



C'era una volta un drago, un castello e un virus

Crea un nuovo racconto e abbinalo a un fantastico disegno oppure realizza un fumetto. Per aiutarti ti diamo alcune linee guida:

- *Descrivi i caratteri e le emozioni che provano i personaggi del racconto confrontandosi con i problemi e le difficoltà causate da questo nemico (virus) e come potrebbero risolvere i loro problemi.*
- *Sfrutta l'ambientazione del castello e dei personaggi che lo abitano, possono essere personaggi che vi hanno vissuto storicamente (Bernabò Visconti...) oppure completamente inventati (drago Tarantasio).*
- *Dai un titolo al racconto.*

Ricordati che il limite è una cartella A4 fronte e retro

Ti lascio alcuni esempi scritti da Christian, Graziano e Francesca i menestrelli del Castello da cui trarre ispirazione.

TANTO TEMPO FA A PAGAZZANO *di Christian Rampello*

Tanto tempo fa, quando i soldati romani avevano abbandonato queste terre e i barbari Longobardi avevano creato qui nuovi villaggi per poter crescere le loro famiglie, insieme a loro sopraggiunsero diverse creature straordinarie, richiamate dall'oro e dal cibo di questa terra. Tra loro i draghi. Bestie selvagge e indomabili, iniziarono a popolare i grandi laghi della Longobardia (così avevano chiamato questa terra, perché Gallia Cisalpina era troppo impegnativo come nome). Tra di loro vi era Tarantasio, un lungo serpente dalle molte zampe artigliate e dalla mascella in grado di spezzare un'imbarcazione. Tarantasio si nutriva infatti di pesce, ma invece di procurarsi faticosamente il cibo da sé, aspettava che gli umani pescassero con le loro reti; e una volta caricato il pescato a bordo dei loro piccoli vascelli di legno, il drago affondava quelle barche e mangiava il pesce a grandi bocconi. Fu allora che i signori di Milano, i Viceconti (perché il Conte loro signore era sempre in guerra, allora loro da "vice" comandavano al suo posto), mandarono il coraggioso Uberto a fermare questa creatura. Lo scontro fu epocale e presolo per la barba (come quella del pescegatto), lo colpì con la mazza in testa. Il drago cominciò a vedere mille stelline e la testa girò ancora e ancora, finché non si risvegliò e sul suo dorso sedeva il cavaliere, che aveva montato addirittura una gigantesca sella! E così il Visconti cavalcò Tarantasio lontano dalle terre dove stava facendo danni, fino alla terra di Pagazzano. Qui gli costruì un profondo fossato dove poteva trovare riparo nei lunghi giorni estivi. Dopo Uberto uno dei discendenti Visconti che tanto amarono quel drago fu Bernabò, che finì di costruire il castello. Ma questi sapeva di non poter proteggere il drago per sempre perché era un mortale e la vecchiaia lo avrebbe portato alla casa dei suoi padri. Allora strinse un accordo col drago: dopo aver costruito un magnifico camino, vi gettò il suo scettro con impugnatura in legno di rovere e chiese al drago di soffiarsi sopra. Chiunque avesse riunito questi due magici ingredienti avrebbe risvegliato il fantasma di fiamma del grande Bernabò, l'ultimo cavaliere del drago. Alla sua morte fu il drago, davvero triste, a difendere la bellissima casa che i Visconti gli avevano assegnato. Ma il drago non era in pace coi suoi vicini, gli abitanti del grande verde. In questa terra, confinante col castello, vivevano delle magnifiche bestie alate, chiamate "popolo alato". Creature intelligenti, chiacchierone e anche un po' pigre, amavano dondolarsi sulle acque dell'"acqua grande" (il fossato del castello), per poi rientrare nelle loro tane erbose percorrendo l'"acqua piccola". Il conflitto che nacque col drago dipese da un motivo particolare: il drago era immenso, faceva paura e non volevano più vederlo nelle loro amate acque. Decisero allora di non rivolgergli più la parola. Così proseguì per 500 anni, finché dal lontano est non giunse l'esercito invisibile. Tra gli abitanti del popolo piumato ce ne era uno assai coraggioso: il papero Rosco. Questi una mattina di febbraio aveva deciso che avrebbe detto al drago di andarsene una volta per tutte: erano stanchi del suo gozzovigliare nel fosso senza fare nulla, visto che gli eserciti nemici non si facevano più vedere da 500 anni. A nessuno serviva più un drago. Si sistemò le penne a festa e impugnò un ramo di rovere come bastone. Avrebbe pungolato i fianchi della bestia pur di farlo smammare. Ma quando uscì quella mattina il mondo era quieto, troppo quieto. Gli uccelli non cantavano, gli umani non camminavano in giro, ed una bassa nebbia verde copriva la campagna. Cominciò a pensare che fosse una malefatta del drago, che fosse diventato veramente cattivo come le papere temevano, allora affettò il passo verso l'acqua grande. Stava per tuffarsi, facendosi strada con le piume tra quella fitta nebbia puzzolente, quando sentì il rumore di tamburi, tamburi e passi di marcia. Finché non lo sentì: il drago aveva lanciato un possente ruggito. Rosco alzò lo sguardo e lo vide. Quale sciocco era stato nel pensare di poterlo cacciare! Il drago si trovava in cima al mastio e con una veloce piroetta si tuffò nel fossato. Il papero si era appena tuffato in acqua, ma la grande onda prodotta dal tuffo del drago lo lanciò di nuovo sul prato. Quando Tarantasio attraversò il fossato e raggiunse la zona di erba dove si trovava ancora a terra Rosco, lo fissò intensamente col suo un grande occhio di fuoco e acqua: "Vattene via: sto per bruciare l'acqua, se rimani qui le tue penne prenderanno fuoco completamente!". Ma il papero raccolse tutto il suo coraggio e puntò contro il drago il piccolo bastone di rovere: "Vattene via creatura, hai finito di disturbare il popolo piumato! Pensi forse che io non sia un cavaliere! Ti domerò!". Tarantasio lo guardò con interesse e scoppiò in una profonda risata. "Il tuo coraggio è provvidenziale piccoletto. Affido a te il castello". Detto ciò afferrò un po' di sabbia del fondale, soffiò del fuoco e creò del vetro. Allora lo lavorò con gli artigli e realizzò un'ampolla magica e prima di chiuderla vi soffiò dentro una bolla dorata. "Entra nel castello per la porta sul fossato e cerca il camino di Bernabò. Getta

l'ampolla assieme al tuo rametto di rovere e attendi a ciò che vedrai". Poi prese il papero su un palmo e lo depose sul pontile a pelo dell'acqua. "Va entra e non ti voltare, altrimenti ti scotterai!". Accadde in poco tempo: il drago girava ancora e ancora nel fossato, mentre l'esercito invisibile si avvicinava. Bolle di oro puro si levarono da sotto l'acqua, proprio come quella bolla che portava nella magica ampolla. La temperatura cominciò a salire e Rosco corse dentro le fredde stanze del castello. Quello che vide da una feritoia fu un muro di nebbia che avvolgeva il castello, una nebbia caldissima e bianca. Rosco avanzò silenziosamente sul pavimento di cotto del castello, i suoi piedi che risuonavano nella ampie sale deserte. Più procedeva e maggiormente la fiala si illuminava, attraversando scale e stanze di un antico passato. Finché non lo vide: il grande camino. Nero, oscuro, impolverato, al centro un abisso. Ebbe molta paura, ma si ricordò le parole del drago e lanciò la fiala. Un grande scoppio, un divampare di fiamma in cui gettare il bastone di rovere. E una figura di uomo si creò da quell'unione. La figura di Bernabò. Il gigante di fuoco guardò il papero in modo severo e Rosco capì: si trovava davanti all'ultimo cavaliere dei draghi, Bernabò Visconti! La fiamma allora parlò con tono solenne: "Grande cavaliere che mi hai evocato, a te rivolgo il mio consiglio accurato! Il fuoco di drago ardente e il legno di rovere crescente danno energia a questa fiamma ma per poco! Quindi affretto il mio consiglio in questo loco!"; la fiamma tremò e proferì i suoi consigli: spiegò a Rosco che il drago Tarantasio aveva usato tutto quanto il suo potere per difendere il castello e creare la barriera incandescente per difendere il paese. Si era poi allontanato dal castello verso la campagna, attirando il nemico invisibile. Si sarebbe diretto verso un altro castello per chiedere aiuto agli altri draghi. Ma non avrebbe avuto tanto tempo: avendo usato tutto il suo potere e trovandosi lontano dall'acqua sarebbe diventato sempre più piccolo, fino a diventare un piccolo serpente. L'unico modo per non vanificare il sacrificio del drago era risvegliare gli abitanti del castello, perché potessero trovare un modo per aiutare il drago nella sua missione. Erano numerosi e dormienti, protetti da una magia antica che solo chi era in grado di parlare con la fiamma del camino poteva spezzare. E glieli presentò: c'era l'impaurito cuoco Tremolino giù nelle cucine, poi il forte cavaliere Intrepido nella zona delle stalle, col suo cavallo Audace. Nelle camere padronali avrebbe trovato Fiamma il principino, iracundo ma buono di cuore. Nell'estrema ala del castello, isolata da tutti si trovava Paturnia, la principessa triste. Ma prima di tutti avrebbe dovuto trovare la Maga Allegra, la maestra di Paturnia e Fiamma. Solo col suo consiglio principe e principessa avrebbero ascoltato le parole del papero Rosco. Prima di spegnersi disse che il fumo bollente si sarebbe dissolta a breve, mentre la nebbia verde sarebbe purtroppo rimasta. Avrebbero dovuto dunque trovare una cura tutti assieme, rompendo la nebbia verde e permettendo al cavaliere Intrepido di andare ad aiutare il drago. consegnò infine un piccolo tizzone ardente montato su una catenella, che il papero indossò, eppure non scottava! E se guardava bene bene poteva vedere il simbolo del drago Tarantasio, quel serpente che tanto aveva temuto e che invece era stato un buon amico e che stava tentando di salvare tutti quanti. Ma per combattere l'esercito invisibile non avrebbero potuto vedersi per molto, molto tempo.

Graziano e Francesca hanno scritto questi suggerimenti per aiutare i più piccoli nella creazione della storia. Crea i personaggi e attribuisce un particolare carattere e vediamo come si comportano nella storia.

Il cuoco **Tremolino** magro, magro che si spaventa per ogni rumore forte, ho abbinato l'emozione della PAURA.

Intrepido invece grande e forte cavaliere fedele al Re rispecchia il CORAGGIO.

Fiamma il principino che si irrita per qualsiasi cosa gli venga proibito di fare, potrebbe rappresentare l'emozione della RABBIA.

La principessa invece si chiama **Paturnia** ed è sempre negativa e pessimista nei suoi pensieri rappresentando la TRISTEZZA.

Allegra la minuscola fata che possiede ali per volare rispecchia la GIOIA, a lei è affidata l'educazione della principessa PATURNIA e del principino FIAMMA. Allegra quindi smusserà le emozioni negative, incanalando queste emozioni in modo costruttivo.

Ad esempio il CAVALIERE potrebbe essere colui che addomestica il drago Tarantasio e lo addestra per andare a combattere il virus ecc.

EMOZIONE	PERSONAGGIO	NOME
PAURA	CUOCO	TREMOLINO
CORAGGIO	CAVALIERE	INTREPIDO
RABBIA	PRINCIPINO	FIAMMA
TRISTEZZA	PRINCIPESSA	PATURNIA
GIOIA	FATA / MAGA	ALLEGRA
FORZA	DRAGO	TARANTASIO