

STORIE DI MARE

LA NUOVA ENTUSIASMANTE EDIZIONE
DEL CONCORSO NAZIONALE DI SCRITTURA CREATIVA



ALLA SCOPERTA DEL MONDO MARINO

- 1 Iscrivete la classe su INSIEMEPERLASCUOLA.CONAD.IT
- 2 Caricate racconto e disegno entro il 1° DICEMBRE
- 3 Inviare il vostro «MESSAGGIO NELLA BOTTIGLIA»
- 4 I 12 racconti vincitori saranno raccolti in un GRANDE LIBRO SUL MARE

ANCHE QUEST'ANNO
600 BUONI OMAGGIO
per le classi che completeranno
la sfida.



2021
2030
Decennio delle Nazioni Unite
delle Scienze del Mare
per lo Sviluppo Sostenibile



CNR
ISMAR
Istituto Nazionale
di Oceanografia
e Scienze Marine

UN'INIZIATIVA CONAD



INSIEME
PER LA
SCUOLA



SCRITTORI DI CLASSE

ALLEGATO AL GIORNALINO SCOLASTICO DELL'I.C. BUONARROTI

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

INSERTO DEL
NUMERO 1
A.S. 2022/23

CLASSE 1^A:

INCIPIT:

Un trillo pungente svegliò di colpo Aqua Nerd, che dopo ore e ore passate alla sua postazione di lavoro si era addormentata. Finalmente il nuovo batterio a cui aveva lavorato per mesi era stato sintetizzato! Si trattava di un microrganismo in grado di assorbire gli oli sversati in mare dagli umani; non aveva ancora eseguito delle prove sul campo, ma per quello ci sarebbe stato tempo... O forse no! Proprio in quell'istante, la radio subacquea le portò una notizia sconvolgente: nel bel mezzo dell'Atlantico una nave petroliera si era appena rovesciata, rilasciando in mare tonnellate e tonnellate di petrolio che certamente avrebbero inflitto enormi danni all'ambiente. Suo papà, scienziato anche lui, era via per lavoro e lei non era mai uscita dal laboratorio, ma quella era un'occasione unica per provare il suo esperimento. Aqua Nerd decise quindi di raggiungere con un sottomarino di linea il luogo dell'incidente e liberò il batterio appena creato, che cominciò a "mangiare" il petrolio. «Eureka! Funziona!» gridò esaltata. Tuttavia, dopo pochi minuti si rese conto che qualcosa non stava funzionando come previsto: il batterio si stava pian piano trasformando, diventando sempre più grosso e minaccioso... Si era tramutato in una specie di gigantesco Kraken mutante! «Ehm... questo non era previsto» borbottò tra sé Aqua Nerd prima di essere sbalzata via da uno dei tentacoli della sua stessa creatura. Scivolando giù nelle profondità dell'oceano, la scienziata cadde ai piedi, o meglio, alle chele di Keeper, un buffo guardiano di tesori sommersi con la passione per l'hip-hop! Aqua Nerd spiegò la situazione all'animale, che chiese: «In pratica hai creato un mostro di cui non sai come liberarti?». Aqua Nerd annuì pensierosa. «Mmm... si direbbe che la Spugna Gigante dell'Atlantico faccia al caso tuo!» aggiunse il granchio, spiegando che si trattava di un tesoro sommerso che forse avrebbe potuto sconfiggere il mostro riuscendo ad assorbirlo a sua volta, ma neppure lui sapeva la sua posizione esatta! «Un momento...» aggiunse Keeper con un sorriso «non hai detto di avere degli amici hacker?»

RACCONTO:

OOPS! HO CREATO UN MOSTRO MARINO

“Sì, ce li ho, ma non ricordo il numero” disse Aquanerd, quindi si diressero verso casa per cercare il bigliettino da visita che gli hacker le avevano dato. Dopo averlo trovato, andarono al covo degli hacker, ma, durante il tragitto, Keeper notò una festa e si intrufolò. Aquanerd lo cercò dappertutto senza trovarlo, allora decise di proseguire il viaggio. Ad un certo punto Aquanerd, molto stanca, vide un hotel e si fermò per una notte. Andò alla reception e disse: “Vorrei una camera per la notte” e la proprietaria dell’hotel rispose: “Certo, sono 250 conchiglie, grazie!”. Aquanerd stava cercando le conchiglie per pagare, quando vide dalla porta dell’hotel Keeper che rientrava dalla festa e molto arrabbiata gli disse: “Ma dov’eri finito??? Adesso mi dai tu 250 conchiglie!!!”. Nessuno dei due aveva le conchiglie necessarie per pagare il conto, allora andarono alla reception e dissero: “Ti pagheremo facendo i cuochi per una sera” e la proprietaria accettò.

Il giorno seguente proseguirono il viaggio. Mentre percorrevano l’oceano, vennero fermati dalla polizia acquatica, che chiese loro i documenti per poter entrare ad Aquacity, la città più ricca e famosa dell’oceano. Aquanerd e Keeper fornirono i documenti e poi si recarono alla stazione del treno sottomarino. Aspettarono 10 minuti per l’arrivo del treno diretto a Krakencity, la città più pericolosa degli abissi; arrivato il treno, salirono e continuarono il loro viaggio. Appena arrivarono a destinazione, videro la città in bianco e nero, tutta distrutta, ma si fecero coraggio ed entrarono. Impauriti, a metà strada notarono il tombino che portava al covo degli hacker, digitarono il codice segreto di accesso ed entrarono. Una volta entrati, raccontarono tutto agli hacker che dissero: “Vi aiuteremo, ma il nostro lavoro ha un costo. Come prima cosa troviamo Spugna!”.

Gli hacker, Keeper e Aquanerd presero il treno diretto a Spugnaland e finalmente giunsero nel luogo in cui si trovava la famosa Spugna, la “Prescelta”. Camminarono per un po’ finché non si fermarono in un bar, perché Keeper aveva molta sete. Entrarono tutti insieme e gli hacker riconobbero subito la Spugna gigante, seduta al bancone, che beveva. La Spugna era gialla, molto intelligente ed era la loro unica salvezza. Si avvicinarono e le spiegarono il problema, ma prima si presentarono. La Spugna accettò di aiutarli, ma prima bevve l’ultimo sorso di vodka dal suo bicchiere. Gli hacker usarono il loro GPS subacqueo per rintracciare il mostro che si trovava a pochi km di distanza. Giunti a destinazione, Spugna assorbì il mostro e il problema fu risolto. Mancava però qualcosa, bisognava pagare gli hacker per il loro aiuto! La somma richiesta era di ben 1000 conchiglie che ovviamente Aquanerd e Keeper non avevano: come fare? Mentre i due amici discutevano per cercare una soluzione, arrivò il sindaco della città, che era stato informato dell’eroica impresa e decise di pagare lui stesso la somma richiesta. Anche Spugna però voleva la sua parte, così il sindaco fece costruire una statua in suo onore, in modo che il suo contributo venisse ricordato per sempre.

CLASSE 1^B:

INCIPIT:

Con l’estate alle porte, Gastropod era partita per l’annuale evento dell’Hackathon degli Abissi! Ogni anno, infatti, le creature marine più tecnologiche si ritrovano per una

maratona di due giorni in cui presentano proposte innovative e tecnologiche per risolvere e migliorare l'ambiente che li circonda. E Gastropod, da brava giornalista, teneva un podcast sulla tecnologia marina e aveva deciso di raccontare anche l'andamento della maratona e tutte le nuove proposte in arrivo! Quell'anno il congresso si teneva nel Mar Mediterraneo: Gastropod pensava che in effetti dopo tanti mesi passati al freddo del Mare del Nord, non sarebbe stato male godersi un po' di tepore in acque più miti. Ma quando giunse sul luogo dell'Hackathon, un brivido di freddo le percorse la schiena: altro che caldo! «Di sole qua non ce n'è granché!» borbottò Gastropod tra sé e sé. In effetti, dalla superficie dell'acqua filtrava appena qualche pallidissimo raggio di luce, ma per lo più il fondo del mare era cupo e freddo. «Che abbia sbagliato strada? Lo sapevo che avrei dovuto girare a sinistra all'angolo con il Mar Nero!» esclamò la molluschina rosa. Alcuni dei gruppi di giovani partecipanti all'Hackathon provenienti da tutto il mondo le confermarono però che si trovava davvero nel Mar Mediterraneo, ma da qualche tempo a quella parte una grossa isola di plastica galleggiante aveva oscurato il sole e azzerato il turismo locale. Anche lo stesso Hackathon era a rischio! Nessuna delle invenzioni e proposte dei partecipanti avrebbe potuto sistemare quel guaio, ma proprio in quel momento una bizzarra creaturina marina le sbucò davanti. «E tu chi saresti?» chiese Gastropod perplessa. «Mi chiamo Grinder e sono un tuo grande fan! Ho ascoltato l'ultimo episodio del tuo podcast e sono qui per far sparire tutta la plastica... mangiandola!» rispose quella creatura, che in men che non si dica fece piazza pulita dei rifiuti. Incredibile! Grinder aveva risolto la situazione! Ma la gioia di Gastropod e degli altri durò solo qualche secondo, perché l'isola di plastica si riformò più grande di prima! Nemmeno la voracità di Grinder era riuscita a scalfire quell'ammasso di rifiuti... «Tu da solo non basti... forse però so dove trovare i tuoi simili! Solo così potremmo salvare l'Hackathon... e il mare!» disse Gastropod sorridente. Era la prima volta che Grinder sentiva dell'esistenza di altri della sua specie: erano forse la sua famiglia? «Ci vorrebbe un geolocalizzatore... Forse qualcuno qui all'Hackathon ci può aiutare! E una volta seguita la corrente marina che ti ha separato da loro nel Triangolo delle Bermude, sarà un gioco da ragazzi trovarli!» «Bermuda? Io non ho costumi da bagno!» rispose Grinder ancora confuso dal piano di Gastropod.

RACCONTO:

Gastropod decide di aiutare Grinder a trovare la sua famiglia, ma devono cercare il geolocalizzatore e c'è un problema: il geolocalizzatore era stato preso da una gang molto forte e cattiva, la gang del mare. Per riavere il geolocalizzatore dovranno affrontare molte difficili prove da superare.

La gang del mare era composta da: lo squalo bianco, una balena e un'orca; la balena disse: "se il geolocalizzatore volete trovare, delle prove dovrete superare, allora accettate", Gastropod e Grinder decidono di accettare, perché il geolocalizzatore gli serviva a tutti i costi.

Allora, disse la balena: "come prima prova da superare dovrete scegliere tre porte, se sceglierete la porta corretta passerete alla prossima prova", Grinder e Gastropod scelsero la porta corretta, poi lo squalo disse: "come seconda prova consiste nel passare in mezzo a squali affamati". Gastropod e Grinder superarono anche questa prova.

La terza e ultima prova consiste nel fare una gara di velocità contro la gang del mare.

Quest'ultima sapeva già di vincere.

La gara iniziò e a neanche metà gara la gang del mare disse: "riposiamoci, tanto Gastropod e Grinder non ci supereranno mai", alla fine questi ultimi riuscirono a sorpassarli vincendo anche questa prova. Ottenuto il geolocalizzatore, i nostri amici riuscirono a trovare la famiglia di Grinder che aiutò a liberare tutto il mare dalla plastica e vissero felici e contenti in un mare pulito ma sempre a rischio per le azioni sconsiderate degli umani.

CLASSE 1^C:

INCIPIT: *«Sono sicuro: quest'anno il primo premio come Architetto degli Abissi sarà mio!» dichiarò lo strampalato Arcoral, osservando i suoi progetti per una nuova città sottomarina ultra sostenibile. Con quest'idea molto ambiziosa sperava di vincere l'annuale premio per Miglior architetto dei mari e dimostrare così il suo valore. Con quest'idea in mente, si stava recando all'annuale Congresso per architetti dei mari, dove si sarebbe decretato il progetto migliore dell'anno, quando leggendo Il Corriere della Seppia fece una terribile scoperta: «Tragedia! Disastro! Rovina! Catastrofe! Sciagura! Chi ha osato?! Chi?!» continuava a strillare Arcoral. Qualche uomo scriteriato gli aveva rubato l'idea: era anche lui in gara per Architetto degli Abissi con la prima città umana sottomarina! «Che guaio! Così non vincerò mai il premio... Magari penseranno che l'ho copiato!» continuava a balbettare Arcoral, passeggiando nervosamente su e giù sul fondale dell'Oceano Indiano. In quel momento, per caso, passò di lì la sirena Siry, la quale, sentendo del Congresso per architetti dei mari, voleva proporsi come valletta per la premiazione... Quasi cosa per farsi conoscere! «Ehi, vuoi ascoltare la mia canzone? Vuoi ascoltarla?! Dai, la ascolti?» continuava a domandare all'architetto. Esasperato, Arcoral accettò e Siry si esibì con un acuto finale... davvero acuto, che causò una spaccatura nel terreno talmente profonda da farli precipitare verso gli abissi sempre più giù, sempre più giù... a un tratto, sul fondo del mare comparvero delle lucine. Più si avvicinavano, più quei bagliori iniziavano ad assumere i contorni di una vera e propria città... «Era questa la città sottomarina ultra sostenibile di cui parlavi?» chiese Siri. «Ehm... no» rispose con un filo di voce Arcoral. «Questa non è una città umana e nemmeno una città marina... abbiamo appena scoperto la leggendaria Atlantide!» Alla vista di quella città perfetta avvolta nel mistero e nella leggenda, gli occhi di Arcoral si illuminarono. «Sembra carina! Forse puoi chiedere a loro dei consigli per vincere!» esclamò Siri. «Vincere? No, possiamo fare molto di più: possiamo far tornare l'equilibrio tra umani e creature marine!» rispose Arcoral emozionato.*

RACCONTO:

La leggendaria Atlantide, scoperta da Arcoral e Siry era una città meravigliosa. Era alimentata da una pietra lunare millenaria, che aveva poteri straordinari poiché era in grado di creare uno scudo di protezione dal mare ed era una vera fonte per la produzione di energia idroelettrica. Inoltre, i materiali di costruzione erano materiali naturali o fossili, come coralli, conchiglie o alghe appassite e venivano riciclate per costruire cose nuove. Atlantide aveva un re di nome Saleman. che comandava con equità e

giustizia sul popolo degli atlantidesi. Al suo servizio, aveva anche un drago marino di nome Draggy che custodiva la pietra lunare e proteggeva la città. Atlantide era quindi una città totalmente sostenibile.

Arcoral osservò con meraviglia la città e rimase molto colpito. Dopo aver conosciuto il re ed essere riuscito a capire il potere della pietra lunare e il funzionamento della città, chiese di poter copiare il modello con cui era costruita per presentarlo come progetto per il concorso. Gli rimaneva un solo dubbio: come replicare la pietra lunare? Il re Saleman la fece cadere a terra davanti ai suoi occhi e si ruppe una piccola scheggia, che subito si mostrò altrettanto luminosa e potente: il potere della pietra lunare poteva essere replicato all'infinito.

Al rientro a casa, Arcoral scrisse il progetto e lo presentò sulla piattaforma del concorso, proprio 24h prima della scadenza. Aveva fatto giusto in tempo!

L'Uomo Scriteriato, però, venne a sapere dalle sue spie che Arcoral aveva consegnato un nuovo progetto e temeva che potesse essere più interessante del precedente. Si rivolse quindi ad un gruppo di hacker per intercettarlo e, grazie al loro aiuto, riuscì ancora una volta ad entrare nel server e a rubarglielo.

“Caspita!” disse tra sé e sé “Questo progetto è davvero straordinario. L'unico modo per vincere il concorso è distruggere questa città a cui si è ispirato: Atlantide. Quindi decise di chiamare il gruppo di soldati mercenari che era al servizio delle sue malefatte e, mentre era indaffarato ad organizzarsi con i suoi peggiori uomini, parlava ad alta voce, sfogandosi con la sua fidanzata Sofia: “Ho deciso di raccogliere 100 mercenari per distruggere Atlantide! Solo così potrò vincere il concorso e allora sì che diventeremo ricchi!”

“Allora andrò a farmi carina per questa grande vittoria: prenoto subito la parrucchiera e vado a comprare un bel vestito per festeggiare!” Esultò Sofia guardando l'Uomo Scriteriato con grande ammirazione.

Il giorno seguente dalla parrucchiera Nina anche Siri incontrava come ogni settimana la sua amica Pearl: “Buongiorno Pearl, come stai?” “Bene. Ma ogni volta che vedo i tuoi capelli ti invidio” le rispose l'amica. Siri si mise a ridere delle sue parole e consolò l'amica, finché la parrucchiera non cominciò con il lavaggio dei capelli. E mentre le due chiacchieravano, intravidero Sofia, la fidanzata dell'Uomo Scriteriato parlare di un attacco sconosciuto. “Questo attacco mi elettrizza! Speriamo che vada tutto secondo i piani. La città dei progetti di Arcoral sarà distrutta e noi diventeremo ricchi!

Siri e Pearl, sentendo le parole di Sofia, capirono che si stava parlando di Atlantide e in quell'istante salutarono la parrucchiera e corsero più veloce della luce da Arcoral per avvisarlo dell'attacco sconosciuto.

Dopo un'accesa discussione sul da farsi il gruppo decise di dividersi: Siri e Pearl andarono ad avvisare la popolazione di Atlantide, mentre Arcoral decise di recarsi al concorso per vincerlo e dare nuova vita ad Atlantide con la costruzione di nuove città sottomarine create sul suo modello di sostenibilità.

Quando Siri e Pearl arrivarono dal re Saleman e gli spiegarono la situazione, si stupirono per la sua tranquillità: come può una città così pacifica affrontare i mercenari dell'Uomo Scriteriato? Il re svelò loro un grande segreto: Draggy, il custode della pietra lunare, è un invincibile guerriero che usa armi che sfruttano la potenza del mare. I

nemici non sopravviveranno, ma Atlantide sì, come è stato per millenni di storia. Draggy, raggiungendo l'Uomo Scriteriato, abbandonò la protezione della pietra lunare. Appena lo vide, l'Uomo Scriteriato ordinò al suo esercito di attaccare Atlantide. Draggy non ci pensò due volte e anticipò l'attacco dell'esercito dicendo: "Ti pentirai presto della tua scelta! Tu non immagini quello che posso fare per sconfiggerti!"

Draggy, arrabbiandosi molto, usò il suo fiato ghiacciato per congelarlo, ma l'uomo scriteriato cercò la fuga. A un certo punto, però, cominciò sentire un freddo che gli entrava nelle ossa. Sentì congelarsi la schiena e quel brivido partì dalle gambe e raggiunse le braccia e la testa, finché egli non si congelò completamente. Era quasi immobile, non riusciva più ad articolare nemmeno un suono, poteva solo muovere le palpebre per vedere la sua sconfitta.

L'esercito scappò lontano per non fare la stessa fine, mentre Draggy imprigionava l'Uomo Scriteriato in versione statua di ghiaccio.

Intanto, Arcoral stava andando al suo concorso. Alle 7:00 del mattino, al suono della sveglia, si alzò di fretta e agitato. Non fece neanche colazione per l'agitazione e per non perdere l'autobus e arrivare in orario. Quando si sedette, controllò nella borsa e si rese conto che mancavano le bozze del progetto: la città sottomarina sostenibile ispirata ad Atlantide.

Arrivato a destinazione, doveva ancora fare un km di camminata che fece sudando, nella speranza di poter partecipare collegandosi con un computer. Anche questa volta l'aveva combinata grossa, era sempre il solito sbadato!

Fortunatamente la giuria aveva già stabilito i vincitori basandosi sui progetti presentati in piattaforma e non chiese di fare ulteriori presentazioni.

Il giudice si alzò e decretò il vincitore: "Vince il progetto *Atlantide, città sostenibile di Arcoral! Complimenti, venga a ritirare il suo premio!*"

Arcoral corse sul palcoscenico e, mentre indossava la medaglia, cominciò a parlare: "Giudici, l'Uomo Scriteriato sta combattendo contro Atlantide! E' necessario l'intervento della polizia, dei carabinieri, dell'esercito, dei missili e dei sottomarini. Bisogna fermarlo o perderemo per sempre la possibilità di realizzare questo progetto. Aiutate Atlantide, vi prego!

Quando Arcoral e l'esercito arrivarono nella città di Atlantide, si accorsero che la situazione era più tranquilla che mai: i mercenari erano scappati e l'Uomo Scriteriato era dietro alle sbarre.

Allora Arcoral radunò tutti i cittadini di Atlantide, facendo un discorso: "Carissimo popolo atlantidese, è un giorno molto importante per tutti noi, perché grazie alla mia vittoria al concorso costruiremo una nuova Atlantide! Grazie a tutti voi per la disponibilità che mi avete dimostrato e per l'impegno con cui ci aiuterete. La Terra e tutta l'umanità trarrà grandi vantaggi da tutto questo lavoro. Adesso è il momento dello sdoppiamento della pietra lunare".

Il re Saleman scagliò la pietra lunare per terra e migliaia di frammenti si formarono, una grande luce pervase lo spazio circostante: era iniziata una nuova Era.

CLASSE 2^A:

INCIPIT: L'UOVO MISTERIOSO

Ogni giorno nel distretto del Pacifico meridionale, nei pressi delle coste dell'Australia, Fishosaur faceva i suoi giri di ronda per controllare che tutti i pesci della zona stessero bene.

Viveva in quell'oceano da secoli... anzi, l'aveva visto addirittura nascere! In realtà, esistono diverse teorie su come si siano formati gli oceani, ma Fishosaur è l'unica a sapere la verità... peccato che non se la ricordi! Stava provando a fare mente locale proprio questo quando d'un tratto, vicino a una fossa oceanica, si accorse di una piccola tartarughina che si era allontanata troppo e aveva finito per perdersi: senza indugio, la prese con sé e la riportò dalla famiglia. Scoprì così che quelle tartarughe erano in procinto di partire.

«Oh... anche voi» commentò Fishosaur sconsolata. In effetti, sempre più abitanti si stavano trasferendo e in tutto il quartiere era rimasta solo lei: la barriera corallina stava morendo e le condizioni dell'acqua erano peggiorate a causa dell'uomo e dei cambiamenti climatici.

Anche le maree avevano subito degli stravolgimenti repentini causando disagi e fastidi per gli abitanti del posto. Fishosaur era affezionata a casa sua, ma doveva ammettere che, se la situazione fosse peggiorata, anche lei avrebbe dovuto sloggiare.

Qualche giorno dopo, mentre vagava per quelle acque desolate, Fishosaur sentì un gran trambusto provenire dalla barriera corallina. «Ehi, chi va là?!» gridò l'anziana creatura. Svoltato lo scoglio, si ritrovò davanti Draggy, un giovane (appena otto secoli!) drago marino, che spiegò a Fishosaur che si stava allenando per le Olimpiadi di Mare.

Temo che per queste tue Olimpiadi non ci saranno molte iscrizioni!» esclamò l'anziana. Guardandosi attorno, il drago si accorse dell'immenso silenzio e del vuoto che li circondava. Tuttavia, scorse fra le alghe un bizzarro uovo. «Oh, santo cielo! Dobbiamo trovare una nuova casa a questo piccino prima che si schiuda!» esclamò Fishosaur. «E se invece curassimo la barriera corallina?» chiese Draggy.

Il draghetto aveva un piano: farsi aiutare dagli umani a trapiantare nuove alghe e coralli per ridare vita e un nuovo equilibrio alla flora. Ma gli esseri umani avevano paura di lui... Come potevano convincerli a collaborare? «Ma è ovvio! A colpi di surf!» spiegò sprezzante Draggy...

RACCONTO:

Fishosaur ci rimuginò a lungo finché comprese che Draggy aveva ragione e decise che l'avrebbe aiutato.

E poi pensò che comunque all'uovo avrebbe potuto badargli dopo.

<<Ci servirebbe qualcuno di cui gli umani non avrebbero paura>> disse Draggy.

<<Credo proprio di conoscere la persona giusta!>> esclamò Fishosaur.

<<Dove vive?>>

<<Oh, beh...ehm, mmm...ok, forse me lo sono dimenticata, però non c'è bisogno di disperarsi, sono sicura che sia scritto sul mio Fish'O taccuino>>.

<<E dove si trova?>> le chiese allora Draggy.

<<Beh...devo averlo lasciato a casa, che ne dici di venire con me, così magari lo cerchiamo?>> rispose Fishosaur.

L'anziana creatura prese l'uovo, lo mise nella sua borsa e si incamminò verso casa insieme a Draggy. Dopo essere entrati cercarono dappertutto, ma non riuscirono a trovare il Fish'O taccuino. <<Accipicchia, non ricordo proprio dove l'ho messo, eppure pensavo di averlo lasciato in casa>> disse a Draggy .

<<Aspetta, hai controllato nella tua borsa-corallo?>> Le chiese allora lui.

<<Uhhh che sbadata, mi ero dimenticata di averlo messo qui!>>.

Alla fine prese il Fish'O taccuino e cercò in molte pagine fino a trovare quella in cui c'era scritto il nome, il cognome e l'indirizzo della persona che cercavano.

La creatura avrebbe potuto aiutarli perché essendo un essere molto convincente e rassicurante avrebbero potuto usarla per comunicare con essi.

Si trattava di una tartaruga ormai avanti con l'età di nome Tarta O'Ruga che viveva nella città di Corallium Maximum a tredici mila miglia di distanza da loro, dopo poco più di una decina di minuti, erano pronti per cominciare il viaggio.

La loro prima tappa era Algabella in cui trovarono Deldellino, un delfino dagli occhi azzurri come il cielo che ispiravano sicurezza, una carnagione blu notte e un corno di un nero abissale.

Era intelligente, furbo, coraggioso ed intrigante.

Dopo aver scoperto l'obiettivo delle due creature, ovvero quello di salvare la barriera corallina, decise di unirsi a loro.

I tre allora andarono alla stazione acquatica dove avrebbero dovuto prendere il Watertrain per andare alla seconda tappa (Octopus Town).

Il problema fu che proprio nel momento in cui stavano per salire sul Watertrain, sentirono un rumore assordante proveniente dalle loro spalle, si girarono e compresero che non gli restava molto tempo prima che l'inquinamento marino rovinasse l'intera barriera corallina.

<<Svelti, il tempo stringe!>> esclamò Deldellino.

<<Su, andiamo!>> ripeté Fishosaur.

Poi salirono sul Watertrain e si diressero verso Octopus Town.

La seconda tappa era un luogo stupendo, pieno zeppo di polpi, seppie e meduse e altri molluschi che camminavano per i sentieri marini, era una città di un color indaco scuro, stracolma di Cuttlefish House in ogni dove.

Lì avrebbero dovuto poi prendere delle foglie, le preferite di Tarta O'Ruga per regalar-gliele.

Ma proprio quando stavano per risalire sul Watertrain sentirono l'uovo rompersi, lo tirarono fuori e ciò che videro davanti ai loro occhi li sconvolse.

Ne uscì una creatura incredibile, che dopo una decina di minuti, o poco più, era già diventata grande ben diciassette metri, aveva un corno argenteo sulla fronte, una coda-pinna verde, degli occhi blu, quattro zampe arancioni, otto artigli gialli e sedici tentacoli color lavanda.

La sua testa era di un rosa chiarissimo e il Busto era azzurro.

Era una creatura incredibile, non sapevano nemmeno come chiamarla, così le venne

dato il nome di “Nessuno”. Nessuno come nessuna creatura si era preoccupata di proteggerla, nessuno come nessuna creatura aveva pensato ad essa come priorità, nessuno come nessuno dei suoi genitori si erano preoccupati di cercarla.

Insomma, aveva avuto un nome proprio spezzacuore, riferito al suo “passato”.

La creatura allora decise che avrebbe fatto di tutto pur di vendicarsi di Fishosaur, Draggy e Deldellino, che non si erano occupati del bene della creatura.

Essa iniziò ad inseguirli e loro scapparono e scapparono ancora e ancora, senza però riuscire a sfuggirle, la creatura multiforme era sempre alle loro calcagna, nonostante loro fossero sul Watertrain mentre la creatura fosse a piedi, o tentacoli, o zampe.

Era velocissima. La terza tappa era Pavlo Polp.

Una volta arrivati erano ormai abbastanza vicini a Corallium Maximum, ma la creatura era molto ma molto vicino a loro, fin troppo.

Nonostante ciò, finalmente la creatura sembrò rallentare.

Dovettero passare in una grotta negli abissi più profondi che li portò da Tarta O’Ruga.

Arrivati da lei, come prima cosa si accertarono che ormai la creatura non gli stesse più seguendo, poi si avvicinarono a Tarta O’Ruga le regalarono le foglie che tanto le piacevano chiedendole se volesse aiutarli.

<<Fallo per il bene del mondo sottomarino, non gli rimane molto tempo>> disse con tono supplichevole Fishosaur.

<<Farò del mio meglio>> la rassicurò Tarta O’Ruga.

Dopo ore e ore concordano il piano.

<<Dobbiamo passare per Pesciolopolis, è la strada migliore e la più breve, le altre sono quasi del tutto inquinate>>.

<<Dev’esserci un’altra strada, Pesciolopolis è troppo pericolosa. In quel momento un Tritone si intromise dicendo di conoscere un’altra strada>>

<<A dire il vero un’altra strada ci sarebbe>> disse <<potreste passare per la leggendaria Atlantide>> concluse e se ne andò.

<<Che dite, proviamo?>> C’è qualcosa che non mi convince, non credo sia il caso di fidarci>> disse con tono diffidente Deldellino.

<<Dai, sembrava molto sicuro di quel che diceva, io dico che dobbiamo fidarci>> gli rispose ingenua Fishosaur.

Alla fine optarono per Atlantide, ma ancora prima di entrare qualcosa, anzi qualcuno, li attaccò.

Non credevano ai loro occhi, era il Tritone! E con lui c’era anche Nessuno.

Li inseguì mentre correvano al Water Airlines per prendere il Water-Airplane ed andare in spiaggia.

Dopo un lungo inseguimento mozzafiato batterono sia il Tritone sia colui che era diventato il suo “aiutante”, Nessuno.

<<Vi auguro di riuscire nel vostro intento, devo ammettere che siete stati bravi>>

Dopodiché arrivarono in spiaggia e trovarono due ragazze.

Stella e Marina.<<Oddio, e voi cosa siete?>> chiese Stella impaurita...<<Ehi, tranquilla, siamo delle innocue creature marine>> le rispose con voce rassicurante Tarta O’ruga.

<<Potete aiutarci a salvare il mondo sotterraneo?>> <<In che modo possiamo farlo?>>

chiesero a loro volta le due fanciulle.

<<Potreste provare a sensibilizzare gli umani sugli effetti e i danni causati dall'inquinamento e dal riscaldamento globale, dire loro che presto non avremo più una casa e ci estingueremo molto prima del tempo>>. <<Faremo del nostro meglio>> li assicurò Marina... <<Ora però dovete andare, se gli umani vi scoprono, finirete in guai seri>> continuò Stella.

Le ragazze allora decisero di andare in giro per il mondo a mettere cartelli in cui provavano a sensibilizzare gli umani, arrivarono a parlare anche con *“I poteri forti”* e con *l'aiuto di una loro amica, Greta Thunberg riuscirono a salvare l'intero pianeta. I giovani capirono che non avrebbero avuto un futuro e allora iniziarono a pulire, a non inquinare, a limitare l'utilizzo della plastica finché “i poteri forti” la resero illegale, tutto finalmente si sistemò.*

Fishosaur poté tornare a rivedere la sua città riempirsi di abitanti, Draggy ebbe molte più iscrizioni di tutti gli altri anni per le Olimpiadi e tutto filò liscio.

Le creature marine, per ringraziare Stella, Marina e Greta diedero a loro delle pozioni, che, se bevute, avrebbero permesso loro di vivere anche nel mondo sottomarino. Così le tre fanciulle andarono spesso a far visita alle creature marine e diventarono molto amiche. Questo racconto è stato fatto per sensibilizzare sull'inquinamento, stiamo rovinando un luogo stupendo, la barriera corallina.

Ricordate che siamo ancora in tempo per salvare la biodiversità, non arriviamo al punto di non ritorno.

CLASSE 2^B:

INCIPIT: IL SEGRETO DEL GAMBERETTO CORALLO

Il professor Hydronaut era stato mandato dalla sua Piovruniversità in missione esplorativa nel Mar dei Caraibi. Pareva infatti che in quelle acque fosse nascosto un tesoro che lo stesso Hydronaut stava cercando da anni: il Gamberetto di Corallo, un gioiello forgiato nel corso dei secoli dalle correnti oceaniche, il cui valore non ha uguali, sopra e sotto il mare! Per aiutare Hydronaut, la Piovruniversità aveva assunto un aiutante, un avventuriero, che a quanto pareva era un'autentica leggenda in quanto a scoprire (e nascondere!) tesori: un vecchio pirata di nome Captain Ginger!

«E tu saresti un esploratore?» chiese il corsaro lanciando un'occhiataccia con i suoi tre occhi al professor Hydronaut, che era un po' impacciato e intimidito. Malgrado il suo aspetto non ispirasse grande fiducia, Hydronaut era in realtà un esperto ed era convinto che presto il suo nome sarebbe comparso a fianco di quelli di Marco Polo, Vespucci, Magellano, Cook... insomma, tra i più grandi esploratori della storia!

I due, grazie alle conoscenze delle calde acque dei Caraibi, scesero nelle profondità più profonde, negli abissi più abissali, nel buio più... be', sì, insomma, avete capito! La ricerca del tesoro si stava rivelando più difficile del previsto fino a quando, nascosto dietro lo scafo di un relitto sommerso, trovarono l'ingresso di un cunicolo nascosto! Quella scoperta li condusse in un vero e proprio labirinto acquatico fatto di rocce

e stalagmiti: il fascino e il brivido dell'esplorazione e della scoperta giunsero all'apice quando si ritrovarono in una grotta luminescente al cui centro c'era il leggendario Gamberetto di Corallo!

Dovevano solo prenderlo e ritornare verso la superficie... ma in quel momento un BOOM fece tremare le pareti della grotta, chiudendone l'ingresso e impedendo loro di uscire!

«Cos'è stato? Un terremoto sottomarino?!» gridò Hydronaut.

«Peggio!» rispose Captain Ginger. «Umani!» Il pirata spiegò al compagno che da tempo in quella zona gli umani stavano scavando nei fondali per trovare minerali e giacimenti, e con le loro trivelle dovevano aver causato qualche smottamento. E lì vicino c'era anche un vulcano subacqueo che rischiava di esplodere! «Dobbiamo uscire da qui, e alla svelta!» esclamò Captain Ginger, ma Hydronaut non era d'accordo. Ricordandosi delle emozioni provate durante l'esplorazione, rispose sorridendo:

«Gli umani sono sbadati, ma non sono stupidi! Dobbiamo avvisarli del pericolo e ricordargli cosa vuol dire davvero esplorare e scoprire!».

RACCONTO:

Hydronaut ripensò a quando era piccolo e si ricordò il momento in cui suo padre, lo squalo più saggio e con più esperienza di tutti gli oceani, gli disse il segreto che solo lui conosceva: per evitare l'eruzione del vulcano si doveva inserire la chiave oceanica, il Gamberetto di Corallo. Hydronaut disse a Captain Ginger: "Mi sono ricordato come non fare eruttare il vulcano, dobbiamo riuscire a prendere il Gamberetto di Corallo e inserirlo nel suo cuore". Sentirono un secondo rumore, ma questa volta non erano gli umani, mancava poco all'eruzione del vulcano. Ora rimaneva solo una cosa da fare, trovare e riuscire a prendere il Gamberetto di Corallo, per riuscire ad averlo dovevano superare quattro prove. La prima era superare un branco di piranha affamati, la superarono senza problemi, la seconda consisteva nell'attraversare una zona in cui la temperatura dell'acqua era di -20°, anche questa riuscirono a superarla, ma Hydronaut stava per mollare, Captain Ginger con la sua forza lo trascinò verso la fine. I due arrivarono alla terza prova che consisteva nel indovinare le risposte di tre indovinelli, sentirono una voce misteriosa che diceva "Se riuscirete a rispondere a tutte le domande, vi darò l'arma per riuscire a sconfiggere il Dragone degli Abissi". La voce misteriosa iniziò a fare le domande: "La prima domanda è: cos'è quella cosa che quando la bevi non ti piace, e che cambia temperatura a seconda della zona dove sei?". Captain Ginger non esitò e disse: "Ovviamente la risposta è l'acqua del mare!". La voce misteriosa disse: "Ok in questa siete stati bravi, ma vediamo se riuscirete a rispondere anche alle altre due". Poi aggiunse: "Sopra l'acqua galleggia, inquina e fa rumore". I due ci pensarono qualche secondo poi in coro dissero: "Le barche". La voce misteriosa disse: "Mmm, siete bravi ma vediamo se riuscirete a rispondere all'ultimo indovinello, il più difficile, è qualcosa che in acqua cresce non è pianta né pesce, cos'è?". A quest'ultimo indovinello Captain Ginger e Hydronaut si trovarono in difficoltà, ci pensarono a lungo, poi Captain Ginger ripensò all'oggetto che stavano cercando: il Gamberetto di Corallo. Disse: "Gamberetto di Corallo, Gamberetto di Corallo, ma è ovvio la risposta è il corallo". La voce misteriosa scomparve e apparvero 2 spade. Captain Ginger e Hydronaut le presero ed entrarono in una grotta marina, ad aspettarli c'era il Dragone

degli Abissi. Ginger disse che erano venuti per sconfiggerlo e iniziò l'attacco ferendo il Dragone. Il Dragone prese la sua spada energetica, Ginger riuscì a schivarlo ma Hydronaut venne leggermente ferito, i due presero le spade e fecero l'attacco finale sconfiggendo il Dragone degli Abissi. Hydronaut e Ginger presero la chiave che si trovava al suo collo, aprirono il forziere, presero il Gamberetto di Corallo e andarono al vulcano sottomarino, entrarono nel suo cuore e ci misero il Gamberetto. Andarono in superficie del mare e dissero agli umani che stavano distruggendo il mare e di smetterla perché loro là sotto ci vivevano.

CLASSE 2^C:

INCIPIT: L'UOVO MISTERIOSO

Ogni giorno nel distretto del Pacifico meridionale, nei pressi delle coste dell'Australia, Fishosaur faceva i suoi giri di ronda per controllare che tutti i pesci della zona stessero bene. Viveva in quell'oceano da secoli... anzi, l'aveva visto addirittura nascere! In realtà, esistono diverse teorie su come si siano formati gli oceani, ma Fishosaur è l'unica a sapere la verità... peccato che non se la ricordi! Stava provando a fare mente locale proprio questo quando d'un tratto, vicino a una fossa oceanica, si accorse di una piccola tartarughina che si era allontanata troppo e aveva finito per perdersi: senza indugio, la prese con sé e la riportò dalla famiglia. Scoprì così che quelle tartarughe erano in procinto di partire. «Oh... anche voi» commentò Fishosaur sconsolata. In effetti, sempre più abitanti si stavano trasferendo e in tutto il quartiere era rimasta solo lei: la barriera corallina stava morendo e le condizioni dell'acqua erano peggiorate a causa dell'uomo e dei cambiamenti climatici. Anche le maree avevano subito degli stravolgimenti repentini causando disagi e fastidi per gli abitanti del posto. Fishosaur era affezionata a casa sua, ma doveva ammettere che, se la situazione fosse peggiorata, anche lei avrebbe dovuto sloggiare. Qualche giorno dopo, mentre vagava per quelle acque desolate, Fishosaur sentì un gran trambusto provenire dalla barriera corallina. «Ehi, chi va là?!» gridò l'anziana creatura. Svoltato lo scoglio, si ritrovò davanti Draggy, un giovane (appena otto secoli!) drago marino, che spiegò a Fishosaur che si stava allenando per le Olimpiadi di Mare. «Ehm, non so come dirtelo, giovanotto... ma temo che per queste tue Olimpiadi non ci saranno molte iscrizioni!» esclamò l'anziana. Guardandosi attorno, il drago si accorse dell'immenso silenzio e del vuoto che li circondava. Tuttavia, scorse fra le alghe un bizzarro uovo. «Oh, santo cielo! Dobbiamo trovare una nuova casa a questo piccino prima che si schiuda!» esclamò Fishosaur. «E se invece curassimo la barriera corallina?» chiese Draggy. Il draghetto aveva un piano: farsi aiutare dagli umani a trapiantare nuove alghe e coralli per ridare vita e un nuovo equilibrio alla flora. Ma gli esseri umani avevano paura di lui... Come potevano convincerli a collaborare? «Ma è ovvio! A colpi di surf!» spiegò sprezzante Draggy...

RACCONTO:

«Va bene Draggy, hai vinto tu» disse Fishosaur «ma come faremo a salvare la barriera e ad organizzare la gara di surf? E cosa ne faremo di quest'uovo?»

«Semplice: basterà andare alla riva e parlare con gli umani; invece per quanto riguar-

da quello strambo uovo, ce lo porteremo dietro».

«Sei sicuro che gli umani non avranno paura di noi?»

«Non è importante, il surf unisce tutti!»

«Se lo dici tu...»

Draggy e Fishosaur raggiunsero la riva e parlarono con gli umani, ma essi reagirono catturandoli e imprigionandoli nel locale della spiaggia.

Fishosaur provò a parlare con gli umani cercando di convincerli a liberarli, ma non ci riuscì. Allora Draggy, arrabbiato, usò il suo potere per distruggere le reti che li intrappolavano. Una volta libero, Draggy impose una condizione agli umani: «O ci ascoltate o vi congelerò per l'eternità».

Dopo la pesante minaccia, gli umani, intimoriti, dissero che li avrebbero aiutati. Iniziarono così i preparativi della gara. Alla gara parteciparono Draggy e gli umani che li avevano catturati e la gara si articolava in 3 round.

Draggy arrivò all'ultimo round contro Paolo, il campione in questione. Fino all'ultimo minuto Paolo era davanti a Draggy, quando lui, con uno scatto finale, lo superò e vinse la gara.

«Bene, bene, bene» disse Draggy «come d'accordo, voi dovrete aiutarci a portare le piante marine della vostra riserva naturale fino alla barriera corallina».

«Va bene, vi aiuteremo» rispose Paolo a nome di tutti gli umani. «Però c'è un piccolo problema, qui non c'è nessuna riserva naturale».

Dopo questa terribile notizia, Fishosaur, Draggy e il gruppo di umani s'incamminarono e iniziarono la ricerca della riserva. Dopo giorni di ricerca non trovarono nulla. Allora Draggy decise che era il momento di ringraziare gli umani e continuare la ricerca da soli.

«Grazie di tutto Paolo, tu e i tuoi amici siete stati molto d'aiuto, ma è arrivato il momento di dirci addio». Fishosaur e Draggy salutarono Paolo e gli altri e si rimisero in cammino.

«Deve esserci un modo per salvare la barriera corallina» disse Draggy.

«Aspetta un momento, me lo ricordo! Mi ricordo come è nato l'Oceano!» disse entusiasta Fishosaur «serve una mappa per arrivare nel posto dove è iniziato tutto!»

«Bene! E dov'è questa mappa?»

«È questo il problema, non ne ho la più pallida idea!»

Stavano prendendo dell'acqua da un barista molto famoso, Capitan Ginger, quando ad un certo punto Draggy vide una mappa in un angolino, chiese cosa fosse e il barista rispose che era solo una copia di una vecchia mappa e che quella vera ce l'aveva un vecchio saggio lontano da lì.

Fishosaur chiese se potevano guardarla e scoprirono che era la mappa per la *passaporta*. Fishosaur e Draggy, cercando di trovare il vecchio saggio, si resero conto di non saper la strada. Fino a quando non incontrarono Keeper, un vecchio amico di Fishosaur. Per fortuna Keeper sapeva la strada per il vecchio saggio.

Subito dopo i due amici si incamminarono per la nuova avventura. Dopo un po' di tempo si sentirono dei rumori provenienti dall'uovo, posarono l'uovo a terra e scoprirono che c'era una crepa, Fishosaur e Draggy erano curiosissimi di scoprire che creatura ci fosse all'interno.

A Draggy venne in mente una frase che Keeper gli aveva detto prima che partissero. Lo disse subito a Fishosaur: «Keeper mi ha detto che ci sono tre correnti: una per tornare al bar, un'altra per arrivare dal vecchio saggio e l'ultima per andare in un posto casuale al mondo».

Fishosaur ci pensò a lungo e decise di provarci, quindi si diressero alle tre correnti. Con molta paura presero la prima corrente e con fortuna andarono in quella giusta e in un attimo si trovarono davanti alla porta del vecchio saggio, Hydronaut.

Fishosaur e Draggy raccontarono tutto quello che era accaduto e il saggio gli diede la mappa originale.

Nel frattempo si accorsero che la crepa sul guscio dell'uovo stava diventando sempre più grande.

Draggy osservò attentamente la mappa e vide che per la *passaporta mancava sempre di meno*.

Dopo aver fatto metà strada i due amici si imbattono in un castello marino e scoprono che l'unico metodo per oltrepassarlo era scavalcare le due torri.

Dopo tanta fatica riuscirono ad arrivare in cima alla seconda torre e videro un ponte con alla fine una luce abbagliante. Avvicinandosi sempre di più, notarono una porta nascosta dietro alla luce; varcando la porta si trovarono davanti ad un mondo uguale al loro, ma più popolato, però la barriera corallina stava ancora morendo.

Tutto d'un tratto l'uovo si schiuse e nacque Gastropod, che guarì tutta la barriera corallina.

CLASSE 2^D:

INCIPIT:

Con l'estate alle porte, Gastropod era partita per l'annuale evento dell'Hackathon degli Abissi! Ogni anno, infatti, le creature marine più tecnologiche si ritrovano per una maratona di due giorni in cui presentano proposte innovative e tecnologiche per risolvere e migliorare l'ambiente che li circonda. E Gastropod, da brava giornalista, teneva un podcast sulla tecnologia marina e aveva deciso di raccontare anche l'andamento della maratona e tutte le nuove proposte in arrivo! Quell'anno il congresso si teneva nel Mar Mediterraneo: Gastropod pensava che in effetti dopo tanti mesi passati al freddo del Mare del Nord, non sarebbe stato male godersi un po' di tepore in acque più miti. Ma quando giunse sul luogo dell'Hackathon, un brivido di freddo le percorse la schiena: altro che caldo! «Di sole qua non ce n'è granché!» borbottò Gastropod tra sé e sé. In effetti, dalla superficie dell'acqua filtrava appena qualche pallidissimo raggio di luce, ma per lo più il fondo del mare era cupo e freddo. «Che abbia sbagliato strada? Lo sapevo che avrei dovuto girare a sinistra all'angolo con il Mar Nero!» esclamò la molluschina rosa. Alcuni dei gruppi di giovani partecipanti all'Hackathon provenienti da tutto il mondo le confermarono però che si trovava davvero nel Mar Mediterraneo, ma da qualche tempo a quella parte una grossa isola di plastica galleggiante aveva oscurato il sole e azzerato il turismo locale. Anche lo stesso Hackathon era a rischio! Nessuna delle invenzioni e proposte dei partecipanti avrebbe potuto sistemare quel guaio, ma proprio in quel momento una bizzarra creaturina marina le sbucò davanti. «E tu chi sa-

resti?» chiese Gastropod perplessa. «Mi chiamo Grinder e sono un tuo grande fan! Ho ascoltato l'ultimo episodio del tuo podcast e sono qui per far sparire tutta la plastica... mangiandola!» rispose quella creatura, che in men che non si dica fece piazza pulita dei rifiuti. Incredibile! Grinder aveva risolto la situazione! Ma la gioia di Gastropod e degli altri durò solo qualche secondo, perché l'isola di plastica si riformò più grande di prima! Nemmeno la voracità di Grinder era riuscita a scalfire quell'ammasso di rifiuti... «Tu da solo non basti... forse però so dove trovare i tuoi simili! Solo così potremmo salvare l'Hackathon... e il mare!» disse Gastropod sorridente. Era la prima volta che Grinder sentiva dell'esistenza di altri della sua specie: erano forse la sua famiglia? «Ci vorrebbe un geolocalizzatore... Forse qualcuno qui all'Hackathon ci può aiutare! E una volta seguita la corrente marina che ti ha separato da loro nel Triangolo delle Bermuda, sarà un gioco da ragazzi trovarli!» «Bermuda? Io non ho costumi da bagno!» rispose Grinder ancora confuso dal piano di Gastropod.

RACCONTO:

Mentre i due si confrontavano su come trovare la corrente che li avrebbe portati nel Triangolo delle Bermuda, intervenne Acquanerd. «Mi chiamo Acquanerd, ho sentito la vostra conversazione e penso di avere quello che vi serve!». «Di che cosa si tratta?» Chiesero in coro Gastropod e Grinder. «Ho capito che vi serve un geolocalizzatore per trovare gli altri Grinder. Allora ho quello che fa per voi. Ero qui per partecipare alla maratona dell'Hackathon con il mio nuovo geolocalizzatore *Geo Plastic*, una mia invenzione capace di trovare la plastica dispersa nel mare. Se provassimo ad utilizzarlo al contrario, potremmo individuare il luogo dove si trovano i Grinder, ovvero il Triangolo delle Bermuda che state cercando».

Appena sentite le sue parole, Grinder fece un giro su se stesso e urlando esclamò: «Evviva, finalmente avrò una nuova famiglia!»

Gastropod entusiasta prese il suo registratore di podcast e cominciò a parlare: «Oggi ho scoperto l'esistenza di un'invenzione pazzesca, il *Geo Plastic*, un geolocalizzatore per trovare le plastiche disperse».

I tre decisero di intraprendere questa avventura insieme e accesero il geolocalizzatore alla ricerca della corrente che li avrebbe portati nel Triangolo delle Bermuda.

Mentre proseguivano lungo la Corrente dei Ghiami, così la indicava il geolocalizzatore, finalmente trovarono un po' di tepore. L'acqua sembrava pulita e calma, attorno a loro c'erano pesciolini innocui, pesciolini colorati che nuotavano veloce.

All'improvviso i pesci cominciarono ad agitarsi, il mare era sempre più mosso e freddo, e nel mare calò l'oscurità. Stava per arrivare una tempesta.

I tre si ritrovarono dentro ad un vortice che li risucchiava sempre più in basso. Quando colpirono il fondale marino, svennero.

Qualche ora dopo fu Grinder a svegliarsi per primo e chiamò tutti quanti: «Alzatevi, presto! Dobbiamo continuare la nostra missione!» Gli altri un po' confusi aprirono gli occhi e ricominciarono il loro cammino».

Davanti ai loro occhi, apparve però una gigantesca ombra che si avvicinava con aria minacciosa. «Come state? Mi chiamo Lilù, sono una tartaruga di 130 anni e questa è casa mia. Cosa ci fate qui? Questa corrente porta in zone molto pericolose».

Grinder risponde: «Stiamo cercando la mia famiglia! Hai mai visto nella tua lunga vita

qualcuno della mia specie?”

“Grinder! Li conosco! Ho visto un branco almeno trent’anni fa. Si muovevano insieme verso il Triangolo delle Bermude”

Acquanerd lo interruppe, gridando: “E’ proprio lì che dobbiamo andare!”

“Ma siete impazziti! Morirete di sicuro! Il Triangolo delle Bermude è pericolosissimo. Dovete sapere che lì vive un grande drago marino, di nome Draggy, che divora chiunque cerchi di avvicinarsi. Solo i Grinder sono sopravvissuti perché Draggy li sfrutta per avere un mare sempre pulito e senza plastiche che gli si attaccavano negli artigli, impedendogli di muoversi liberamente. Lasciatemi venire con voi, così vi proteggerò lungo il tragitto”.

Mentre parlava, quella docile tartaruga anziana, caricò i missili che nascondeva sotto il carapace e si avviò indicando la strada.

Gastropod guardò i compagni di viaggio e sussurrò: “Ci fidiamo?”

Grinder e Acquanerd risposero: “Perché no, dopotutto ci ha salvato la vita già una volta. Non abbiamo alternative se vogliamo sopravvivere a questa missione”.

A quel punto Lilù cominciò ad incalzarli: “Forza, ragazzi, ci aspetta una missione importante! Seguitemi, vi sembra vecchia, ma non mi sono raggrinzita per niente in questi anni!”

Con la guida di Lilù, finalmente riuscirono ad arrivare a destinazione.

Un grande drago azzurro apparve davanti ai loro occhi. “Ecco Draggy!! - esclamò Lilù - state indietro, ci penso io!”

Draggy si lanciò su di lui e gli tirò una sferzata con la coda. Lilù cadde a terra davanti agli occhi terrorizzati dei suoi amici. Grinder si rivolse ai due compagni: “State, qui, io sono Grinder e non mi farà mai del male. Aiutate Lilù a riprendersi”

Grider si avvicinò a Draggy e cominciò a parlargli: “Sei tu il guardiano qui? Ho sentito parlare bene di te: sei il più forte e feroce mostro dei mari. Abita con te la mia famiglia? Posso venire a vivere con voi?”

Appena Draggy, addolcito dalle sue parole, cominciò a distrarsi dal combattimento, Lilù riuscì ad alzarsi e, senza dargli il tempo di rispondere, sferzò un attacco con uno dei suoi missili. Grinder fece in tempo a scappare mentre Draggy cadde a terra svenuto. Lilù estrasse una catena dal suo carapace e lo legò ad uno scoglio enorme.

“Evviva! Ce l’abbiamo fatta!”

Alla fine di questo scontro, la tartaruga Lilù iniziò ad indicare la direzione del triangolo delle Bermude, spiegandogli che, non appena fossero arrivati a destinazione, lei li avrebbe salutati per l’ultima volta e sarebbe tornata indietro per la sua strada, e loro avrebbero potuto continuare la loro avventura; all’improvviso la conversazione venne bloccata da un vortice marino che inizia a trascinarli e a farli ruotare velocemente.

Senza capire niente arrivarono proprio lì a destinazione, da fuori sembrava un luogo ostile, all’interno invece era presente una stupenda distesa corallina, molto colorata che catturava l’attenzione di tutti.

Grinder in lontananza vide un branco di suoi simili. Correndo veloce verso di loro esultava: “Eccovi finalmente! Non sarò mai più solo al mondo! Finalmente ho una famiglia anch’io!”

Di fronte alla vista del piccolo Grinder due del branco si guardarono negli occhi e si

scambiarono uno sguardo complice: ecco il nostro Bob! Ti avevamo perso nella corrente che ci ha portato qui e ormai temevamo di non trovarti più". Si avvicinarono a Grinder anche altri piccoli che lo abbracciarono contenti di averlo ritrovato.

"Ascoltatemi, Grinder, dobbiamo dividerci e ripulire tutti i mari!"

"Draggy ci ha imprigionato per anni e non possiamo più liberarci.

"Non vi preoccupate, Draggy è stato incatenato e immobilizzato"

"Allora partiamo per la missione, siamo finalmente liberi! Ripuliremo i mari e le persone capiranno il valore della sostenibilità"

Allora tutti i Grinder si divisero in famiglie e ripulirono tutti gli oceani. Il piccolo Bob felice di aver ritrovato la sua famiglia tornò con loro nel Mar Mediterraneo per ripulirlo dall'isola di plastica che stava impedendo l'Hackathon.

Gastropod intervistò Grinder per raccontare a tutto il mondo il potere segreto che avrebbe per sempre reso puliti i mari. La storia dei Grinder diventò famosa e per questo i Grinder divennero una specie protetta.

E Draggy?? Venne liberato, ma gli venne attribuito il compito più importante: gestire la distribuzione dei Grinder affinché il mare potesse rimanere sempre pulito.

CLASSE 3^A:

INCIPIT:

«Sono sicuro: quest'anno il primo premio come Architetto degli Abissi sarà mio!» dichiarò lo strampalato Arcoral, osservando i suoi progetti per una nuova città sottomarina ultra sostenibile. Con quest'idea molto ambiziosa sperava di vincere l'annuale premio per Miglior architetto dei mari e dimostrare così il suo valore. Con quest'idea in mente, si stava recando all'annuale Congresso per architetti dei mari, dove si sarebbe decretato il progetto migliore dell'anno, quando leggendo Il Corriere della Sempia fece una terribile scoperta: «Tragedia! Disastro! Rovina! Catastrofe! Sciagura! Chi ha osato?! Chi?!» continuava a strillare Arcoral. Qualche uomo scriteriato gli aveva rubato l'idea: era anche lui in gara per Architetto degli Abissi con la prima città umana sottomarina! «Che guaio! Così non vincerò mai il premio... Magari penseranno che l'ho copiato!» continuava a balbettare Arcoral, passeggiando nervosamente su e giù sul fondale dell'Oceano Indiano. In quel momento, per caso, passò di lì la sirena Siry, la quale, sentendo del Congresso per architetti dei mari, voleva proporsi come valletta per la premiazione... Quasi cosa per farsi conoscere! «Ehi, vuoi ascoltare la mia canzone? Vuoi ascoltarla?! Dai, la ascolti?» continuava a domandare all'architetto. Esasperato, Arcoral accettò e Siry si esibì con un acuto finale... davvero acuto, che causò una spaccatura nel terreno talmente profonda da farli precipitare verso gli abissi sempre più giù, sempre più giù... a un tratto, sul fondo del mare comparvero delle lucine. Più si avvicinavano, più quei bagliori iniziavano ad assumere i contorni di una vera e propria città... «Era questa la città sottomarina ultra sostenibile di cui parlavi?» chiese Siry. «Ehm... no» rispose con un filo di voce Arcoral. «Questa non è una città umana e nemmeno una città marina... abbiamo appena scoperto la leggendaria Atlantide!» Alla vista di quella città perfetta avvolta nel mistero e nella leggenda, gli occhi di Arcoral si illuminarono. «Sembra carina! Forse puoi chiedere a loro dei consigli

per vincere!» esclamò Siri. «Vincere? No, possiamo fare molto di più: possiamo far tornare l'equilibrio tra umani e creature marine!» rispose Arcoral emozionato.

RACCONTO: ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE

La cittadina di Atlantide è stata lasciata al degrado, abbandonata dagli umani e da qualsiasi creatura marina, tanto da venire sommersa.

Le case risultano fatiscenti, diroccate e con le fondamenta arrugginite, ricoperte da muschio.

La situazione col passare del tempo è peggiorata sempre di più a causa dell'inquinamento nei mari per via dell'uomo e a causa dei rifiuti, spesso gettati in mare, che ricoprivano la città; Arcoral, allora, decise di utilizzarli per riportare in vita la città e vincere il premio come "architetto degli abissi".

Una delle sue prime idee fu quella di farsi aiutare dalla sirena Siri che con la sua voce acuta riuscì ad attirare tutti i rifiuti, generando con essi una grande e propria montagna.

In seguito, installò un'enorme bolla di vetro intorno alla città dove regnavano l'ossigeno e la sicurezza. Mentre Arcoral pensava ad un modo per svuotare la bolla dall'acqua e permettere la vita a tutte le creature, vide vagare per gli abissi Hydronaut, un grande studioso ed esploratore. Da subito Arcoral decise di chiedergli una mano e gli spiegò il suo progetto, parlandogli anche della competizione. Così Hydronaut, entusiasta, accolse la sua proposta e decise di collaborare.

Si rimboccarono le mani e Hydronaut con le sue capacità aspirò tutta l'acqua presente nella bolla e la portò in superficie in riva al mare. Arcoral, dopo l'aiuto dello studioso, cominciò a progettare una moderna città abitabile ed eco-sostenibile sia per gli esseri umani che per le creature marine. Con l'aiuto dei suoi amici cominciò a costruire prima di tutto un tubo aspiratore che saliva e uno che scendeva grazie alla pressione dell'aria.

Dopo aver verificato la sicurezza dei tubi, incominciarono a costruire con i rifiuti le case e tutti i servizi pubblici necessari. Il risultato fu eccellente!

Le case erano molto colorate come i coralli che dominavano gli abissi, alte e spaziose per accogliere tutti gli abitanti.

Come i palazzi anche le scuole, gli ospedali, gli alberghi erano colorati, puliti e sicuri per tutti. Per spostarsi i cittadini avrebbero utilizzato delle macchine rotonde, trasparenti, volanti ed eco-sostenibili che permettevano ai cittadini di muoversi anche in acqua.

Passarono vari giorni dopo i quali Arcoral terminò insieme ai suoi amici la costruzione della città e la preparazione dell'esposizione del progetto.

Arrivò il giorno della competizione, Arcoral era molto agitato ma con il suo ottimismo riuscì a conquistare il primo posto e ad avere il premio fra le sue mani.

Subito, il giorno seguente, Arcoral insieme ai suoi aiutanti inaugurò la nuova città e il suo progetto riuscì a convincere tutte le creature marine che non vedevano l'ora di andarci a vivere. Col passare del tempo la città venne conosciuta anche dai terrestri che con i loro studi riuscirono a visitarla, facendo delle esplorazioni e trovarono il modo per sopravvivere anche a contatto con gli esseri marini.

CLASSE 3^B:

INCIPIT: OOPS HO CREATO UN MOSTRO MARINO !

Un trillo pungente svegliò di colpo Aqua Nerd, che dopo ore e ore passate alla sua postazione di lavoro si era addormentata. Finalmente il nuovo batterio a cui aveva lavorato per mesi era stato sintetizzato! Si trattava di un microrganismo in grado di assorbire gli oli sversati in mare dagli umani; non aveva ancora eseguito delle prove sul campo, ma per quello ci sarebbe stato tempo... O forse no! Proprio in quell'istante, la radio subacquea le portò una notizia sconvolgente: nel bel mezzo dell'Atlantico una nave petroliera si era appena rovesciata, rilasciando in mare tonnellate e tonnellate di petrolio che certamente avrebbero inflitto enormi danni all'ambiente. Suo papà, scienziato anche lui, era via per lavoro e lei non era mai uscita dal laboratorio, ma quella era un'occasione unica per provare il suo esperimento. Aqua Nerd decise quindi di raggiungere con un sottomarino di linea il luogo dell'incidente e liberò il batterio appena creato, che cominciò a "mangiare" il petrolio. «Eureka! Funziona!» gridò esaltata. Tuttavia, dopo pochi minuti si rese conto che qualcosa non stava funzionando come previsto: il batterio si stava pian piano trasformando, diventando sempre più grosso e minaccioso... Si era tramutato in una specie di gigantesco Kraken mutante! «Ehm... questo non era previsto» borbottò tra sé Aqua Nerd prima di essere sbalzata via da uno dei tentacoli della sua stessa creatura. Scivolando giù nelle profondità dell'oceano, la scienziata cadde ai piedi, o meglio, alle chele di Keeper, un buffo guardiano di tesori sommersi con la passione per l'hip-hop! Aqua Nerd spiegò la situazione all'animale, che chiese: «In pratica hai creato un mostro di cui non sai come liberarti?». Aqua Nerd annuì pensierosa. «Mmm... si direbbe che la Spugna Gigante dell'Atlantico faccia al caso tuo!» aggiunse il granchio, spiegando che si trattava di un tesoro sommerso che forse avrebbe potuto sconfiggere il mostro riuscendo ad assorbirlo a sua volta, ma neppure lui sapeva la sua posizione esatta! «Un momento...» aggiunse Keeper con un sorriso «non hai detto di avere degli amici hacker?»

RACCONTO:

Acqua Nerd disse: "E' vero, però la maggior parte di loro abita dall'altra parte dell'Oceano, e nel tempo che impiegheremo a chiamarli, il Kraken avrà distrutto tutto". Allora i due si misero in viaggio, però, dopo qualche miglia nautiche, si imbatterono nella nave di ricerca scientifica della famosa ricercatrice Casamassima. "Sangue di Bacco!" esclamò Keeper: "Quella è la nave della famigerata Casamassima, letale piratessa". "Ohibò" Esclamò disperata Acqua Nerd. All'improvviso dallo scafo della nave uscì una rete, che catturò loro e un banco di pesci vicini. Piano piano che la rete saliva, i due intravedevano la figura della piratessa: "Ah Ah Ah, vi mangeremo tutti!". La rete era già salita abbastanza per vedere l'interno della barca, si vedeva la ciurma, magari non l'avessero mai vista! Uomini che picchiavano ostaggi innocenti, altri rozzi e sporchi. In quell'istante a Keeper venne un'idea geniale: tagliare il punto più debole della rete, che trovò immediatamente. Keeper si mise subito in azione, e con due mosse tagliò la rete, liberando tutto il banco di pesci. I due, appena poterono, scapparono a gambe levate (in realtà, a pinne levate!). Dopo tanta strada percorsa, scappando, Keeper e Acqua Nerd notarono niente di meno che...la Corrente del Golfo. "Mi sbaglio o quella è la Corrente del Golfo? Sfruttando la sua velocità, arriveremo più velocemente a casa del mio amico!" Disse Acqua Nerd, ma Keeper controbatté: "Ma...ma, potrebbe essere pericoloso, ci potrebbero essere gli squali!" Acqua Nerd disse: "Noo, non dobbiamo avere paura, loro non sono un problema troppo grande". E trascinò quasi con la forza Keeper



dentro la corrente. Dopo non molta strada, i due, finalmente, raggiunsero la tana di Pafundi (l'amico Hacker), lo chiamarono gridando come dei disperati, lui uscì subito e disse: "Ma che succede?!" Acqua Nerd e Keeper gli spiegarono l'accaduto: "Così vi serve la spugna gigante dell'Atlantico!!! Sì, ce l'ho! Tenete e fate in fretta, prima che distrugga tutto!" allora l'Hacker consegnò la spugna ad Acqua Nerd, ma Keeper intervenne subito: "Non è meglio che la tenga io?" Acqua Nerd diede immediatamente la spugna magica a Keeper ed in quell'esatto istante arrivò la nave della piratessa che con la stessa rete di prima (magari più resistente) catturò Pafundi e Acqua Nerd. Keeper disse: "Pensate, in questo momento il Kraken che io ho creato, manomettendo il tuo lavoro, sta digerendo, dopo aver mangiato tutti gli altri antipaticissimi Hacker, io ho in mano la spugna che però non mi serve a nulla!". In quell'esatto istante Keeper distrugge in mille pezzi la spugna: "Noooooo... perché lo hai fatto?!" Gridarono disperati Pafundi e Acqua Nerd. Keeper rispose: "Ma è naturale, per conquistare tutti gli Oceani e tutti i Mari". La rete inizia a salire e sulla nave si vide tutta la ciurma seduta al tavolo con bavaglino, forchetta e coltello pronti a sbranare i due poveretti. "Pasta asciutta mangiala tutta, buon appetito!"

CLASSE 3^C:

INCIPIT: ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE

«Sono sicuro: quest'anno il primo premio come Architetto degli Abissi sarà mio!» dichiarò lo strampalato Arcoral, osservando i suoi progetti per una nuova città sottomarina ultra sostenibile. Con quest'idea molto ambiziosa sperava di vincere l'annuale premio per Miglior architetto dei mari e dimostrare così il suo valore. Con quest'idea in mente, si stava recando all'annuale Congresso per architetti dei mari, dove si sarebbe decretato il progetto migliore dell'anno, quando leggendo Il Corriere della Seppia fece una terribile scoperta: «Tragedia! Disastro! Rovina! Catastrofe! Sciagura! Chi ha osato?! Chi?!» continuava a strillare Arcoral. Qualche uomo scriteriato gli aveva rubato l'idea: era anche lui in gara per Architetto degli Abissi con la prima città umana sottomarina! «Che guaio! Così non vincerò mai il premio... Magari penseranno che l'ho copiato!» continuava a balbettare Arcoral, passeggiando nervosamente su e giù sul fondale dell'Oceano Indiano. In quel momento, per caso, passò di lì la sirena Siry, la quale, sentendo del Congresso per architetti dei mari, voleva proporsi come valletta per la premiazione... Qualsiasi cosa per farsi conoscere! «Ehi, vuoi ascoltare la mia canzone? Vuoi ascoltarla?! Dai, la ascolti?» continuava a domandare all'architetto. Esasperato, Arcoral accettò e Siry si esibì con un acuto finale... davvero acuto, che causò una spaccatura nel terreno talmente profonda da farli precipitare verso gli abissi sempre più giù, sempre più giù... a un tratto, sul fondo del mare comparvero delle lucine. Più si avvicinavano, più quei bagliori iniziavano ad assumere i contorni di una vera e propria città... «Era questa la città sottomarina ultra sostenibile di cui parlavi?» chiese Siri. «Ehm... no» rispose con un filo di voce Arcoral. «Questa non è una città umana e nemmeno una città marina... abbiamo appena scoperto la leggendaria Atlantide!» Alla vista di quella città perfetta avvolta nel mistero e nella leggenda, gli occhi di Arcoral si illuminarono. «Sembra carina! Forse puoi chiedere a loro dei consigli per vincere!» esclamò Siri. «Vincere? No, possiamo fare molto di più: possiamo far tornare l'equilibrio tra umani e creature marine!» rispose Arcoral emozionato.

RACCONTO:

Atlantide è una città malmessa, dove ci sono pochissimi abitanti, e per questo motivo ad Arcoral viene in mente un'idea: «Siry, mi è venuta in mente un'idea: che ne dici di dare una bella sistemata a questa orribile città sottomarina e trasformarla in un'incredibile città ecologica?» chiese Arcoral a Siry. «Va bene Arcoral, ma sei sicuro che riusciremo a farcela?» rispose Siry dubbiosa. «Sì, lascia fare a me, tu mi dovrai fare solamente da spalla destra». Da quel momento in poi iniziarono a lavorare, prendendo le misure delle strade, delle case e dei palazzi.

I due lavorarono giorno e notte fino allo sfinimento, e purtroppo non riuscirono ad inventarsi nulla. «Siry e adesso cosa facciamo, di questo passo non riusciremo mai a completare questo nostro progetto!» disse disperato Arcoral. «Ma non possiamo usare quel tuo progetto di cui mi avevi parlato?» rispose Siry. «Caspita, hai ragione! Perché non me l'hai detto prima?» rispose ancora Arcoral contento. Allora cominciarono a lavorare giorno e notte cercando muratori dappertutto. Però, in questo progetto c'era un unico problema, mancava un unico dettaglio: erano poche le case per gli abitanti e Ar-

coral voleva trasformare questa piccola città in una grande città. «Devo per forza cambiare qualcosa in questo progetto» pensò Arcoral. «Dovrei togliere qualche infrastruttura e mettere più case per tutti gli abitanti».

Arcoral e Siry iniziarono a modificare il progetto, apportando qualche piccolo cambiamento in base alla forma della città. Erano stremati ormai, la loro voglia di concludere questo lavoro era a un livello bassissimo, non riuscivano più a muoversi dal letto a causa della stanchezza. «Dovremmo chiamare l'umano?» chiese Arcoral a Siry. «Chi?Già ho un pazzo qui di fianco a me, se poi dobbiamo chiamare addirittura un umano me ne scappo» rispose Siry frastornata. «Ma sì dai, l'umano che mi ha rubato il progetto per il concorso "Architetto degli abissi", ci conviene chiamarlo perché è bravo almeno quanto me e ci può dare una mano a sistemare questa città» disse Arcoral pieno di entusiasmo. Allora Arcoral cercò e trovò un modo per salire su in superficie: un tubo che aspirava qualsiasi cosa, lanciandola fuori con un getto fortissimo. Grazie a ciò Arcoral riuscì ad arrivare in superficie: «Umano!Umano!Umano!» urlò Arcoral. Finalmente arrivò qualcuno: «Eccomi, ho sentito urlare e mi sono precipitato qui, mi dica» rispose l'uomo. «Oh finalmente, sono qui per chiedere un aiuto ad un architetto che quest'anno parteciperà alla gara "Architetto degli abissi", sa dirmi dove si trova quest'uomo?» chiese Arcoral. «Ah, sono io» rispose l'uomo. «Perfetto, le devo chiedere due favori: per prima cosa potrebbe dire ai suoi amici umani di non inquinare? E dopo aver fatto questa cosa lei dovrà venire con me» disse Arcoral con tono alto. «Va bene, perfetto» rispose l'uomo abbastanza confuso.

L'uomo avisò molte persone che a loro volta lo fecero, e poi andò ad Atlantide insieme ad Arcoral. «Che brutta città marina... dobbiamo dargli una bella sistemata» disse l'uomo osservandola. «Sì, esatto e tu aiuterai me e Siry con il nostro progetto; piacere, io mi chiamo Arcoral». L'architetto rispose: «Okay, piacere Mark». E da quel momento cominciarono di nuovo a lavorare, e in poco tempo riuscirono a creare dei grandi tubi di scarico che trasportavano la "sporcizia" in superficie dove c'erano gli umani, che poi raccogliessero e butteranno.

Crearono stazioni per treni sottomarini fluttuanti e decisero che in quella città nessuna macchina sarebbe dovuta passare, solamente biciclette.

Crearono strutture per i lavoratori della città, fabbriche ad acqua e a basso consumo. Riuscirono a dare una bella sistemata alla loro nuova città, e quando volevano potevano andare anche più in superficie. «Abbiamo finito, dopo ben diciotto mesi, siamo riusciti a sistemare questa città» disse Arcoral soddisfatto del loro lavoro. «Voglio ringraziare molto Siry che mi hai aiutato dall'inizio e grazie anche a te Mark, senza di te non saremmo riusciti a concludere il nostro lavoro» disse Arcoral. «Non c'è di che» rispose Siry. «Grazie mille anche a te Arcoral, magari in futuro ci rivedremo» rispose Mark, andandosene.

Come vedete si può creare un grande rapporto tra umani e creature sottomarine.