentre passeggia sulla riva del mare pensando a un modo per sconfiggere la strega, sente una voce che la chiama: è una sirena, che lei tanto tempo prima aveva curato dalle ferite che le avevano inferto alcuni pescatori. La sirena ascolta il racconto della principessa e decide di aiutarla, per ricambiare l'aiuto che aveva ricevuto (carta 4).

La sirena porta la principessa nel suo regno sottomarino. Le altre sirene sono disposte ad appoggiare la ragazza se lei dimostrerà di esserne degna, ossia risolvendo un enigma particolarmente difficile (carta 5).

La principessa risolve l'enigma e riceve in cambio il Tridente delle Tempeste, un oggetto magico: tornata sulla terraferma, lo agita in alto e subito si forma una tromba d'aria che raggiunge il vulcano, solleva la strega e la porta lontano, oltre l'orizzonte. Il re è così contento di ciò che ha fatto sua figlia, che promette di esaudire un suo desiderio: lei chiede allora che le sia permesso di sposare il giovane che ama, anche se non è nobile. Il re non può fare altro che acconsentire, dato che ha fatto una promessa, e il racconto si chiude con la descrizione della festa di nozze (carta 6).

Visto com'è facile? Certo, questa non è che una bozza di trama, che va arricchita, però l'idea c'è già. Provate anche voi: se poi avrete fantasia, potrete inventare altre carte e aggiungerle a quelle proposte, e il gioco sarà ancora più bello!

Può essere utile, soprattutto se si pensa che il racconto possa risultare lungo, preparare delle «tabelle» su luoghi, personaggi ed eventi, magari aiutandosi con delle domande-guida:

- 1) Com'è l'ambiente dove si svolge la vicenda? È un luogo particolare, magico o stregato? Ci sono piante o animali particolari? È disabitato, o c'è qualcuno che ci vive?

- 2) Chi è il cattivo? Com'è fatto (è alto o basso, grasso o magro, di che colore sono i capelli e gli occhi)? Che carattere ha? Come si veste?
- 3) Chi è il protagonista? Com'è fatto (è alto o basso, grasso o magro, di che colore sono i capelli e gli occhi, ha dei segni particolari)? Che carattere ha? Come si veste? Come passa le sue giornate? Che interessi ha? Che persone o amici frequenta? Queste informazioni possono essere descritte in modo molto dettagliato per entrare in sintonia col personaggio, anche se non è detto che nel racconto compaiano tutte.
- 4) Chi è l'amico o l'aiutante del protagonista? Com'è fatto fisicamente, e che carattere ha? Come ha conosciuto il protagonista (se non lo conosce nel corso del racconto), e in che modo lo può aiutare?
- 5) Qual è l'evento centrale del racconto, e come si svolge (un viaggio può essere per terra o per mare, può comportare vari pericoli od ostacoli da superare; un enigma risolto comporta un premio; degli avversari possono essere sconfitti con la forza, con l'astuzia o con armi magiche e incantesimi...)?
- 6) Come termina il racconto? In che modo l'avventura vissuta ha influito sulla vita del protagonista? Si possono inserire delle frasi sulla sua vita futura.

E ora avanti, giovani scrittori!

# Gli ambienti



IL BOSCO



IL CASTELLO



L'ISOLA



IL VULCANO

# I cattivi



IL DRAGO



IL FANTASMA



L'ORCO



LA STREGA

# I protagonisti



L'AVVENTURIERO



IL CAVALIERE O IL  
PRINCIPE



IL MAGO



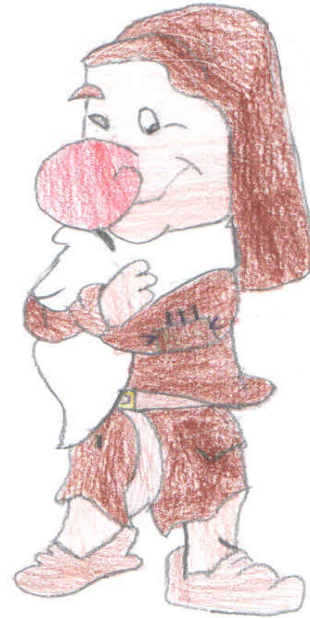
LA PRINCIPESSA



# Gli amici dei protagonisti



LA FATA



IL NANO

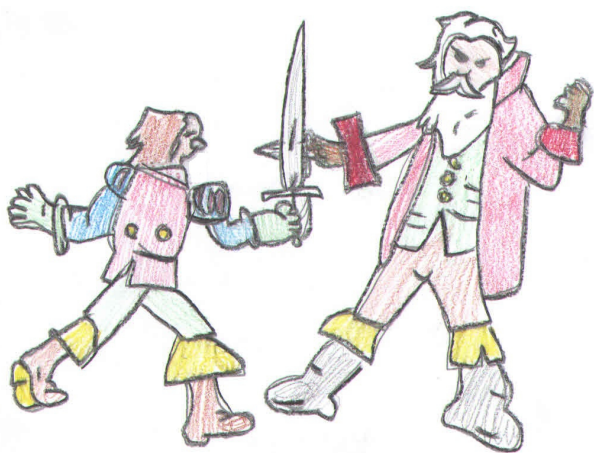


LA SIRENA



L'UNICORNO

# Gli eventi



IL DUELLO



L'ENIGMA

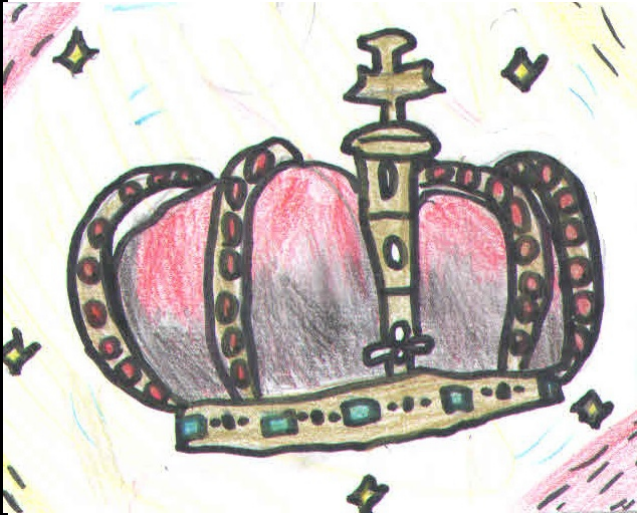


LA «CERCA»



IL VIAGGIO

# I finali



LA RICCHEZZA O  
L'INCORONAZIONE



IL MATRIMONIO



IL RITORNO ALLA VITA  
PRECEDENTE



LA PARTENZA PER  
NUOVE AVVENTURE

# Indice

Introduzione	pagina 3
<i>Una ragazza coraggiosa</i> , di Adele Ottria	pagina 5
<i>Le avventure di Zoe e Massimo</i> di Alessia Riboldi	pagina 7
<i>Il castello dei nani</i> , di Amelio Meco	pagina 10
<i>Una principessa coraggiosa</i> , di Clara Bernardi	pagina 11
<i>L'avventuriero, la fata e l'anello magico</i> , di Darya Arianna Dumitru	pagina 13
<i>Il mago e l'orco</i> , di Diana Caiani	pagina 14
<i>L'apprendista mago e l'antidoto</i> , di Diana Zecchi	pagina 16
<i>Il principe e l'orco malefico</i> , di Diego Zingariello	pagina 18
<i>Il timore di un cavaliere</i> , di Filippo Tanzi	pagina 19
<i>Il nano e l'orco</i> , di Gabriele Di Lorenzo	pagina 21
<i>L'avventuriero e il drago mortale</i> , di Gabriele Larosa	pagina 23
<i>Il mago e la maga</i> , di Hussein Karim Hussein Mohamed Abdelaal	pagina 25
<i>Il re drago e il malvagio fantasma</i> , di Iker Mauricio Fabian Escobar Sotaya	pagina 26
<i>La guerriera e la fata</i> , di Leyla Mimou	pagina 30
<i>La distruzione del «falso»</i> , di Luca Padoan	pagina 33
<i>Il cavaliere e il drago di fuoco</i> , di Marina Zapletaeva	pagina 35
<i>Un combattimento magico</i> , di Mohamed Si Dachraoui	pagina 37
<i>Il mago e la fata salvano il regno</i> , di Morgana Isabella Cozzi	pagina 38
<i>Le avventure di un uomo chiamato Genoveffo</i> , di Rocco Barelli	pagina 40

<i>L'avventuriero e l'orco</i> , di Stefania Gaslini	pagina 46
<i>L'avventuriero e il drago cattivo</i> , di Yefrin Saulb Fernandez Tobar	pagina 48
<i>Avventura in un castello magico</i>	pagina 49
Come si scrive un racconto fantastico	pagina 63
Scrivere è un gioco	pagina 66
Gli ambienti	pagina 70
I cattivi	pagina 71
I protagonisti	pagina 72
Gli amici dei protagonisti	pagina 73
Gli eventi	pagina 74
I finali	pagina 75
Indice	pagina 76