

È arrivata la nuova edizione del concorso di scrittura creativa



MINECRAFT

AVVENTURE PER
UN MONDO MIGLIORE



Iscrivete la vostra classe sul sito [INSIEMEPERLASCUOLA.CONAD.IT](https://www.insiemeperlascuola.conad.it)

Inviare il vostro racconto entro il **30 NOVEMBRE 2024**

I 12 racconti vincitori saranno pubblicati in un vero libro, disponibile nei punti vendita Conad

libri
PROGETTI EDUCATIVI





SCRITTORI DI CLASSE

ALLEGATO AL GIORNALINO SCOLASTICO DELL'I.C. BUONARROTI

Via IV Novembre, 38 - 20094 Corsico (MI)
www.icbuonarroticorsico.edu.it

CLASSE 1^A: IL CLUB DEGLI INVENTORI

SCRITTORI DI CLASSE

Elia, il nuovo ragazzino, appena arrivato in classe, non sembra interessato a niente di quello che piace agli altri, a parte Minecraft - infatti ha un Creeper (un personaggio di Minecraft) cucito sulla giacca. Ma Nico ha notato strani oggetti che gli spuntano dalle tasche o dallo zaino. E anche che la mattina, prima di entrare a scuola, si toglie un camice bianco e lo nasconde in mezzo ai libri. Incuriosita, Nico coinvolge Laila e Basim per una missione investigativa: pedineranno Elia! E così, dopo la scuola, eccoli dietro a lui nello strano percorso fino a casa. Elia se la prende comoda, raccoglie cose per strada, si mette a curiosare nei negozietti di roba vecchia, si ferma persino dallo sfasciacarrozze e finalmente arriva a una piccola villetta con giardino e apre la porta del garage. "Potete entrare, se volete," dice Elia, guardando verso il cespuglio in cui Nico e gli altri si sono nascosti con scarsi risultati, a quanto pare. "Questo è il mio laboratorio. E sono in cerca di aiutanti che sappiano costruire cose anche nella vita reale. Vi piacerebbe far parte del mio nuovo progetto?" Nico e gli altri sono sbalorditi: il garage è pieno di roba vecchia che Elia smonta e assembla per creare cose nuove, perché "non gli piace che si sprechino le cose quando possono essere perfettamente utili a inventare". . E adesso, con tre aiutanti in più, chissà cosa avrà in mente di fare....

Appena Nico, Laila, Basim ed Elia entrano nel garage si ritrovano in una stanza piena di oggetti anche preziosi che risalgono ad epoche antichissime.

Con delle bottiglie di plastica ha creato dei vasi per i fiori e anche una radio.

Elia stava girovagando nel garage e trova una porta, l'apre e trova una stanza piena di vari metalli. Si gira verso i suoi amici e dice in tono solenne che avrebbe voluto costruire un robot, sì un robot ma non uno qualsiasi, uno che protegge i bambini dai bulli e dalla gente malintenzionata. Si era fatta una certa ora e tutti se ne stavano andando, o almeno tutti tranne Elia, che stava guardando in modo accurato i metalli per il suo robot ma decide che avrebbe costruito solo con gli amici.

Il giorno dopo tutti i suoi nuovi amici ritornano nel garage di Elia, e dopo aver detto con tutti i termini precisi la sua idea su come costruire il robot, iniziano a costruirlo, ma già dall'inizio iniziano ad avere problemi perché gli amici di Elia non sono abituati a collaborare e non hanno la sua manualità. Ma dopo che Elia rispiegò, i ragazzi piano piano iniziano a costruire giorno dopo giorno sempre meglio, finché dopo sei mesi di fatica e difficoltà il loro robot era finalmente pronto!!! Ma appena tornati a scuola molti ragazzi li iniziano a prendere in giro! Ma loro non si fanno abbattere e si mettono d'accordo per andare a parlare con il preside del loro progetto!

Infatti quando il preside acconsente i ragazzi parlano dall'altoparlante della scuola di ciò che hanno creato: il loro robot aiuta i bambini, alto 1,85 m che ti difende dai bulli e malintenzionati!

Molti anni dopo delle marche famose chiesero al "Club degli Inventori" di collaborare con loro; ma Elia disse fermamente di no perché: "Il nostro robot è più importante di una collaborazione".

Gli anni passano e questo loro robot aiuta ogni anno moltissimi bambini.

CLASSE 1^B: IL CLUB DEGLI INVENTORI

Elia, il nuovo ragazzino, appena arrivato in classe, non sembra interessato a niente di quello che piace agli altri, a parte Minecraft – infatti ha un Creeper (un personaggio di Minecraft) cucito sulla giacca.

Ma Nico ha notato strani oggetti che gli spuntano dalle tasche o dallo zaino. E anche che la mattina, prima di entrare a scuola, si toglie un camice bianco e lo nasconde in mezzo ai libri.

Incuriosita, Nico coinvolge Laila e Basim per una missione investigativa: pedineranno Elia!

E così, dopo la scuola, eccoli dietro a lui nello strano percorso fino a casa. Elia se la prende comoda, raccoglie cose per strada, si mette a curiosare nei negozietti di roba vecchia, si ferma persino dallo sfasciacarrozze e finalmente arriva a una piccola villetta con giardino e apre la porta del garage.

"Potete entrare, se volete," dice Elia, guardando verso il cespuglio in cui Nico e gli altri si sono nascosti con scarsi risultati, a quanto pare. "Questo è il mio laboratorio. E sono in cerca di aiutanti che sappiano costruire cose anche nella vita reale. Vi piacerebbe far parte del mio nuovo progetto?"

Nico e gli altri sono sbalorditi: il garage è pieno di roba vecchia che Elia smonta e assembla per creare cose nuove, perché "non gli piace che si sprechino le cose quando possono essere perfettamente utili a inventare". E adesso, con tre aiutanti in più, chissà cosa avrà in mente di fare....

Da quel giorno, infatti, tutti i pomeriggi, Elia e i suoi compagni vanno nel suo garage a costruire armature, spade e scudi per giocare tra di loro simulando il mondo di Minecraft.

Da questo gruppo, però, è rimasta esclusa una persona, cioè Aaron; egli si sentiva il

leader del gruppo prima, ma, da quando è arrivato Elia, tutto è cambiato: i suoi amici si sono allontanati da lui e hanno cominciato a considerare Elia come il nuovo capo.

Aaron, stanco di essere lasciato da parte, decide di vendicarsi, così avrebbe riavuto i suoi amici e non avrebbe più passato i pomeriggi da solo. Decide, quindi, di andare nel laboratorio di Elia per costruire un portale che possa condurre nel mondo Minecraft; lì Aaron aveva in mente una sfida di costruzioni in cui solo il vincitore avrebbe potuto salvarsi e uscirne.

“Guardate che cosa ho costruito?” Dice Aaron ai suoi amici, entrando nel garage. “Vi piace?”

I ragazzi si avvicinano a vedere una specie di scatola a forma di parallelepipedo; si accorgono che è viola con delle piccole macchie nere. Sulla parte frontale c'è uno schermo buio. Inizialmente riflette le loro ombre, mentre si avvicinano, ma via via lo schermo inizia a illuminarsi e un fascio di luce li colpisce... Sentono da dietro alla schiena la presenza di Aaron che si avvicina, una mano li spinge fortemente e vengono catapultati all'interno del fascio di luce. “Voi mi avete escluso ed ecco la mia vendetta! Ci rivedremo nel mondo Minecraft..... ahahahahah” Urla Aaron con tono inquietante e malefico.

“Dove siamo?” Dicono i ragazzi in coro. Elia risponde sicuro: “Questo è Minecraft! Siamo in un'altra dimensione”

Elia e i suoi amici sono sconvolti dall'ambiente circostante: ci sono alberi quadrati, un villaggio con case quadrate, i villici, tutti quadrati ... insomma, tutto è quadrato, proprio come nel gioco! Elia prende la parola: “Ragazzi, per sopravvivere dobbiamo raccogliere le materie prime, tipo il legno!”

Ma ecco sbucare dal nulla anche Aaron che guarda Elia con uno sguardo minaccioso e gli dice: “Elia, ti propongo una sfida! Chi costruisce gli oggetti più straordinari vince. Nico, Basim e Laila faranno da giudici.” Elia accetta la sfida.

Elia e Aaron iniziano a preparare il materiale, si posizionano ai propri posti e iniziano a costruire.

Elia decide di costruire un personaggio dei videogiochi come se fosse una casa, invece Aaron decide di costruire dei mostri.

Elia inizia con una base di legno e continua con una struttura di colore rosso, con piedi, ma senza mani: un among us. Dopo la legna usa la lana rossa per costruire il corpo e i piedi; poi aggiunge una visiera in vetro, ghiaccio e lana blu. Si tratta di una costruzione enorme, che si contrappone alla mostruosità di quella di Aaron che risulta spaventosa e inquietante.

Elia, guardando la costruzione di Aaron, è convinto di poter vincere, ma non sa che il suo avversario sta giocando sporco: per fare le sue costruzioni, infatti, ha usato delle mod.

Improvvisamente i mob di Aaron non sono più solo delle semplici costruzioni, ma prendono vita. Cominciano a muoversi verso Elia e i suoi compagni con aria minacciosa. Sono di colore verde, gli occhi bianchi hanno un'espressione angosciante e rabbiosa ed emettono suoni, sibilando qualcosa di incomprensibile. A quella vista i ragazzi sono incerti e spaesati.

“O no! E adesso cosa facciamo?” Sussurra Elia alle orecchie dei compagni.

"Be', non abbiamo molta scelta: COMBATTIAMO!!!" gridano insieme.

Elia, rendendosi conto di non avere né spade né armi, vuole costruirle. I compagni, per aiutarlo, creano un muro di pietra per guadagnare tempo. Elia a quel punto tira fuori dal suo inventario la crafting table per forgiare le armi per lui e i suoi amici. "Non ho più materiale, ragazzi, dovete aiutarmi!"

"Ma come! Ci hai insegnato tu l'arte del riciclo!" dicono i compagni.

"Avete ragione, daremo nuova vita al materiale usato per costruire il muro."

Nico propone: "Ci dobbiamo aiutare a vicenda per non farci uccidere!" esclama.

"Qualcuno distrugga i mostri mentre gli altri raccolgono il materiale distrutto". Dice Laila. "Fidatevi di me, li distruggo io!" Esclama Nico.

"In bocca al lupo, allora, cerchiamo di fare in fretta!" Urla Basim, mentre corre verso il muro per raccogliere le pietre distrutte dai mob.

Quando Elia è riuscito a costruire le spade per tutti, le distribuisce ai suoi amici, ma si accorge che non bastano. Nico non può combattere e si rivolge agli amici dicendo con sicurezza: "Non voglio stare a guardare e basta! Penso di essere abbastanza forte per poter combattere anche se non ho niente." Ma Elia ribatte: "Non sai niente di costruzioni e neanche di combattimenti; sono io che vi ho trascinati in questa storia e sarò io a farvi uscire."

Inizia quindi il combattimento e Nico, che non riesce ad opporsi a Elia, rimane fermo a guardarli. Dopo un lungo combattimento Elia e i suoi amici riescono a sconfiggere i mob, che scompaiono lasciando lì le loro armi.

"C'è l'abbiamo fatta!" Esclama Laila mentre i ragazzi festeggiano abbracciandosi.

La felicità non dura a lungo...

"Avete sconfitto i miei mob, ma non sconfiggerete meeeeeeee!".

Appare infatti di fronte a loro Aaron con un nuovo aspetto: il suo corpo diventa quadrato con la carnagione olivastra, i suoi occhi cominciano ad avere un'espressione diversa, sono infatti luminosi e pieni di rabbia, come se trasmettessero odio.

"Si è trasformato in Herobrine!" dice Nico spaventato.

I quattro ragazzi decidono di affrontarlo con coraggio. Laila dice con tono agitato: "E' troppo pericoloso, non ce la faremo mai!" Basim risponde con preoccupazione: "Ragazzi, ho paura, Herobrine mi sembra troppo forte per noi!!!" Nico ribatte: "E' l'unica soluzione per uscirne!"

Elia si fa avanti, prende la sua arma e dice: "Io non ho paura di te!" Lancia la sua arma, ma lo manca. A quel punto prende il suo arco dall'inventario e spara a tutta carica verso Herobrine; Nico continua ad urlare: "Elia ce la puoi fare!!!" Incoraggiato dai compagni, Elia lo colpisce fortemente con tutta la sua rabbia. "Bravo, Elia, ce l'abbiamo fatta!!!" Herobrine è sconfitto: fa il drop dei suoi dati ed emette la sua mappa per uscire da Minecraft. Nico dice loro: "Ragazzi abbiamo superato il peggio, e ora ce la possiamo fare."

I ragazzi raccolgono la mappa, dove non manca niente: la strada è rappresentata in ogni dettaglio, però c'è un difetto, perché in una parte si è strappata. Così si incamminano per l'orizzonte.

Si trovano in difficoltà con gli ostacoli: mob, parkour di lava, parkour...

Dopo un po' trovano un villager e gli chiedono: "Tu conosci questa parte strappata

della mappa?”

Il villager risponde: “Se l'altra parte della mappa vuoi trovare, un indovinello dovrai affrontare”.

Elia risponde: “Vai con l'indovinello ch  io sono bravo”.

Il villager risponde: “ Cos'  che c'  alla fine dell'arcobaleno, al centro dell'atomo e all'inizio dell'oceano?”

Elia risponde:“La OOOOOO”

Elia incoraggiandoli dice:”Dai ragazzi partiamo!”

“Bravissimo” risponde il villager mentre i ragazzi festeggiano.

Grazie alla mappa Elia trova l'uscita dove vede tanti cubi colorati neri, rossi, verdi ecc..

Gli viene nostalgia dell'esperienza vissuta e non vorrebbe pi  uscire dal mondo di Minecraft, anche se   stata un'esperienza spaventosa. Mentre esce, vede la spada pi  rara di Minecraft infilzata in una roccia. Lui prima non vuole prenderla poi il suo amico Basim gli rivela che quella spada   rarissima. Tornano indietro per prenderla ma al suo posto c'  una pozione di colore rosso con la scritta “bevimi”.

Basim dice ad Elia: “La beviamo o no?” “Ok” risponde Elia. Quando la bevono, si trovano ciascuno vicino al proprio letto. Elia apre gli occhi. La sua cameretta   decorata come al solito: peluche di Minecraft, maglie, felpe, tappeto e coperta di minecraft. Vicino a s  vede la spada. “Ma allora non   stato solo un sogno” pensa tra s  e s . “E Aaron? Chiss  se lo rivedr  domani a scuola...”

CLASSE 1^C: L'ISOLA DEI MISTERI

Marco, Chiara e Faris sono finalmente in vacanza su un'isoletta sperduta con le rispettive famiglie che si conoscono da sempre. Saranno due settimane fantastiche di mare, gelati e...Minecraft! I tre amici sono infatti giocatori appassionati. Durante la prima gita in barca, per , un'onda anomala sbalza i loro zaini fuoribordo con dentro tutte le loro cose, cellulari compresi. Non c'  niente da fare, sono irrecuperabili e sull'isola non esistono negozi in cui comprare dei cellulari nuovi.” Che volete che sia,” dice la mamma di Marco. “Ci si diverte benissimo anche senza i videogiochi”. Chiara allora esclama:” Dobbiamo fare come in Minecraft! Esplorare! E' quello che sappiamo fare meglio! Non sar  poi cos  diverso nella vita reale, no?” E cos  per i tre amici inizia una vacanza alternativa che, loro non lo sanno, sar  piena di avventure e anche un bel mucchio di guai...

I tre amici esplorano l'isola come facevano su Minecraft prima che i loro cellulari venissero persi.

Gli amici andarono a esplorare un giardino, non sapendo che fosse proibito. Il proprietario, vedendoli, offr  loro da bere una bevanda azzurra. Loro accettarono, non sapendo che fosse un veleno.

Poi le famiglie andarono al ristorante. Al momento del dolce, Chiara dovette andare in bagno. Quando and  a lavarsi le mani, si guard  allo specchio e vide che non era pi  la stessa...Inizi  a vedere tutto a cubi, proprio come in Minecraft. Lei dallo spavento

fuggì dal ristorante coprendosi con la sua felpa bordeaux. I due amici andarono a vedere se Chiara stesse bene, ma appena si guardarono allo specchio videro anche loro tutto a cubi, quindi scapparono dal ristorante.

I due amici rimasero uniti, ma non trovarono più Chiara... Non avendo i loro cellulari, non sapevano come fare. Mentre la stavano cercando, incontrarono una signora di nome Jennifer, che aveva circa quarant'anni. Jennifer era molto alta e aveva i capelli ricci, color nero corvino, occhi azzurri, naso all'insù, zigomi ben accentuati e guance rosate. Il suo abbigliamento era abbastanza sobrio : maglietta bianca, maglioncino lungo beige, jeans stretti azzurri e air force bianche.

I due amici le chiesero: "Hai visto una ragazzina che correva verso il bosco ,con una felpa bordeaux?" Jennifer disse che l'aveva incontrata e aggiunse che era andata verso destra. I due seguirono i consigli di Jennifer e trovarono Chiara: si tranquillizzarono e tornarono dalle loro famiglie.

Quando si ritrovarono, spiegarono l'accaduto, ma i genitori non credettero alle loro parole.

Poi i tre amici andarono a letto. Al mattino si svegliarono e scoprirono che era tutto un sogno!

CLASSE 1^D: UN CREEPER ALLA FINESTRA

Michela si è appena trasferita con la sua famiglia in un'altra città e ha dovuto lasciare tutti i suoi amici! Per fortuna si vedono spesso nell'Overworld, la principale dimensione di Minecraft, dove possono chattare come se non ci fosse distanza tra loro. Solo che arriva il momento tanto temuto: gli altri partono per una gita scolastica di tre giorni e non potranno collegarsi! Non sapendo che fare, per la prima volta nella sua nuova casa, Michela guarda il panorama di finestre degli altri edifici intorno alla sua, uniti dallo stesso cortile interno. Sembrano blocchi di Minecraft , tutti uguali uno accanto all'altro! Michela inizia a contarli, finchè... il volto di un creeper (uno dei personaggi di Minecraft) appare a una delle finestre! Ma no, è solo un bambino con una maschera... ma cosa sta facendo? Solleva un cartello, c'è scritto qualcosa... un messaggio, ma per chi? Michela aguzza la vista: "ci venite alla festa in maschera? Io sono il creeper felice!". Michela è indecisa ma prende un foglio di carta e scrive la risposta da mostrare alla finestra ...

Michela decide di accettare e chiede al creeper: "Perché parli al plurale nel cartello? " , lui risponde: " Non ho amici in città e con la festa volevo fare nuove amicizie". Il giorno della festa Michela trova solo il Creeper felice triste, ma appena la vide si rallegrò.

Alla festa Michela trova un biglietto, lo apre e scopre che non è un biglietto ma una mappa del tesoro. Michela non conoscendo la città chiede al Creeper: "potresti aiutarmi?". Il creeper accetta e seguendo la mappa arrivano nel bosco, dove trovano delle persone travestite da animali di Minecraft.

Il primo animale che incontrano è una pecora che esclama : “Se il tesoro tu vorrai a tre quesiti risponderai ”.

Quesito n°1 : “ Cos’ è che ha un letto ma non dorme?”, Michela e il creeper rispondono : “ Il fiume! ”, così si dirigono verso il fiume e trovano un cane che gli chiede : “cosa illumina la notte?”. Il creeper risponde : “La luna!”, Michela esclama : “Ma è impossibile arrivare alla luna! Secondo me è il palo della luce!”. I due si dirigono verso l’unico palo della luce dove trovano un gatto che gli domanda: “ Dove si costruisce un castello senza cemento ?” Entrambi rispondono : “In spiaggia!” , quindi vanno immediatamente in spiaggia dove trovano una piramide tronca con dentro gli amici di Michela nascosti. Così Michela si arrampica e quando guarda all’ interno trova gli amici che esclamano : “Sorpresa!”. Michela si spaventa e cade all’indietro, gli amici escono dal nascondiglio e la aiutano a rialzarsi. Michela presenta il creeper felice agli amici e andarono tutti a casa sua a festeggiare.

CLASSE 2^A: UN CAMPEGGIO CON GLI SCOUT

Alicia è una ragazzina molto timida e spesso preferisce starsene per conto proprio. Anche in Minecraft preferisce evitare di chattare con gli altri giocatori o di interagire nel gioco. Un giorno arriverà a sconfiggere l’Enderdrago (un temibile drago volante in Minecraft) e sarà solo merito suo e di nessun altro.

Per questo quando i suoi genitori le annunciano che dovrà andare in campeggio con il gruppo scout per accompagnare sua sorella Julia, che è più piccola di lei e ha qualche difficoltà motoria, le viene una crisi isterica.

Eppure Alicia sembra sapere tutto della vita selvaggia e risponde esattamente alle domande dei capi scout! Tipo, qual è la prima cosa da fare quando si è all’aperto? E lei: costruirsi un rifugio! Qual è il modo migliore per procurarsi cibo velocemente? E lei: raccogliere frutta e ortaggi in giro! Tutte cose imparate giocando nell’Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft)...

Così Alicia viene messa a capo di un gruppetto di ragazzi e ragazze e adesso dovrà fare ogni cosa insieme a loro! In più la ritengono esperta ma non ha mai fatto nulla di avventuroso nella vita vera....

Cosa succederà in campeggio? Quali avventure vivrà Alicia insieme al gruppo scout? Sarà in grado di cavarsela? Imparerà a condividere il gioco e le esperienze con gli altri? Riuscirà a divertirsi?

Alicia, richiamata dal capo scout, era ansiosa: temeva un errore. Riuniti tutti i capi-gruppo, il capo annunciò di prepararsi ad un'escursione alla cascata che sarebbe stata il giorno dopo. La mattina seguente, partirono presto, ma arrivati al punto d'incontro, il falò, non trovarono nessuno. Si accorsero però di essere arrivati con dieci minuti di anticipo. Una volta riuniti, iniziarono l'escursione. Durante il tragitto, Fausto si allontanò dietro ad un albero e scomparve. Alicia, seguita dal gruppo, lo cercò senza successo, addentrandosi nella fitta selva. Infine, lo trovarono vicino al lago, in stato di shock. Fausto raccontò di aver visto qualcosa muoversi nei dintorni e di essere

scappato. Riuniti, tentarono di ritrovare la strada percorsa, da cui si erano allontanati. Fallendo, decisero che la scelta più saggia sarebbe stata quella di accamparsi per la notte. Dopo diversi tentativi falliti, di costruire un riparo con i materiali trovati sul posto, allestirono le tende. Mentre alcuni sistemavano il rifugio, Alicia e Fausto andarono a cercare cibo. Tornarono con more e mirtilli, ma Alicia, esperta, sospettò che i frutti fossero velenosi e fermò il gruppo dal mangiarli. Tommaso si offrì di per verificare cosa sarebbe successo. Alicia sapeva che in Minecraft si poteva rinascere, mentre nella vita reale no, però non fermò Tommaso. All'inizio sembrò andare tutto bene, ma poi si allontanò per vomitare. Stanchi e delusi dalla scoperta, si divisero e andarono a dormire. Ad un certo punto si svegliarono, perché sentirono un verso strano. Guardando fuori dalla tenda, videro l'ombra di un cucciolo di lupo che si aggirava nel campo. Alice allertò gli altri, perché aveva imparato su Minecraft che se c'era il cucciolo probabilmente c'era pure il genitore. Infatti, istantaneamente apparve un grande lupo, con una spessa pelliccia e grandi occhi. Tutti si spaventarono ed il lupo si avvicinò, ma Tommaso prese un bastone e provò a spaventarlo. Il lupo non si mosse di un millimetro, così Alicia vedendo la situazione, gli saltò davanti. Ora era lei l'obiettivo dell'animale, ma coraggiosamente offrì delle bacche al lupo posandole per terra. Il lupo, mangiandole iniziò a rotolare per terra, poi svanì nel bosco insieme al suo cucciolo. Nelle tende, quella notte, in pochi riuscirono a dormire. La mattina dopo, il sole splendeva e così smontarono le tende e si misero in cammino. Dopo molte ore di camminata, trovarono una cascata e, più in là, un fiume. Ora la decisione era difficile: scegliere la cascata o seguire il fiume. Di solito, in Minecraft, i corsi d'acqua portano ai villaggi. Infatti proseguirono lungo il fiume. Videro una città in lontananza e fortunatamente trovarono delle abitazioni. Appena arrivarono, chiesero delle informazioni ad alcuni abitanti locali. Essi gli indicarono una cabina telefonica a dieci minuti a piedi. Si recarono quindi alla cabina telefonica per contattare i capigruppo. L'unico problema era che non avevano soldi da inserire. L'unico modo veloce per racimolare qualche moneta era improvvisarsi artisti di strada. Si misero così a lavorare per ore. Dopo aver raccolto abbastanza monete, tornarono alla cabina telefonica e chiamarono il capo degli scout. Finalmente si incontrarono e ognuno tornò alla propria casa. Furono tutti molto felici, soprattutto Alicia, che capì che Minecraft non è solo un gioco, ma anche una lezione di vita.

CLASSE 2^B: TUTTI A PESCA!

Lucas adora Minecraft eccetto che per una cosa: il cibo! Non potrebbe mai vivere davvero in un mondo in cui non basta aprire il frigo o andare al supermercato per procurarsi da mangiare. E dove la zuppa di funghi è considerato un piatto prelibato... Perciò quando i suoi genitori gli annunciano che dovrà passare un periodo dagli zii, che vivono in un piccolo e sperduto paesino di pescatori, Lucas è un po' preoccupato... Al suo arrivo, subito sua cugina Betta lo porta nell'orto a raccogliere pomodori e insalata per la cena, mentre chiacchiera a raffica di tutte le cose belle che faranno insieme. Lucas cerca di distrarla con una sessione di Minecraft e sua cugina sembra piuttosto interes-

sata, o forse è pensierosa. Il che non è un buon segno. E infatti la mattina, quando il sole ancora non è nemmeno sorto, Betta schizza dal letto come una molla e sveglia Lucas scuotendolo tra le lenzuola. “Dai, forza,” esclama. “Gli altri ci aspettano! Visto quanto ti piace cercare cibo in Minecraft, oggi ti insegniamo a pescare nella vita reale! Si va in barca! Ed è solo l’inizio delle nostre avventure...!”

Tutto è bene quel che finisce...in mare!

Lucas stava ancora dormendo e Betta stava cercando di svegliarlo. Quando Lucas finalmente si alza, Betta si affretta a preparare la colazione e, mentre lui si veste, di nascosto, si porta anche del cibo. Betta dice a Lucas di sbrigarsi e tutti e due, una volta pronti, escono di casa. Betta chiama le sue amiche, dicendo di venire subito a casa sua. Una volta arrivate, suonano il campanello. Betta apre la porta e tutti insieme vanno verso la barca. Saliti sulla barca, accendono il motore e partono. Elena, Nausicaa e Federica stavano preparando le canne da pesca, Lucas invece stava mangiando e Betta stava preparando le esche. Quando Betta finisce, le ragazze stavano iniziando a pescare, ma si ricordano che Lucas non sapeva farlo; quindi, sono andate da lui e gli hanno detto che, quando sentiva tirare, doveva girare il mulinello e lui ha risposto: “OK!!!”. Lucas all’inizio non aveva capito, ma, quando vede Betta, capisce come si fa e riesce a pescare il suo primo pesce: una bella orata! Luca stava continuando a pescare e aveva trovato molte varietà di pesce, ma Betta gli aveva detto di non prenderli, perché fanno parte della natura e non vanno sprecati. Dopo un po’, erano tutti stanchi, così sono andati in un’isola sconosciuta e hanno passato la notte lì. Il giorno dopo stavano andando verso la barca, ma non l’hanno trovata, così tutti si sono spaventati e hanno iniziato a cercarla ovunque. Betta ha detto di ritornare a casa nuotando, ma Lucas le ha ricordato che non sapeva nuotare. Intanto, i genitori di Lucas, Betta, Nausicaa, Elena e Federica si stavano preoccupando. Lucas pensava che non sarebbero mai più ritornati a casa, ma, ad un certo punto, sentono il rumore di una barca, così si avvicinano e vedono la nave della guardia costiera, quindi sono corsi subito per chiedere aiuto. La guardia li avvista e li aiuta a salire sulla barca. Lucas era felice di ritornare a casa, ma all’improvviso sbattono contro una roccia e la barca si crepa. L’acqua inizia ad entrare e subito i ragazzi aumentano la velocità del motore e con un secchio, in cui c’erano i pesci pescati, hanno subito iniziato a buttare l’acqua. Lucas inizia ad avere molta paura, ma Betta, Nausicaa, Federica ed Elena invece di pensare a cosa stava accadendo, si stavano impegnando a buttare l’acqua con i secchi. La barca stava affondando, nonostante i loro sforzi, e dopo un po’ si ritrovano tutti in mare. A Lucas, dato che non sa nuotare, inizia a mancare il fiato, Betta allora stava cercando di aiutarlo. Con molta fatica ritornano a casa esausti e stanchi. Lucas da quel giorno ha deciso di non andare mai più in barca e ha capito che doveva imparare a nuotare, superando la sua paura. Alla fine, hanno scoperto che a prendere la barca non era stato nessuno, ma la barca era stata trasportata dalle onde. Betta e le sue amiche non smettono di pensare a quel giorno, raccontando l’avventura a tutti quelli che conoscono. All’inizio, le ragazze e Lucas hanno persino paura di uscire di casa, ma, dopo un po’, sono riusciti a superare la paura e hanno iniziato a organizzarsi per uscire insie-

me, come se non fosse successo nulla. Lucas, dopo quella giornata, non vuole fare amicizia con le amiche di Betta, ma, visto che Betta stava sempre con loro, ha cercato di andarci d'accordo, perché lui vuole bene alla cugina e vuole stare con lei e anche perché Betta le invita spesso a casa sua o di Lucas. Con il passare del tempo, le amiche di Betta sono diventate migliori amiche di Lucas, che, nel frattempo, ha anche imparato a nuotare perfettamente, persino meglio di Betta; anzi, il nuoto è diventato il suo sport preferito. Lucas, grazie alla sua nuova passione, invita i suoi amici molte volte al mare per stare un po' insieme e divertirsi e ha anche costruito una piscina e un lago nel suo mondo di MINECRAFT tutto per lui. Lucas ha imparato anche un'altra cosa importante: il cibo non va sprecato e bisogna mangiare con cautela.

CLASSE 2[^]C: L'ISOLA DEI MISTERI

Marco, Chiara e Faris sono finalmente in vacanza su un'isoletta sperduta con le rispettive famiglie che si conoscono da sempre. Saranno due settimane fantastiche di mare, gelati e... Minecraft! I tre amici sono infatti dei giocatori appassionati.

Durante la prima gita in barca, però, un'onda anomala sbalza i loro zaini fuoribordo con dentro tutte le loro cose, cellulari compresi. Non c'è niente da fare, sono irrecuperabili e sull'isola non esistono negozi in cui comprare dei cellulari nuovi.

"Che volete che sia," dice la mamma di Marco. "Ci si diverte benissimo anche senza videogiochi."

Chiara allora esclama: "Dobbiamo fare come in Minecraft! Esplorare! È quello che sappiamo fare meglio! Non sarà poi così diverso nella vita reale, no?"

E così per i tre amici inizia una vacanza alternativa che, loro non lo sanno, sarà piena di avventure e anche di un bel mucchio di guai...

Cosa succede durante l'esplorazione dell'isola? Quali avventure e soprattutto quali guai vivranno? In che modo i tre amici metteranno in pratica cose scoperte giocando a Minecraft? Cosa sperimenteranno di nuovo nel mondo reale? Conosceranno altri ragazzi? Come cambierà il loro modo di vivere l'avventura?

Marco, Chiara e Faris, durante una camminata esplorativa, si ritrovarono in una giungla dove gli alberi erano altissimi, gli animali magnifici. Dopo poco, videro davanti a loro un portale, incuriositi i ragazzi vi entrarono e notarono che tutto intorno a loro stava diventando come in Minecraft, tutto quadrato, compresi loro. Si voltarono verso il portale e videro che era scomparso, i ragazzi disperati si guardarono intorno e videro una cassa, all'interno trovarono una mappa del tesoro, una bussola ed anche un bigliettino con scritto: " Quando sarete vicini al tesoro vedrete una grossa piramide nel mezzo del deserto, ci dovrete entrare e al suo interno troverete una cassa con dentro i blocchi per ricostruire il portale, così potrete tornare nel mondo reale". I ragazzi si chiesero chi fosse colui che avesse scritto questa lettera, ma senza pensarci troppo si incamminarono verso la piramide. Dopo tante ore di viaggio, arrivarono in un deserto e in lontananza videro la piramide, si stavano avvicinando sempre di più. Una volta arrivati, cercarono una entrata, la trovarono ed entrarono, l'interno era un labirinto!

Provarono ad andare per diversi corridoi, ma tutti portavano ad un vicolo cieco, stanchi, percorsero l'ultimo corridoio ed era, per fortuna, quello giusto! Girarono l'angolo e videro la cassa, entusiasti si precipitarono ad aprirla, ma, una volta aperta, caddero inaspettatamente in un fosso, pieno di ragni, dei quali si sbarazzarono facilmente. Nel fosso si accorsero della presenza di un'altra cassa, la aprirono e al suo interno trovarono una corda, così a Marco venne l'idea di lanciare la corda sperando si agganciasse al paletto, che aveva visto prima di cadere nel fosso. Dopo vari tentativi, Marco riuscì ad agganciare la corda e a risalire, ma Chiara e Faris erano ancora nel fosso. Marco disse a Chiara di afferrare la corda e la tirò su, disse la stessa cosa anche a Faris e tirò su anche lei. Insieme presero i blocchi e l'accendino dalla cassa ed uscirono dalla piramide, ricostruirono il portale e lo accesero; ci entrarono e tornarono nella loro vera dimensione, erano contenti della loro avventura e, fieri di loro stessi, continuarono la vacanza.

CLASSE 2[^]D: TUTTI A PESCA!

Lucas adora Minecraft eccetto che per una cosa: il cibo! Non potrebbe mai vivere davvero in un mondo in cui non basta aprire il frigo o andare al supermercato per procurarsi da mangiare. E dove la zuppa di funghi è considerato un piatto prelibato... Perciò quando i suoi genitori gli annunciano che dovrà passare un periodo dagli zii, che vivono in un piccolo e sperduto paesino di pescatori, Lucas è un po' preoccupato... Al suo arrivo, subito sua cugina Betta lo porta nell'orto a raccogliere pomodori e insalata per la cena, mentre chiacchiera a raffica di tutte le cose belle che faranno insieme. Lucas cerca di distrarla con una sessione di Minecraft e sua cugina sembra piuttosto interessata, o forse è pensierosa. Il che non è un buon segno. E infatti la mattina, quando il sole ancora non è nemmeno sorto, Betta schizza dal letto come una molla e sveglia Lucas scuotendolo tra le lenzuola. "Dai, forza," esclama. "Gli altri ci aspettano! Visto quanto ti piace cercare cibo in Minecraft, oggi ti insegniamo a pescare nella vita reale! Si va in barca! Ed è solo l'inizio delle nostre avventure...!"

In men che non si dica Lucas e Betta si ritrovano sul pontile e salgono sulla barca. Betta inizia a parlare molto velocemente ma con un tono basso, la luce del mattino è così rilassante che Lucas si addormenta...

Immediatamente, Lucas, nel corpo del suo avatar, si trova su una barca ma catapultato in un mondo surreale, il mondo di Minecraft! Lucas è molto felice di essere nel suo gioco preferito e inizia a svolgere le missioni del mondo *sand box*, in modalità "sopravvivenza". Non lontano dal fiume da cui è partito, Lucas vede qualcosa e dice: "Oddio, ma quello è un villaggio!". Appena vi mette piede, in lontananza vede una folla di altri uomini che gli vengono incontro. Sono i *pillager* che vengono a saccheggiare le case del villaggio. Inizia al razzia! Lucas si tuffa nella battaglia e con il poco equipaggiamento che trova difende gli abitanti e riesce a vincere e scacciare i razziatori. Quindi entra in una caverna e decide di fare *mining* per trovare delle pietre preziose per aumentare la sua forza. Dopo ore di scavo, Lucas esce dalla caverna con una luccicosa armatura di diamante accompagnata da una spada dello stesso materiale. Ora che

è equipaggiato al meglio, Lucas non sa come continuare il gioco quando, all'improvviso, si presenta davanti a lui il creatore in persona di "Minecraft Notch" che gli dona degli *ender eyes* che gli permettono di accedere alla dimensione in cui potrà sconfiggere il Boss finale, chiamato Ender Dragon. Finalmente, Lucas può continuare il suo cammino, il portale si apre...che la sfida abbia inizio!

Il Boss è lì, lo sta aspettando. Lucas inizia ad attaccarlo ma il Boss gli provoca dei danni. Il ragazzo non si dà per vinto e con pochi colpi finali lo sconfigge. Il portale si riapre e Lucas torna sulla barca sulla quale si è addormentato. Betta e la sua famiglia lo guardano perplessi, non si sono accorti di nulla e gli chiedono cosa stia succedendo. Allora, Lucas racconta il suo sogno avvincente e tutte le esperienze che ha vissuto!

CLASSE 3^A: ALLA RICERCA DEL REGALO PIÙ BELLO

Sasha e Lucia sono state invitate alla festa di Federico, il ragazzino più carino della loro classe. Sono contentissime, ma hanno un solo problema: come faranno a fargli un regalo abbastanza bello? Non hanno soldi, di sicuro Federico riceverà un sacco di regali fantastici e loro hanno paura di fare brutta figura.

Hanno però subito un'idea magnifica: andare nell'End (una delle dimensioni in cui si gioca in Minecraft, accessibile tramite un portale), trovare una nave relitto e prendere un'Elytra (un oggetto del gioco che consente di volare)! La regaleranno a Federico, con il quale spesso giocano insieme, così che potrà poi volare! Sanno che per lui sarà un regalo stupendo!

Solo che... non è così facile come sembra. Non sono mai arrivate nell'End e passare tanti livelli in poco tempo è praticamente impossibile. Che delusione!

"Aspetta un momento!" esclama Sasha. "E se costruissimo qualcosa nel mondo reale?"

"Cioè, io e te, qui?" chiede Lucia, perplessa. Poi si illumina: "Oppure potremmo fargli una sorpresa stile Minecraft! Oppure... Oppure..."

Le idee sono tantissime, Sasha e Lucia devono solo decidere e poi stare attente a non combinare guai...

Lucia e Sasha avevano moltissime idee, ma, nonostante questo, nessuna di queste sembrava quella giusta.

Alla ricerca di un'idea, decidono di girare per negozi.

Nel loro giro, Lucia e Sasha si imbattono in un negozio strano, vintage e, incuriosite, decidono di entrare.

- Buongiorno, cosa state cercando?- dice il negoziante. -Salve, stiamo cercando un'idea per un regalo- risponde Sasha.

- -Qui vendiamo oggetti unici e particolari, perciò, se volete trovare un regalo unico, siete nel posto giusto. Fate un giro tra gli scaffali e, se avete bisogno, venite da me- aggiunge l'uomo.

-Va bene, grazie!- esclama Lucia.

Sasha e Lucia si avviano alla ricerca di un'ispirazione tra gli scaffali pieni di oggetti antichi e mai visti. Tra libri antichi, anelli strani e altri oggetti, Lucia nota un vecchio foglio di pergamena in una teca di vetro.

-Guarda, Sasha! Quel vecchio foglio di pergamena sembra una carta del tesoro- dice Lucia all'amica.

Sasha: "Sì, potrebbe essere, ma guarda che è un foglio di pergamena. Potrebbe esserci scritto di tutto dentro, anche se è molto bassa la probabilità che sia una vera mappa del tesoro, non siamo in un film!"

-Allora chiediamo al negoziante che cos'è e vediamo se ho indovinato- dice Lucia.

-Ci sto, andiamo!- risponde l'amica.

Lucia e Sasha tornano verso la cassa dove trovano il negoziante seduto a leggere un libro.

-Scusi, avremmo una domanda da farle, possiamo?- chiede Lucia.

-Certo, dimmi tutto- risponde il negoziante.

-Abbiamo trovato un vecchio foglio di pergamena in una teca di vetro nello scaffale delle carte antiche e vorremmo chiederle se possiamo aprirlo per vedere cosa c'è scritto- spiega Lucia.

-Be', diciamo che dovrete comprarla per aprirla, ma, dato che questo negozio non è molto frequentato, fate pure...non rovinatela, però, perché, se lo fate, pagherete i danni- afferma con tono serio l'uomo.

-Va bene, grazie mille- dicono le amiche.

Sasha e Lucia tornano vicino allo scaffale e aprono la pergamena e, con grande meraviglia, scoprono che è veramente una mappa.

Pensando che le potesse portare a qualcosa, decidono di comprarla.

Prima di osservarla con attenzione, fanno una pausa e vanno al bar, mangiano un gelato e poi iniziano a scrutare e ad analizzare la mappa. Si mettono poi subito alla ricerca del luogo indicato sulla mappa.

Scoprono così che si devono imbattere in una miniera ormai dismessa, perché senza più risorse all'interno.

Prendono l'autobus e arrivano in un negozio di bici, Lucia e Sasha decidono di affittarne così un paio per raggiungere la miniera.

Arrivate a destinazione, dopo un sentiero tortuoso e sterrato, si avvicinano alla miniera lentamente e si addentrano con fare curioso e insospettito, anche un po' impaurito, ma si fanno coraggio e proseguono all'interno.

Dopo una quindicina di minuti di camminata, si imbattono in un vicolo cieco e, deluse, decidono di tornare indietro, però, proprio mentre stavano per tornare all'entrata, si accorgono di una stretta voragine, si avvicinano, sorprese, e si accovacciano per guardare cosa si trovi alla fine del cunicolo e scrutarono poco lontano una sorta di scatoletta. Così Sasha decide di calarsi nella voragine stretta e piena di ragnatele e

ragni di media dimensione e velocemente la percorre sdraiata, con una mano si tiene attaccata ad una corda marcia, trovata all'ingresso, sostenuta da Lucia, e con l'altra cerca di prendere la piccola scatola. Dopo non pochi sforzi, riesce a prendere la scatola e torna subito indietro dall'amica, che non riesce a frenare la curiosità e subito apre l'oggetto trovato. Al suo interno trovano una collana placcata d'oro con sotto un biglietto con scritto "Questa collana appartiene ad un ricco imprenditore, che stanco della sua avidità, decise di nascondere questo regalo in una miniera dismessa, sperando così che un giorno qualche giovane ragazzo curioso fosse così fortunato da imbattersi in questo regalo. Il valore di questa collana, ebbene sì, è di 5.000 euro; lo so, è impressionante, ma costui ha deciso anche di mantenere la sua identità segreta, per rendere questo gesto puramente anonimo. Voi che state leggendo, vi starete chiedendo chi sta scrivendo il biglietto, probabilmente. Piacere, maggiordomo McStaylor, spero che qualcuno un giorno trovi questo regalo... intanto, buona fortuna!"

Impressionate da questo avvenimento, si ricordano che tra meno di un'ora ci sarebbe stato il compleanno di Federico, così prendono le bici e corrono verso casa a prepararsi e a inscatolare la collana.

Dopo circa mezz'ora si fanno accompagnare al compleanno, dalla mamma di Lucia, arrivando giusto in tempo al ristorante dove si sarebbe tenuta la festa.

Appena entrate, notano tantissimi ragazzi già accomodati ai tavoli. Salutato il festeggiato, le amiche si uniscono ai tavoli con gli altri invitati: la festa era iniziata!

Dopo aver gustato una cena deliziosa, arriva il momento dei regali.

Finalmente è il momento del loro regalo: Federico lo apre e rimane scioccato; all'inizio nessuno capisce il motivo dello shock del festeggiato e le amiche sono terrorizzate dall'idea che il regalo non vada bene.

-Non ci credo, è impossibile...- esclama Federico.

-Non ti piace?- chiedono Sasha e Lucia.

-Questa è la collana tanto famosa che ho sempre cercato di trovare; apparteneva a mio padre, che mi ha promesso anni fa che un giorno l'avrei avuta io, ma non me l'ha mai consegnata.- spiega, emozionato, il ragazzo.

-L'abbiamo trovata per caso e abbiamo pensato che potesse piacerti.- affermano le ragazze.

-Sono davvero felice; questo è il miglior regalo che mi sia mai stato fatto, come posso sdebitarmi?- chiede il festeggiato.

-Non preoccuparti di nulla... alla fine questa è l'amicizia! - dice Sasha, sorridendo e abbracciandolo.

Da quel momento in poi Federico, Lucia e Sasha sono diventati migliori amici e insieme formano un trio fantastico.

Ebbene sì...quella vissuta dalle amiche sembra proprio un'avventura di Minecraft!

CLASSE 3^B: ALLA RICERCA DEL REGALO PIU' BELLO

Sasha e Lucia sono state invitate alla festa di Federico, il ragazzo più carino della loro classe. Sono contentissime, ma hanno un solo problema: come faranno a fargli un regalo abbastanza bello? Non hanno soldi, di sicuro Federico riceverà un sacco di regali fantastici e loro hanno paura di fare brutta figura.

Hanno però subito un'idea magnifica: andare nell'End (una delle dimensioni in cui si gioca in Minecraft, accessibile tramite un portale), trovare una nave relitto e prendere un Elytra (un oggetto del gioco che consente di volare)! La regaleranno a Federico, con il quale spesso giocano insieme, così che potrà poi volare! Sanno che per lui sarà un regalo stupendo!

Solo che... non è così facile come sembra. Non sono mai arrivate nell'End e passare tanti livelli in poco tempo è praticamente impossibile. Che delusione!

"Aspetta un momento!" esclama Sasha. "E se costruissimo qualcosa nel mondo reale?"

"Cioè, io e te, qui?" chiede Lucia, perplessa. Poi si illumina: "Oppure potremmo fargli una sorpresa stile Minecraft! Oppure... Oppure..."

Le idee sono tantissime, Sasha e Lucia devono solo decidere e poi stare attente a non combinare guai...

Cosa sceglieranno alla fine Sasha e Lucia? Cosa organizzeranno per il loro amico Federico? Riusciranno nel loro intento o si rivelerà un disastro? Federico sarà sorpreso? Alla festa le due amiche saranno contente di aver fatto del loro meglio?

Alla ricerca del regalo più bello

Sasha e Lucia erano entusiaste: erano state invitate alla festa di Federico, il ragazzo più carino della loro classe. Ma c'era un solo problema: come avrebbero fatto a fargli un regalo davvero speciale? Federico riceveva sempre regali fantastici, ma loro non avevano soldi. Si sentivano insicure, come se qualsiasi cosa avessero fatto non fosse mai abbastanza.

"Ci servirà un regalo davvero unico," disse Sasha, scorrendo il suo telefono alla ricerca di idee. Poi un'illuminazione: "E se andassimo nell'End in Minecraft? Prendiamo un'Elytra e gliela regaliamo! Sarà il regalo perfetto!"

Lucia, però, non sembrava convinta. "Ma... non siamo mai state nell'End. E poi come facciamo in tempo a trovare una nave relitto? È impossibile!"

Nonostante la perplessità di Lucia, le due amiche decisero di cercare un'altra soluzione. Fu allora che Lucia propose un'idea ancora più folle: "E se facessimo una caccia al tesoro in stile Minecraft nel magazzino di mio zio? Potremmo nascondere gli indizi come in un'avventura vera!"

Sasha si illuminò. "Perfetto! E io posso fare la mappa! Sarà un regalo indimenticabile, sicuro!"

Per la caccia al tesoro, le due amiche si misero subito al lavoro. Il magazzino dello zio di Lucia, che si trovava fuori città, era il posto perfetto: grande, polveroso e pieno

di vecchi oggetti. Le due cominciarono a pensare a come replicare il mondo di Minecraft in un ambiente reale, utilizzando oggetti che avevano a disposizione.

Sasha decise di creare una mappa, proprio come quella di Minecraft. Tracciò su un grande foglio di carta un disegno dettagliato del magazzino, con tutte le sue stanze, scatoloni e vecchi mobili. Ogni parte della mappa corrispondeva a un "bioma" che doveva essere esplorato, proprio come in un'avventura nel gioco.

"Ovviamente, la mappa dovrà avere degli indizi nascosti, come se fossero vere risorse o oggetti da trovare," disse Sasha mentre disegnava. "Federico dovrà seguire gli indizi uno dopo l'altro."

Lucia si occupò di nascondere i "tesori". Prese delle piccole scatole e le riempì di oggetti simbolici, ispirati a Minecraft: delle mini-statuette di blocchi di pietra, piccole torce fatte con carta e plastica e delle chiavi finte che avrebbero rappresentato le chiavi per "sbloccare" il prossimo indizio. Ogni scatola doveva essere nascosta in modo creativo: dentro un vecchio armadio, dietro una pila di libri polverosi, sotto una scatola di giochi rotti. Ogni tappa della caccia al tesoro avrebbe fatto sentire Federico come un vero esploratore!

"L'ultima tappa dovrà essere speciale," disse Lucia, mentre sistemava un piccolo oggetto tra le scatole. "Alla fine, voglio che trovi un Elytra in miniatura."

Sasha, che aveva delle doti artistiche, prese una vecchia scatola di cartone e la decorò con colori vivaci, creando un Elytra realizzato in carta e plastica. Lo mise in una scatola, con l'etichetta: "Il vero tesoro".

Aggiunsero infine un altro tocco speciale. Lucia preparò una serie di indizi criptici, ispirati agli enigmi del gioco. Ogni indizio sarebbe stato una piccola sfida, una domanda a tema Minecraft che avrebbe portato Federico al prossimo "livello".

Quando la caccia al tesoro fu finalmente pronta, le due ragazze erano entusiaste del loro lavoro. Avevano trasformato il magazzino in un vero e proprio mondo di Minecraft, con tanto di "biomi", enigmi e sfide. Non vedevano l'ora di vedere la faccia di Federico quando avrebbe risolto il mistero e trovato il suo "tesoro" finale.

La sera prima della festa, però, Lucia ricevette una notizia che la sconvolse. Suo padre aveva trovato un lavoro a Milano e quindi si sarebbero trasferiti subito dopo la festa di Federico. Non voleva parlarne con Sasha subito, non voleva rovinare la loro ultima avventura insieme. Così, decise di aspettare fino a due giorni prima del compleanno di Federico.

Il giorno prima della festa, finalmente Lucia decise di raccontarlo a Sasha. Le due si incontrarono nel parco, il posto dove si rifugiavano sempre quando avevano bisogno di parlare di tutto. Lucia, nervosa, fece un respiro profondo e si rivolse a Sasha.

"Sasha, c'è qualcosa che devo dirti..." iniziò, cercando di trovare le parole giuste. "Mi trasferisco. La mia famiglia si sposta a Milano. Partiamo subito dopo il compleanno."

Sasha la guardò incredula. "Cosa? Ma come? Non possiamo più stare insieme? Come farò senza di te?" Non riusciva a credere a quello che stava sentendo. Era come se il mondo che avevano costruito insieme stesse per sgretolarsi in un attimo.

Lucia abbassò lo sguardo, le lacrime minacciavano di uscire. "Lo so, è difficile. Ma non potevo dirtelo prima, non volevo che rovinasse tutto. Volevo solo divertirmi, fare qualcosa di speciale per Federico."

La discussione continuò tra i silenzi, ma entrambe cercavano di non lasciarsi sopraffare dalle emozioni. Volevano che il compleanno di Federico fosse perfetto, per lui, per tutti e per l'amicizia che le legava. Ma il pensiero del futuro e del trasloco che Lucia avrebbe affrontato, rendeva tutto più complicato.

Il giorno della festa, Sasha si preparò con grande attenzione. Scelse un abito elegante, pensando che fosse l'occasione giusta per fare bella figura. Voleva essere sicura che Federico la vedesse nel suo miglior aspetto. Quando Lucia la chiamò per organizzarsi, la sua reazione fu però completamente diversa da quella che Sasha si aspettava.

"Sasha, che cosa ti sei messa?" disse Lucia al telefono, con tono di rabbia. "Perché indossi quel vestito? È troppo elegante, è un compleanno, non una festa formale!"

Sasha, sorpresa e confusa, cercò di spiegarsi. "Lucia, è solo un vestito. Voglio essere carina, è normale. Non pensi che dovrei fare una buona impressione?"

Lucia esplose, ormai visibilmente gelosa. "Sempre tu, a voler essere la più bella. Non pensi mai che le cose non riguardino solo te, vero? Ogni volta che fai qualcosa, devi essere la migliore. Mi fai sentire una nullità, Sasha!" La sua voce tremava di frustrazione e gelosia.

"Lucia, non volevo ferirti," disse Sasha, cercando di calmare l'amica. "Non è quello che penso. Perché non riesci a capire?"

Ma Lucia era ormai troppo arrabbiata per ascoltare e riattaccò il telefono.

La tensione tra le due amiche era visibile, ma nessuna delle due voleva lasciare che il litigio rovinasse il compleanno di Federico. Così, seppur deluse, andarono avanti con i preparativi.

All'ora della festa, Sasha era pronta per la grande avventura. Aveva indossato il vestito elegante, sperando che Federico lo apprezzasse, ma le tensioni con Lucia non erano passate inosservate. Mentre Federico si divertiva con gli amici, Sasha e Lucia ebbero una discussione e Lucia si allontanò dal luogo della festa. Sasha e Federico si ritrovarono a fare due chiacchiere, così lei colse la palla al balzo: "Federico, io e Lucia abbiamo preparato una sorpresa per te, solo che Lucia se n'è andata, così te la faccio vedere io", disse Sasha, mostrandogli la mappa della caccia al tesoro. Federico la seguì senza esitazioni, felice della sorpresa.

Mentre passavano attraverso il magazzino dello zio di Lucia, ogni passo era un'avventura, e Federico si divertiva sempre di più. "Questa caccia è la cosa più divertente che abbia mai fatto!" esclamò, entusiasta.

Alla fine, arrivarono al tesoro finale: un piccolo Elytra in miniatura, creato con tanto amore da Sasha. Federico, con un sorriso raggianti, la guardò negli occhi. "Sasha, questo è il regalo più bello di tutti."

In quel momento, senza pensarci, Federico si avvicinò a Sasha e la abbracciò. Sasha, sorpresa ma felice, rimase senza parole, con un sorriso che diceva tutto.

"Grazie," disse Federico, guardandola negli occhi. "Sei davvero unica, Sasha, è la sorpresa più bella che potessi ricevere," disse Federico, emozionato. "Grazie!"

Sasha sorrise, contenta di aver fatto qualcosa di speciale per lui. Ma proprio in quel momento, il destino intervenne in modo tragico. Lucia, che era alla guida di un motorino, non riuscì a frenare in tempo quando si trovò di fronte al magazzino e investì Sa-

sha e Federico con una forza devastante.

L'incidente fu fulminante. Lucia, in stato di shock, si precipitò verso i suoi amici. "Federico! Sasha!" urlò, ma non c'era nulla che potesse fare.

Sasha, gravemente ferita, teneva Federico tra le braccia, cercando di non crollare. Federico sorrideva debolmente, come se avesse già accettato il suo destino. "Era tutto perfetto," disse con un filo di voce. "Grazie, Sasha... ti voglio bene "

Sasha, con le lacrime che le rigavano il viso, rispose "Anche io, Federico!"

Poi, con il sorriso sulle labbra, Federico morì tra le braccia di Sasha.

La festa, che doveva essere un momento di gioia, si trasformò in un lutto. Le lacrime scendevano sul volto di Sasha e degli amici di Federico. Eppure, nel cuore di Sasha, il ricordo dell'ultimo sorriso di Federico rimase per sempre, come una dolce, ma dolorosa testimonianza del suo amore per le avventure e per i momenti speciali che aveva condiviso con loro.

Ad un certo punto si sentì uno squillo. Era la sveglia di Sasha.... Era stato tutto un sogno! Era invece reale il trasloco di Lucia, la loro litigata per il vestito e il regalo preparato per il compleanno. Così, per la paura che potesse succedere veramente un incidente, Sasha prese immediatamente il telefono ,chiamò Lucia e le disse "Ciao Lucia, scusa, io non volevo farti sentire inferiore, non era mia intenzione, mi mancherai molto.. però adesso godiamoci il grande giorno, la festa di Federico... poi ti devo dire una cosa.." Lucia rispose "Scusami tu, comunque non preoccuparti e godiamoci la festa poi ci penseremo. Dimmi tutto..." Sasha, che dubitava se dire quella cosa alla sua amica, le rispose di non preoccuparsi, perché non era nulla di importante. Lucia, che conosceva Sasha come le sue tasche, capì che le piaceva Federico e anche se era difficile, accettò questo, perché per lei l'amicizia con Sasha era più importante.

Il momento tanto atteso arrivò. Sasha e Lucia fecero vedere il regalo a Federico, che si divertì moltissimo. Aveva trovato tutti i regali e ringraziò mille volte le due amiche, ma la festa non sarebbe finita qui. Lucia e tutti gli altri lasciarono soli Sasha e Federico Lui iniziò: " Grazie del regalo, è stato bellissimo e poi ti sei vestita benissimo, ti ringrazierò per sempre di questo. E benedico il giorno in cui ti ho incontrata, perché sei una delle persone più importanti della mia vita." Sasha, diventata paonazza, ringraziò e si convinse a rivelare i suoi sentimenti al ragazzo...

La festa si era rivelata un grande successo!

CLASSE 3[^]C: IL CLUB DEGLI INVENTORI

Elia, il nuovo ragazzino, appena arrivato in classe, non sembra interessato a niente di quello che piace agli altri, a parte Minecraft – infatti ha un Creeper (un personaggio di Minecraft) cucito sulla giacca. Ma Nico ha notato strani oggetti che gli spuntano dalle tasche o dallo zaino. E anche che la mattina, prima di entrare a scuola, si toglie un camice bianco e lo nasconde in mezzo ai libri. Incuriosita, Nico coinvolge Laila e Basim per una missione investigativa: pedineranno Elia! E così, dopo la scuola, eccoli dietro a lui nello strano percorso fino a casa. Elia se la prende comoda, raccoglie cose per strada, si mette a curiosare nei negozietti di roba vecchia, si ferma persino dallo sfascia-

carrozze e finalmente arriva a una piccola villetta con giardino e apre la porta del garage. "Potete entrare, se volete," dice Elia, guardando verso il cespuglio in cui Nico e gli altri si sono nascosti con scarsi risultati, a quanto pare. "Questo è il mio laboratorio. E sono in cerca di aiutanti che sappiano costruire cose anche nella vita reale. Vi piacerebbe far parte del mio nuovo progetto?" Nico e gli altri sono sbalorditi: il garage è pieno di roba vecchia che Elia smonta e assembla per creare cose nuove, perché "non gli piace che si sprechino le cose quando possono essere perfettamente utili a inventare". E adesso, con tre aiutanti in più, chissà cosa avrà in mente di fare....

Entrando nel garage, Nico, Laila e Basim si trovarono circondati da oggetti incredibili. "Venite, vi mostro alcune delle mie creazioni," disse Elia con un sorriso soddisfatto, indicando il caos organizzato di oggetti attorno a loro. Sul tavolo da lavoro c'erano pezzi di vecchie radio, computer obsoleti e persino parti di biciclette. Ogni cosa aveva una sua nuova vita.

"Guardate questo," esclamò Elia sollevando un piccolo robot fatto di pezzi di vecchi giocattoli e componenti elettronici. "L'ho programmato per aiutare con i compiti. Si chiama "Golem di tufo" e sa fare calcoli complessi e rispondere a domande di scienze." Nico era affascinata. "E quelle lampade? Sono bellissime!" Le lampade erano fatte con vecchie bottiglie di vetro, pezzi di metallo e legno recuperato. Emettevano una luce calda e accogliente, perfetta per leggere o studiare.

"Mia mamma dice sempre che le cose vecchie possono essere le più utili," spiegò Elia mentre mostrava una chitarra fatta con una scatola di latta e corde di metallo. "Mi piace pensare che ogni oggetto abbia una seconda possibilità."

Nonostante l'entusiasmo, Nico, Laila e Basim si resero conto che costruire nel mondo reale non era affatto facile. Nei loro primi tentativi di assemblare qualcosa furono un disastro: pezzi che non combaciavano, viti che si perdevano, e strumenti che non avevano alcun senso. Ma Elia, con pazienza e competenza, li guidò passo dopo passo.

"Non preoccupatevi," li rassicurò Elia. "È normale sbagliare all'inizio. Ogni errore è un'opportunità per imparare."

Man mano che le settimane passavano, il gruppo diventava sempre più abile e sicuro. Insieme, decisero di lavorare a un nuovo progetto: una macchina del tempo delle storie. Volevano creare un dispositivo che permettesse ai bambini del quartiere di ascoltare storie e fiabe interattive, utilizzando solo componenti riciclati.

La loro avventura non fu priva di ostacoli. Ci furono momenti di frustrazione quando i circuiti non funzionavano o quando mancava qualche pezzo fondamentale. Inoltre, alcuni vicini inizialmente non apprezzarono il rumore e il disordine creati dal loro laboratorio.

"Così non va bene, ragazzi!" disse una mattina la signora Rosa, affacciandosi alla finestra del suo giardino. "Non potete fare tutto questo baccano!"

Ma con il tempo, i vicini iniziarono a vedere il valore del loro lavoro. Nico, Laila, Basim ed Elia organizzarono un evento per mostrare il funzionamento della loro macchina del tempo delle storie. Invitarono tutti a vedere le loro creazioni e a partecipare al club degli inventori. La giornata fu un successo, i bambini erano affascinati dalla macchina

delle storie, e gli adulti furono colpiti dalla creatività e dall'impegno dei giovani inventori. La comunità si unì a loro negli sforzi di riciclo e presto il garage di Elia diventò un punto di ritrovo per chiunque volesse imparare a dare nuova vita agli oggetti vecchi. Un giorno, mentre stavano lavorando a una nuova invenzione, Elia raccontò agli amici una storia che lo aveva sempre affascinato: la leggenda di "Null", un'entità misteriosa del mondo di Minecraft. Null, secondo la leggenda, era un'entità che appariva nei mondi generati dai giocatori, distruggendo le loro costruzioni e seminando il caos. "Immaginate se Null esistesse davvero," disse Elia con un sorriso. "Dovremmo trovare un modo per combatterlo anche nella vita reale."

Nico, Laila e Basim risero, ma l'idea li intrigava. Decisero di creare un robot chiamato "Golem-Guardiano", ispirato ai Golem di Minecraft, che sarebbe stato programmato per proteggere il laboratorio dalle eventuali minacce di Null. Utilizzando vecchi componenti e tanta immaginazione, misero insieme un robot con sensori di movimento e una programmazione complessa. Il Golem-Guardiano, messo davanti al garage divenne un simbolo della loro creatività e delle loro capacità.

Così, il club degli Inventori continuò a crescere e a ispirare tutti coloro che incrociavano il loro cammino, dimostrando che con creatività si può far qualcosa di buono per la comunità.

