

i coriandoli

ANNALISA STRADA

IL GRANDE GIOCO



edisco



I CORIANDOLI

libri capaci di sorprendere e meravigliare

Il verbo *leggere* non
sopporta l'imperativo,
avversione che condivide
con alcuni altri verbi:
il verbo *amare*
e il verbo *sognare*.

DANIEL PENNAC

Annalisa Strada

IL GRANDE GIOCO

Apparato didattico a cura di
Daniela Bisagno



edisco

Apparato didattico: Daniela Bisagno
Redazione: Attilio Dughera
Illustrazioni: Emanuele Bartolini
Progetto grafico e impaginazione: Elisabetta Paduano
Computer to Plate: Data Pro s.r.l - Torino

L'editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, nonché per eventuali e involontarie omissioni e inesattezze nella citazione delle fonti dei brani, illustrazioni e fotografie riprodotti nel presente volume.

È vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno o didattico, con qualsiasi mezzo, compreso stampe, copie fotostatiche, microfilm e memorizzazione elettronica se non autorizzata. L'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre una porzione non superiore a un decimo del presente volume. Le richieste vanno inoltrate presso la Casa Editrice.

Tutti i diritti riservati
Copyright © Edisco Editrice
10128 Torino – Via Pastrengo, 28
Tel. 011.54.78.80 – Fax 011.51.75.396
Indirizzo Internet: info@edisco.it

Stampato presso: Grafica Piemontese s.r.l. – Volpiano
Ristampe

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA

Nell'attuale scenario genericamente monotono e piatto, con scarsi guizzi di fantasia e di originalità, quando appare qualcosa in grado di meravigliarci ancora, di attrarre l'attenzione, è per tutti una gradita sorpresa. Questo vale anche per i libri, soprattutto per quelli rivolti ai ragazzi, dove spesso la quantità dell'offerta non è proporzionale alla qualità.

La collana "I Coriandoli" vuole essere una folata di fantasia, di creatività e inventiva in questo panorama, per catturare l'attenzione dei suoi destinatari, i giovani adolescenti, e convincerli che leggere un buon libro può dimostrarsi un'avventura interessante, come divertirsi con un videogioco o guardare la televisione.

Per fare questo, i libri della collana partono sempre e comunque dagli interessi dei ragazzi, dal mondo che li circonda, dalle esperienze che essi hanno compiuto o stanno vivendo, da ciò che li affascina, dalle curiosità che li avvincono, dai piccoli e grandi problemi che li inquietano, dagli interrogativi che si propongono. Nella collana essi troveranno romanzi e racconti pensati e scritti per loro da scrittori che, di professione, si occupano di narrativa per i giovani, oppure raccolte di racconti su quei temi che li riguardano.

"I Coriandoli" vogliono anche essere dei modelli di scrittura accattivante e variopinta, per contribuire alla crescita culturale e per proporre modelli che aiutino all'acquisizione delle abilità e della padronanza della lingua: uno scopo non secondario di tutti coloro che hanno a cuore la formazione culturale dei giovani.

I libri di questa collana vogliono, insomma, essere come una manciata di coriandoli, che ci investe e ci induce a smemorarci, ci proietta in mondi leggeri e colorati, ci ridona la gioia di vivere, l'entusiasmo; cattura l'attenzione come le stelle luminose di un gioco pirotecnico. A differenza di tutto questo, però, essi non sono prodotti effimeri, destinati a risolversi nel nulla: essi restano con noi, come compagni più grandi, in grado di risponderci ogni qual volta li interroghiamo, di sorriderci, complici e amici.

Attilio Dughera

INDICE

INTRODUZIONE	9
---------------------------	---

IL GRANDE GIOCO

Antefatto	L'Istituto Ermellina Dandoloni	13
	Parte prima - Il viaggio	
Capitolo 1	Il piano	17
Capitolo 2	Un po' di fermento	21
Capitolo 3	In marcia attraverso la città	26
Capitolo 4	Presto, di là	32
Capitolo 5	Apriti, Sesamo!	40
	Parte seconda - Chi vale gioca, chi gioca vale	
Capitolo 6	Il grande gioco	47
Capitolo 7	L'effetto dell'orafo	56
Capitolo 8	Un sofà per Guendalina	62
Capitolo 9	Cotto per un biscotto	69
Capitolo 10	Alla carica!	83
Capitolo 11	Carta canta	89
Capitolo 12	La buona reputazione	98
Capitolo 13	Un abito su misura	109
Capitolo 14	Si esce!	122
Capitolo 15	Qualcosa è cambiato	127
Conclusione	139

LAVORIAMO SUL TESTO

Capitolo 1	143
Capitolo 2	146
Capitolo 3	151
Capitolo 4	155
Capitolo 5	159
Capitolo 6	162
Capitolo 7	167
Capitolo 8	171
Capitolo 9	175
Capitolo 10	180
Capitolo 11	183
Capitolo 12	188
Capitolo 13	192
Capitolo 14	197
Capitolo 15	201
LAVORIAMO SUL ROMANZO	207

INTRODUZIONE

Quattro ragazzi, Hortensia, Guendalina, Enrico e Francesco, con una piccola astuzia, si allontanano dal Dandoloni, l'Istituto nel quale vivono. Hortensia è la mente pratica del gruppo, del quale viene spesso riconosciuta come leader; Guendalina è fragile, emotiva e affettuosa ma facilmente vulnerabile; Francesco incarna la vanità un po' sbruffona, che qualche volta lo spinge a imprese audaci, nelle quali si tuffa in maniera assolutamente inconsapevole; Enrico è il preciso del gruppo, scrupoloso e attento, si preoccupa della coesione tra gli amici e del mantenimento dei loro buoni rapporti.

Con il favore della sera, i ragazzi attraversano la città e si dirigono verso il negozio di Osvaldo, il modellista. Nel retrobottega, infatti, il terzo fine settimana di ogni mese, si gioca al grande plastico. Il retrobottega occupa lo scantinato di un gigantesco casermone di periferia dall'aspetto tetro. In previsione dell'appuntamento, Osvaldo costruisce, per i ragazzi provenienti da ogni istituto, un plastico che rappresenta il paesaggio dall'Artide all'Equatore. Sul modellino viaggia, da nord a sud, un trenino alimentato a carbone. I ragazzi devono rifornire la locomotiva e dosare sapientemente il carburante perché il convoglio possa arrivare all'Equatore senza mai fermarsi.

All'ingresso dello scantinato, al quartetto del Dondoloni si unisce Irina, un tipetto saccente e sapiente, che li guida alla scoperta del gioco e dei segreti dello scantinato. Irina, all'apparenza, è una dura, ma la sua è solo una maschera indossata per resistere alle esperienze più aspre. Nei momenti critici, diventa l'elemento di coesione tra i quattro amici e il personaggio-chiave per comprendere e risolvere il gioco.

Passeggiando attorno al plastico, Hortensia, Guendalina, Enrico e Francesco incontrano e sperimentano i vizi capitali. Ogni loro esperienza è indirettamente determinata dalle vite che si svolgono sopra le loro teste, nei moltissimi appartamenti del casermone. Di volta

in volta, Irina racconta la storia della persona o della famiglia che in quel momento sta esercitando la sua influenza sui giocatori. Individuato il peccato e la sua origine, i ragazzi trovano il modo di sottrarsi a questa influenza o di contrastarla. Le esperienze vissute contribuiscono a consolidare il gruppo, a maturare esperienza e far considerazioni sulla natura e la condizione umana. Perché, in fondo, il grande plastico altro non è che una prova generale della vita.



IL GRANDE GIOCO



Antefatto

L'Istituto Ermellina Dandoloni

Non c'è un cartello, non c'è una scritta. Solo un lungo muro grigio. E nel muro si apre un portone di legno. Al portone sta appesa una campana. Chi la suona sa già perché è lì. Tutti in città conoscono quel posto.

L'Istituto Ermellina Dandoloni fu fondato nella notte dei tempi – diciamo almeno un secolo fa – da una nobildonna senza eredi che destinò tutti i suoi beni alla cura e all'istruzione degli orfani, dei poveri e degli sfortunati. Da allora centinaia e centinaia di bambini, generazione dopo generazione, sono cresciuti dietro quel muro grigio.

Oltre il muro, l'Istituto presenta la sua facciata migliore: una graziosa e immensa villa settecentesca sprofondata in un parco verdeggiante, selvaggio come una foresta. Gli sforzi dei giardinieri, pure diligenti, hanno scarso successo: le piante crescono con rigoglio quasi sfrontato e i fiori sbocciano, variopinti e profumati, dalla primavera all'autunno. I ragazzi del Dandoloni ci ridono sopra: persino le piante si ribellano all'ordine imposto da Nicoletta Bonometti, direttrice dell'Istituto nonché preside della scuola e, come se non bastasse, amministratore dell'Opera Pia Ermellina Dandoloni.

Nicoletta Bonometti è la prima persona che si conosce entrando nell'Istituto. I suoi impeccabili tailleur grigi sono passati alla storia come il cappello di Napoleone. Il suo sguardo duro e penetrante è celebre almeno quanto la bocca della balena di Pinocchio. Le sue sfuriate sono leggendarie come i tornado della Florida. Chi la conosce non la dimentica più. Nemmeno se si sforza.

Dietro il muro grigio che si vede dalla strada, i ragazzi dell'Istituto – anno dopo anno – hanno studiato e vissuto, sofferto e gioito, uscendo solo due giorni ogni trenta: il terzo fine

settimana del mese, quando l'Opera Pia organizza la gita mensile, che dura dal sabato alla domenica... una «grande» occasione mondana!

Tutti i ragazzi dell'Istituto Ermellina Dandoloni hanno una cosa in comune con ogni ragazzo di qualsiasi orfanotrofio del mondo. Sanno che il terzo fine settimana del mese, nel retrobottega del negozio di modellismo di Osvaldo Peroni, all'angolo tra via Mazzini e via Cavour, in piena periferia, si può giocare. E ci si dedica a un intrattenimento speciale: il gioco del grande plastico.

A organizzare il grande appuntamento è Osvaldo, che ama curare ogni minimo dettaglio e accertarsi di persona che tutto il necessario per l'evento sia a disposizione dei numerosi ospiti.

Non c'è da pensare, però, che Osvaldo si metta a distribuire inviti. La notizia dell'incontro vola di bocca in bocca tra i ragazzi. Chi c'è già stato lo dice a chi ancora non ha avuto tanta fortuna. Chi ne ha sentito parlare, chiede informazioni e raccoglie briciole di racconti, dicerie, rapide allusioni e notizie. Così la curiosità cresce e non c'è nessuno che, più o meno, non sappia qualcosa di quello splendido gioco.

Quel fine settimana, proprio là, al grande plastico, dovevano andare Enrico Bellami, Francesco Rizzi, Guendalina Speroni e Hortensia Vergani.

Questa volta – lo sapevano – toccava a loro sperimentare il grande gioco.



Parte prima

Il viaggio

1

Il piano

All'interno dell'Istituto, femmine e maschi occupavano ali separate del palazzo e i contatti tra i due gruppi, al di fuori dell'orario scolastico, erano rarissimi. Per questo motivo, avevano impiegato giorni e giorni a escogitare un piano per eludere la gita e avere il fine settimana libero.

L'idea l'aveva lanciata Hortensia ed era stata raccolta subito da Enrico.

Dove era Hortensia, lì si trovava pure Guendalina. Enrico, dal canto suo, non sarebbe mai andato da nessuna parte senza Francesco. Quindi il gruppo era fatto.

«Portiamo anche Maddalena?», aveva azzardato Guendalina.

«No!», avevano risposto gli altri in coro. «Non possiamo spostarci in troppi! Quanti più siamo, tanto maggiore è il rischio che ci scoprano!»

La discussione si era svolta in un angolo del parco, dietro il capanno degli attrezzi. Proprio lì, ogni giorno, per dieci minuti, durante la pausa del gioco libero comune a maschi e femmine, i quattro si erano incontrati e avevano complottato.

«Questo mese, dove ci portano in gita?»

«Dove *dovrebbero* portarci, intendi dire...»

«Be', insomma, non andare troppo per il sottile: spara i dettagli!»

Hortensia aveva esposto la sua idea. Gli altri avevano sussurrato le loro obiezioni. E, alla fine, ogni ingranaggio aveva trovato il suo posto e la sua funzione nel meccanismo che, una volta attivato, li avrebbe portati verso il grande gioco.

Bisogna sapere che, al Dandoloni, le gite di fine mese erano sempre organizzate da un gruppo composto da tre volontari: Fiorella, Ludovico e Marcello. I promotori designavano un luogo turistico distante non più di due ore di viaggio e lo sce-

gliavano sempre tra quelli che erano sede di altri istituti simili al Dandoloni, così i partecipanti potevano stringere amicizie e giocare con i propri coetanei. Raccoglievano le adesioni tra i ragazzi e, alle 17,30 del sabato, li caricavano su un grande pullman per portarli a destinazione. Il sabato sera era dedicato alla proiezione di un film oppure a un torneo di ping pong o di carte. La domenica mattina era impegnata da un'escursione culturale. Il rientro era previsto per il primo pomeriggio di domenica. Insomma, l'occasione per un po' di piacevole svago. Meglio che niente!

Quel fine settimana, in molti avevano deciso di restare al Dandoloni: si sapeva con certezza che Nicoletta Bonometti si sarebbe assentata dal pomeriggio del sabato, appena partiti i giganti, fino al pranzo della domenica: la sua veneranda nonna compiva cent'anni e la preside tornava dalla famiglia, dove l'attendeva una *luculliana*¹ cena di festeggiamento.

L'assenza della signorina, con tutte le ore libere che comportava, era un evento storico, che non trovava precedenti nella storia del Dandoloni.

La sorveglianza si sarebbe allentata, quindi i ragazzi intenzionati a restare già pregustavano lunghe partite di pallavolo sulle aiuole del parco, scorribande notturne in cucina e ricchi furti nella dispensa. Una pacchia!

Obbedendo agli ordini di Hortensia, Guendalina prenotò i posti per due alla gita. Altrettanto fece Francesco.

La sera del venerdì prima della partenza, all'ora del telegiornale, la preside era assorta nelle notizie di politica internazionale. Hortensia scese a passo felpato fino alla cabina che si trovava in un angolo dell'ingresso. Utilizzando la carta telefonica che teneva per le grandi occasioni, aveva chiamato il servizio d'informazioni e aveva chiesto il numero di casa di Fiorella Parzani, la signora che organizzava la gita. Quando lo aveva ottenuto, era uscita dall'angolo del telefono per controllare che nessuno stesse ascoltando. Era molto nervosa e guardò per-

1 *luculliana*: si dice dei pasti fastosi, con molte portate e piatti raffinati.

sino dietro i vasi di fiori, per accertarsi senza ombra di dubbio che nessuno la spiasse.

Rimproverandosi di perdere tempo, compose rapidamente il numero.

«Pronto?» la vocina all'altro capo del telefono era chiara e gentile, con la televisione in sottofondo.

«Casa Parzani?»

«Sì, chi sei?»

«Sono Hortensia Vergani...»

«Hortensia... Hortensia del Dandoloni?»

«Sì, proprio quella...»

«Come hai fatto ad avere il mio numero?» Fiorella non era preoccupata, era solo curiosa. Ma a Hortensia sembrò di sentire un velo di sospetto nel tono della voce. Quindi corse ai ripari: «Ho chiesto il numero alla signorina Bonometti perché speravo di poterti parlare personalmente». E aggiunse il tocco finale: «Mi sei molto simpatica. Mi faceva piacere sentirti...»

«Oh... Che carina!» Fiorella era in sollucchero. Hortensia si sentì una traditrice! ma tutto sommato era per una giusta causa: avrebbe presto trovato il modo di comportarsi meglio con Fiorella.

Per di più il tempo stringeva. Il telegiornale, che si sentiva attraverso la porta della presidenza, stava già arrivando alle notizie sportive.

«Ti disturbo per la gita di domani...»

«Ho visto che sei iscritta».

«Ecco, appunto. Sono sinceramente dispiaciuta, ma devo studiare tanto e credo che sarebbe meglio che stessi qui...»

«Oh, ma non sono gite molto lunghe. Non uscite mai! Ti farebbe bene distrarti un po'. Sei così pallida ultimamente...»

Hortensia cominciava a innervosirsi.

«Ne ho già parlato con la preside. Devo proprio recuperare. E restano a casa anche Rizzi, Speroni e Bellami».

«Accidenti! Ho già consegnato l'elenco degli iscritti alla preside. Dovrò passare domani con l'elenco aggiornato!»

«No, non ti preoccupare Fiorella: ho parlato io con la signorina Bonometti. Ha già preso nota lei dei nomi di quelli

che non verranno. Ha detto che, come al solito, farà uscire solo gli iscritti e voi li metterete sul pullman». Si sentì in dovere di sottolineare che non era una procedura anomala e ribadì: «Come al solito».

«Ho capito. Va bene...» e, quasi senza accorgersene, anche Fiorella insistette: «Come al solito».

«Appunto», Hortensia cercò di tagliar corto.

«Spero che la prossima volta verrai».

«Ci puoi contare!» E Hortensia la salutò sperando in cuor suo che non scoprissero l'inganno: solo così, infatti, ci sarebbe potuta essere un'altra volta.

Salì a quattro a quattro i gradini della scala che portava alle camere. Appoggiò il piede sul pianerottolo mentre la sigla di chiusura del telegiornale intonava le prime note.

Spalancò la porta della camera. Fece un cenno di conferma a Guendalina e spense la luce. Poi si affacciò alla finestra e, con una piccola pila, mandò un messaggio in codice. Da una finestra lontana, le rispose lo stesso messaggio. Francesco ed Enrico sapevano che – per il momento – si trattava solo di aspettare.

CAPITOLO PRIMO

Comprensione

1 *Quali sono i protagonisti dell'avventura narrata e chi di loro, in particolare, concepisce per primo l'idea di sottrarsi alla gita scolastica e partecipare al grande gioco del plastico?*

.....

2 *Indica, nell'ordine, i promotori delle gite di fine mese a cui partecipavano gli allievi dell'istituto Dandoloni.*

.....
 – *Essi assumono l'incarico di organizzare i divertimenti dei ragazzi:*

- per conformarsi alla volontà della preside
- di propria libera iniziativa
- per simpatia verso i giovani ospiti dell'Istituto
- per impedire loro di partecipare al gioco del plastico

3 *Quali sono i criteri a cui gli organizzatori si attengono nella scelta del luogo mèta della gita?*

.....

.....

4 *Ad agevolare i progetti di fuga dei protagonisti, interviene un evento straordinario e inatteso: quale?*

.....

5 *Sai spiegare qual è lo stratagemma a cui ricorrono i quattro protagonisti, per sottrarsi alla gita scolastica? Chi di loro si incarica di attuarlo?*

.....

.....

.....

.....

.....

Lingua e lessico

- 1** Scegli, fra gli aggettivi elencati, quelli che ritieni più adatti a definire il carattere di questi due personaggi:

Hortensia

intraprendente

incauta

volitiva

volubile

caparbia

flemmatica

Nicoletta Bonometti

intransigente

irascibile

abitudinaria

insensibile

noiosa

incostante

- 2** Cerca di individuare ora i sinonimi e i contrari dei vocaboli seguenti.

SINONIMI		CONTRARI
	luculliano	
	eludere	
	escogitare	
	veneranda	
	felpato	
	anomalo	

- 3** Leggi con attenzione le frasi seguenti e completale, sostituendo ai punti di sospensione le parti mancanti:

– Il sabato sera era dedicato alla oppure a un torneo di o di

– Dov'era Hortensia, lì pure Guendalina. Enrico, dal canto suo, non sarebbe mai andato senza Francesco.

– Il rientro era previsto per il primo di

– All'interno dell'istituto, e

occupavano ali separate del palazzo e i tra i due, al di fuori, erano
 – L'assenza della, con tutte che comportava, era che non trovava nella storia del Dandoloni.

Riflettiamo sul testo

- 1 *Il comportamento dei quattro protagonisti, che decidono di darsi all'avventura sfuggendo, per una volta, alla tutela dei loro superiori, rivela alcuni tratti tipici del carattere adolescente: sapresti indicarli?*

.....

- 2 *Individua e sottolinea, nel testo, le parti nelle quali questi tratti caratteristici dell'indole adolescente affiorano con particolare evidenza.*

Produzione

- 1 *La gita scolastica di fine mese, pur essendo un momento di svago e divertimento, nonché un'occasione per stringere nuove amicizie con i coetanei di altri istituti, non attira per nulla l'interesse dei giovani ospiti del Dandoloni: per quali motivi?*

.....

- 2 *Ti senti solidale con loro e condividi i motivi delle loro scelte? Perché?*

.....

