

### capitolo 3

## BUONI E CATTIVI

*Non è sempre facile “fare la cosa giusta”. Molto spesso il primo istinto è quello di fare quello che conviene, senza riflettere troppo su ciò che provano gli altri. Eppure poi possiamo tornare indietro, chiedere scusa e questo spesso è sufficiente per diventare amici per la vita. A volte scopriamo anche che chi si comporta male magari aveva solo voglia di giocare con noi, ma non era capace di chiedercelo nel modo giusto; e allora quella che sembra una brutta prepotenza, si trasforma in una divertente sfida giocosa.*

*E se qualcuno non vuole proprio saperne di comportarsi bene, insiste ad imbrogliare oppure continua a fare il prepotente? Beh, allora vincerà sicuramente chi stava dalla parte dei buoni.*

### IL SEGRETO DELLA FELICITA'

C'era una volta un piccolo villaggio abitato da gnomi sempre contenti.

Un po' più lontano c'era un altro villaggio, quello dei Truncus, abitato da piccoli elfi sempre invidiosi degli gnomi perché erano sempre felici.

Un giorno, il capo dei Truncus cercò un modo per rubare la felicità agli gnomi utilizzando il suo computer. Finalmente lo trovò: bisognava buttare un salame magico nel villaggio degli gnomi e avrebbe assorbito tutta la felicità.

Il giorno dopo il capo dei Truncus lanciò il salame nel villaggio degli gnomi e in poco tempo tutta la felicità scomparve. Gli gnomi divennero tristi e gli elfi felici, quindi si scatenò una grande guerra. Gli gnomi chiesero al capo canguro di preparare il loro esercito e combattere contro gli elfi che, come capo, avevano una zanzara.

Iniziarono a combattere: un elfo tirò una bomba facendo scoppiare tutto.

Gnomi ed elfi inizialmente caddero a terra, poi però gli elfi scapparono perché si accorsero che erano di meno rispetto agli gnomi e non sarebbero riusciti a sconfiggerli.

Gli gnomi riconquistarono la felicità e vissero felici e contenti.

Matteo 4^A

## LE LAME D'ARGENTO

Un giorno freddo in Brasile c'erano 5 ragazzi che giocavano a Beyblade in un cortile. Erano felici perché non sapevano che arrivavano Doji e Riuga, i 2 bulli della scuola.

All'improvviso si sentì una bella puzza di salame proveniente dal cespuglio della casa di Riuga e i 5 amici si spaventano dalla puzza, ma soprattutto per paura dei loro rutti atomici.

Quando i 2 bulli arrivarono gli dicono "bgreaol", che in ruttese vuol dire "volete fare una sfida con noi?"

I 5 risposero "yes". E così iniziò la sfida di Beyblade.

Un signore che passava di lì svenne dalla puzza e cadde in testa a Mister Salame (soprannome di Riuga). Il signore aveva in mano un computer. I ragazzi cercano sul computer l'ospedale più vicino ma quando arrivarono all'ospedale... che sorpresa! Un canguro in ospedale? Vestito da infermiere? Il canguro prese il signore e gli mise il ghiaccio sulla fronte, così, ormai guarito, il signore se ne andò a casa.

E così la partita fu annullata. Peccato!!

Lorenzo, Gabriele 2^B



## LA SFIDA!

Dei canguri facevano la lotta per conquistare un salame, poi decisero di fare una sfida e avvisarono tutti i canguri con un avviso sul computer.

Il giorno della sfida c'erano dieci canguri e il salame era molto in alto sopra ad un albero.

Vinceva la gara chi riusciva a prenderlo saltando di più.

Tutti gridavano: - Vinco io! Vinco io! -.

Iniziarono a giocare, ma quello che stava vincendo imbrogliava perché aveva delle molle sotto le zampe.

Gli altri canguri si arrabbiarono e lo cacciarono via.

Poi presero il salame e lo mangiarono tutti insieme.

Stefano 2^A

## LA CURIOSITÀ RENDE AMICI

In un grande prato fiorito vivevano tanti animaletti strani. Erano piccoli e tutti colorati. Avevano come amico un piccolo canguro di nome Cucco.

Un bel giorno con tanto sole, Cucco decise di non andare a giocare con i suoi amici ma decise di andare a fare una passeggiata nel bosco. Saltellando saltellando vide una grande casa rossa con il tetto a forma di salame. Incuriosito, cominciò a saltellare intorno alla grande casa rossa, quando vide una finestra aperta e si avvicinò per guardare. Seduto su una sedia c'era un ragazzino che giocava con una strana macchina rettangolare. Il canguro andò a chiamare i suoi amici animaletti nel grande prato e gli spiegò che aveva trovato una grande casa rossa con un tetto a forma di salame e che dentro ci abitava un bambino che giocava con una strana macchina.

Il canguro fece mettere nel suo marsupio tutti gli animaletti e insieme andarono a vedere la grande casa rossa. Il bambino si accorse di essere spiato e uscì dalla stanza. Gli animaletti e il canguro scavalcarono la finestra entrarono nella stanza e iniziarono a toccare e a schiacciare i tasti della scatola. Il bambino che si era nascosto, vide tutta la scena ed entrò nella stanza chiedendo chi erano. Dopo aver fatto amicizia il bambino disse agli animaletti e al canguro che quella strana scatola si chiamava computer e che con lui si può fare tante cose come scrivere, giocare, colorare e anche andare su internet. Così dopo aver giocato con il computer il bambino e i suoi nuovi amici fecero merenda con tante fette di pane e salame.

Emanuela 3^A

## COME FOSSI ANCORA BAMBINA

Il mare, i grattacieli, la spiaggia e il sole caldo, ormai sapete di quale città sto parlando: la grande Los Angeles. Nel centro della metropoli, davanti alla piazza si affaccia un palazzo del tutto rosso mattone; all'interno, al secondo piano abita Heyden una ragazza australiana, che vive felice nell'appartamento insieme alla figlia Amber e al marito Kail. Lei è giovane, timida e riservata.

Ha gli occhi grandi, blu come la notte e i capelli giallo luna lisci come la seta appena filata. Come ogni sera, prima di dormire, Heyden prende un libro dallo scaffale; e casualmente le capita in mano uno di quelli vecchi di quando lei era bambina. Felice di averlo ritrovato e di dare una pausa alla vita dura del lavoro comincia a leggerlo. A metà del racconto cede al sonno, chiude gli occhi e si addormenta. Inizia a sognare. Sogna di essere ancora bambina, sogna di essere in Australia il suo paese d'origine e immagina di essere allo zoo dove per anni era tentata di andare. Con i suoi genitori andò a visitare tutte le svariate specie di animali, e a guardarli le sembravano tutti felici, tranne uno, ovvero un cucciolo di canguro che sembrava stesse piangendo.

La bambina indolcita si avvicinò alla gabbia e affettuosamente accarezzò l'animale, che si sforzò di farle un sorriso, uno di quelli dolci che sembrano proprio quegli smile del computer. Ma si vedeva che quella vita non lo rendeva felice, la ragazzina mise il cucciolo nel suo cestino da pic-nic e con i suoi genitori si avviò nel prato per mangiare.

Tirarono fuori il pranzo dal cestino, ma a loro grande sorpresa trovarono solo il piccolo canguro che affamato si era mangiato il loro pranzo, tra cui il salame, il loro cibo preferito. Così la bambina fu costretta a spiegare a suoi genitori l'accaduto.

Loro amorevolmente le dissero di aver fatto un gesto generoso portandolo via da quella gabbia, ma che tenendolo con se non conoscerà mai il mondo esterno e sprecherà la sua vita come niente. Perciò Heyden a malincuore lasciò il cucciolo di canguro nel prato augurandogli di vivere felice.

Fu allora che si svegliò dal sogno e capì che non era più bambina, che era solo la sua immaginazione ad averla riportata in Australia, ma anche se le dispiaceva non si scoraggiò per questo ma pensò che anche se era cresciuta in lei c'era ancora gioia, pazzia, amicizia, i veri sentimenti di un'infanzia speciale.

Isabella 4^B

## CHI TROVA UN AMICO..... TROVA UN TESORO

In una terra lontana, anzi molto lontana viveva un simpatico e felice elefantino grigio con due enormi orecchie ed una macchia nera sull'occhio destro.

Aveva come portafortuna un salame finché un giorno lo perse, lo cercò disperatamente per molti giorni e molte notti, ma proprio quando stava per arrendersi gli balzò davanti un canguro di colore arancione che aveva un computer nel marsupio e il portafortuna dell'elefantino in mano.

L'elefante riconobbe subito il suo portafortuna, allora si accostò al canguro e gli chiese gentilmente se poteva restituirgli il salame, gli spiegò che per lui era molto importante e che inspiegabilmente lo aveva perso; gli propose inoltre di diventare il suo amico.

Ma il canguro gli rispose arrogantemente che non ci pensava proprio e che non aveva bisogno di un amico.

L'elefante deluso tornò a casa in lacrime.

Però, la notte per il canguro non fu tranquilla, ebbe un incubo, sognò di perdere il suo amato computer che custodiva tutti i suoi ricordi più cari.

Al risveglio quindi, il canguro ripensando al bruttissimo gesto andò dall'elefante per scusarsi e restituirgli il suo salame portafortuna.

Da quel giorno il canguro e l'elefantino diventarono due amici inseparabili, il canguro scoprì che avere un amico era tutta un'altra storia ed inoltre imparò a non fare più il prepotente e a rispettare tutti.

Andrea 4^B

## UNA SCOPERTA SOTT'ACQUA

C'erano degli scienziati che pensavano che Atlantide non esistesse.

Però uno di loro ne dimostrò tutto il contrario, così gli scienziati finanziarono una spedizione per Atlantide.

Gli diedero dei computer e provviste come salame, gli fecero vedere una pergamena con scritta la mappa per trovare Atlantide.

Lo scienziato salì a bordo di un sottomarino dove trovò il capitano.

Partirono, arrivati al punto indicato dalla carta sentirono un rumore provenire da una caverna sottomarina lì vicino.

Trovarono resti come vasi e monete, li presero, solo una volta presi ci fu un violento terremoto e nel punto indicato dalla carta uscì da sottoterra la famosa città di Atlantide che distrusse il sottomarino e gli unici a sopravvivere furono 2 membri dell'equipaggio.

Il capo spedizione e lo scienziato, trovarono una persona alquanto strana che gli disse di allontanarsi da Atlantide, quella strana persona era simile ad un umano solo che al posto delle gambe aveva una grossa pinna e vicino al collo delle branchie.

Scoprirò che era una guardia dell'antica Atlantide. Questa guardia non voleva far avvicinare gli uomini perché in tempi remoti avevano attaccato e affondato la loro città.

Il giorno dopo andarono alla mattina presto, ispezionarono intorno ad Atlantide e trovarono vari oggetti scassinati o distrutti di animali come pesci ma anche animali di terraferma come elefanti, canguri, tigri... o anche vari monumenti in miniatura di oro.

Vedendo che era pieno di guardie e quindi, era impossibile entrare, si rifugiarono in una grotta riemmersa insieme ad Atlantide lì vicino, controllarono la grotta ma non trovarono nulla di interessante.

Sentirono un rumore proveniente dalla grotta e videro che seduta su una roccia sedeva una guardia che era stata eliminata dall'esercito.

Gli scienziati e il capo spedizione litigarono parecchio con la guardia, alla fine la guardia decise di aiutarli ad entrare ad Atlantide dato che quando quella guardia era stata eliminata non gli avevano sequestrato il passaporto per entrare, entrarono e videro dei palazzi magnifici come chiese, torri... all'improvviso furono attratti da un palazzo gigantesco, più grande degli altri.

La guardia amica gli spiegò che quello era il palazzo del re e che non si poteva assolutamente entrare.

Disse anche che per entrare si doveva avere l'autorizzazione scritta del re.

Allora decisero che quando sarebbe calata la notte, sarebbero entrati di nascosto... e così fecero.

Infatti arrivata la notte segarono le sbarre delle finestre per entrare. Una volta dentro videro una guardia che proteggeva lo scettro del re. Usarono uno dell'equipaggio per fare da esca alla guardia. Quello dell'equipaggio uscì dal nascondiglio e si fece inseguire fuori dal castello finché non uscirono da Atlantide. A quel punto arrivò un insieme di squali che li divorò.

Intanto gli altri proseguirono per il castello, trovarono lo scettro e lo guardarono attentamente, capirono che lo scettro ubbidiva solo al re e capirono che il potere di Atlantide dipendeva dallo scettro.

Quindi se lo avessero distrutto Atlantide sarebbe caduta in rovina. Andarono nel palazzo del re e gli spiegarono la faccenda e il re li supplicò di non farlo.

Allora il re decise di aiutarli ad andarsene da Atlantide, proseguirono per il corridoio e andarono in una sala dove con il potere dello scettro si teletrasportarono a casa loro.

Arrivati al cimitero organizzarono un funerale per i caduti nel sottomarino.

Finito il funerale convocarono una conferenza stampa e venne ripresa in tutto il mondo e anche alle loro famiglie e i loro cari.

Ritornarono a casa e abbracciarono la loro famiglia con grande gioia.

Andrea, Lorenzo, Francesco 5^A