

"VORTICE"

SCRITTO DA MARIA TISTI

***RIVISTO DA BARBARA DE SANTI
DISEGNI DI NADIA CALAFATI***

NARRATIVA PER RAGAZZI



XXX

PRIMO CAPITOLO – LA FAMIGLIA



Alice è una esile bimba di 12 anni che vive in centro città, in un condominio di quattro piani non distante da Città Alta, gioiello di Bergamo, con mamma Maria, impiegata in uno studio Notarile non distante dalla loro abitazione.

Papà Massimo, invece, non vive con loro da anni, causa lavoro si era trasferito all'estero ed ora, ogni tanto, ricevono sue cartoline...



Nello stesso condominio, in due appartamenti distinti, ma stesso pianerottolo, vivono i cugini di Alice, Andrea e Manuel, 14 e 6 anni, con gli zii Agata e Antonio, proprietari di una panetteria, e Milena e Michael due gemellini di 10 anni figli di Giovanni, cugino di mamma Maria, e Barbara entrambi impiegati in Banca.

Una bella famiglia allargata insomma; a completare il simpatico quadretto familiare, Bartolomeo il cagnolino bolognese nano e Tilly la gattina persiana.

Bergamo era sempre stata una città in movimento, ricca di stimoli per i cinque ragazzi, una città viva, prima del Covid-19. La pandemia ha modificato la città, le abitudini, ha cambiato le persone e il loro modo di vivere. Il secondo lockdown, definito "morbido", si è riscoperto, per assurdo, psicologicamente più pesante del primo.

La pandemia è mesi che sta isolando le persone: se Alice si affaccia sul terrazzo non vede altro che strade semideserte, signori che, con le mascherine,



camminano velocemente senza sollevare lo sguardo dalla strada nemmeno per dirti "buongiorno".

I cinque cugini passano molto tempo insieme. "E' una fortuna avere i miei cugini vicini" pensa Alice ogni giorno prima di andare a letto la sera guardando la fotografia scattata a loro cinque da piccoli da papà Massimo, papà Massimo, chissà dove è e cosa sta facendo in questo momento...

Di mattina c'è la scuola, chi in presenza, chi on line da casa, di pomeriggio i ragazzi si trovano per la merenda a volte a casa dell'uno a volte dell'altro, ma sempre insieme. Di discussioni, ovviamente ce ne sono spesso e volentieri a causa dei caratteri differenti; Alice, animo gentile e sempre disponibile, Andrea il più responsabile, intelligente e riservato, Manuel vivace e impulsivo, Milena scontrosa ed estroversa, Michael genio e artista del gruppo, caratteri consolidati e ben distinti. I loro genitori lavorano tanto, per quanto possibile in questo periodo, ma pur essendo visibilmente preoccupati, sono sempre disponibili nei confronti dei figli, e poi ci sono Bartolomeo e Tilly che fanno sorridere tutti con i loro buffi giochi!



È il 5 dicembre, un noioso sabato pomeriggio a casa di Alice, mamma Maria sta preparando una ghirlanda di Natale da mettere sulla porta di casa, tutti gli adulti, in questo periodo, cercano di portare avanti le tradizioni legate al periodo natalizio, Bartolomeo e Tilly stanno giocando e i cinque cugini discutono su cosa vedere in tv, Andrea tiene in mano il telecomando...

Michael: "Italia Uno, dovrebbe esserci un film per ragazzi"

Alice: "No, sul 37 ci sono video musicali..."

Manuel: "No, io voglio il 46 con i cartoni di Natale..."

Andrea: "Insomma basta! Sto diventando matto, prendete una decisione!"

Andrea si innervosisce sempre quando ha a che fare con i numeri. Banalmente, anche i numeri su un telecomando gli fanno perdere velocemente la pazienza...

Alice: "Harry Potter, guardiamo il primo film di Harry Potter!"

Tutti: "Siiiiiiiiii".

Lite sfiorata ed evitata, del resto, Harry Potter ha sempre messo d'accordo tutti, grandi e piccini!



"*Harry Potter e la Pietra Filosofale*" pronti via, ha inizio il film, quasi silenzio totale in sala, Bartolomeo e Tilly non sono interessati alle avventure di Harry ed Ermione, a loro interessa mordere palline e srotolare gomitoli di lana...

Manuel: "Ma non sento nulla, Bartolomeo, Tilly basta!!!"

Milena: "Uffa! Zia, porta via Bartolomeo e Tilly, non ci fanno sentire il film!!!"

Alice: "Che esagerati!... Bartolomeo, Tilly, venite qui con me sul divano..."

Michael: "Bella idea, così tolgono posto a noi!"

Milena: "Ziaaaaaaaaa"

Mamma Maria decide di intervenire: "Insomma ragazzi cosa è questo baccano?!"

Andrea: "Zia scusa, ma Bartolomeo e Tilly fanno troppa confusione e non ci fanno sentire Harry Potter..."

Maria: "Facciamo così, Bartolomeo e Tilly li tengo io e voi, in cambio, prima di vedere il film andate in soffitta a prendere lo scatolone con gli addobbi di Natale..."



Alice: "Ma dai mamma, non possiamo andarci dopo il film?! E poi è presto per addobbare casa!"

Maria: "Presto? Quest'anno si prepara tutto prima... lo dice il Giorno"

Andrea: "Chi lo dice?"

Maria: "Il giornale on line Il giorno, hanno pubblicato una gallery con i vip che hanno già preparato l'albero. Su, su in soffitta che lo prepariamo anche noi!"

Tutti: "Uffa!"

Alice: "Forza ragazzi, prima prendiamo lo scatolone, prima vediamo Harry Potter. Tutti in soffitta!"

Manuel: "Evviva! In soffitta ci sono tante cose strane ed interessanti!! Prendo la torcia"

Alice: "C'è la luce!"

Manuel: "Non importa, prendo la torcia! Andiamo in soffitta!"

In pochi minuti, chi sbuffando, chi ridendo, tutti e cinque salgono le scale fino all'ultimo piano, il piano delle soffitte...





XXX

SECONDO CAPITOLO: LA SOFFITTA

I cinque cugini in fila indiana, tenendosi per mano, arrivano all'ultimo piano, il piano delle soffitte, pur non ammettendolo avevano sempre avuto paura di andare in soffitta! La luce che illumina il corridoio è debole e le porte sono vecchie e arrugginite, che cigolii e che rumori assurdi per aprirle e chiuderle. Nessun adulto si era mai preoccupato di effettuare migliorie in quella soffitta!!!



Alice, molto spaventata, infila la chiave nella serratura, spinge e spalanca la porta e in quel momento si crea una corrente tale che fa sbattere violentemente la porta appena aperta e si sente il vento lanciare fischi tremendi. Manuel si spaventa a tal punto che perde l'equilibrio e si ritrova seduto per terra. Andrea subito si precipita in soccorso del fratellino.

Andrea: "Manuel tutto bene?".

Il bambino fa cenno di sì con la testa e si rialza.

Milena: "Forza Alice, la porta è aperta, accendi la luce, prendiamo lo scatolone con gli addobbi di Natale e torniamo in casa!".

Stanno diventando tutti molto nervosi, Alice, senza batter ciglio (non ha proprio voglia di discutere) spalanca la porta e cerca velocemente l'interruttore... luce accesa! Entrano tutti e cinque in soffitta, in quel momento accade una cosa straordinaria, un forte rumore, anzi, fortissimo, e improvvisamente, uno scatolone per terra, non uno scatolone a caso, lo scatolone con gli addobbi di Natale! I ragazzi fanno un urlo per lo spavento e d' istinto si abbracciano tutti insieme... poi dietro lo scatolone spunta il musino simpatico di Tilly!



Michael: "Tilly, mannaggia sei stata tu?! Che spavento!"

Scoppiano tutti a ridere. Pochi secondi dopo arriva anche Bartolomeo e cane e gatto iniziano a giocare, rumorosamente, in soffitta.

Milena, che non vedeva l'ora di tornare a casa, prende lo scatolone e mormora: "Scatolone preso, adesso andiamo a casa...".

Andrea: "No, aspetta un attimo, guarda quante cose interessanti ci sono qui...".

Andrea ha trovato una busta contenente foto in bianco e nero... Manuel invece sta giocando con un cavalluccio a dondolo in legno.

La paura d'improvviso scompare e prende il sopravvento la curiosità.

Ancora una volta Tilly e Bartolomeo attirano l'attenzione di tutti, fanno così rumore e sbattono contro tutto ciò che sta attorno che, da uno scaffale, cade una scatola, una vecchia scatola piena di polvere. Alice la prende e cerca di pulirla; sembra un vecchio gioco in scatola, di quei giochi da tavola che si fanno in famiglia a Natale... VORTICE questo era il nome del gioco.



Alice: "Ragazzi guardate, ho trovato un vecchio gioco!".

Michael: "Un gioco? Di cosa si tratta? Fammi vedere...".

Manuel: "Voglio vedere anche io!"

Milena: "Avanti, lasciate quel gioco e torniamo giù in casa!".

Andrea: "Ma no, prendilo, portiamolo a casa e proviamo a giocare! Speriamo solo che non ci siano dadi da lanciare...".

Numeri, Andrea si innervosisce sempre davanti ai numeri.

"Tutti d'accordo! Scatolone con addobbi di Natale preso, gioco trovato, porta della cantina chiusa. Tutti a casa a vedere il film di Harry Potter, finalmente!", pensa Milena che davvero non ne può più.

XXX

TERZO CAPITOLO: DISCALCULIA

"DISCALCULIA" *sostantivo femminile*

In medicina, l'incapacità di comprendere simboli numerici e di eseguire calcoli matematici.

Questa la definizione che si trova sul dizionario della lingua italiana.



A questo punto si schioda dal divano anche Milena, il film può attendere! Davanti a un'invitante cioccolata calda, tutto passa in secondo piano.

Zia Agata entra in casa proprio in quel momento e, guarda a volte la fortuna, ha portato giusto delle brioches appena sfornate!

Agata: "Ciao a tutti, direttamente dal forno per voi e solo per voi sei brioches calde!"

Manuel: "Evviva mamma, grazie!"

Il resto del gruppo non fa in tempo nemmeno a ringraziare, tutti si precipitano a prendere le brioches ed ognuno sceglie la sua preferita, nel frattempo Maria prepara la cioccolata.

Agata: "Maria me lo prepari un caffè?"

Maria: "Certo, mettiti comoda"

Agata: "Ho solo cinque minuti devo tornare in panetteria..."

Proprio in quel momento Michael nota una cosa strana...

Bartolomeo e Tilly non hanno sentito il profumo delle brioches?

Come mai non reclamano la loro parte?!

Perchè non ci sono!!!

Lo stesso pensiero sfiora la mente di tutti i presenti.

Agata: "Bartolomeo e Tilly?"

Oh no!!! Sono rimasti in soffitta!



Tutti: "Noooooooooooo, li abbiamo dimenticati in soffitta!!!"

Ma come è potuto accadere?!

Maria: "Davvero li avete lasciati in soffitta?"

Si guardano tutti in giro alla ricerca di qualche traccia di Bartolomeo e Tilly, nulla, nemmeno sotto il tavolo!

Milena: "Eh no! Mi spiace tanto, io in soffitta non ci torno!!!"

Michael: "E se ti sforzassi di essere più gentile?!"

Agata: "Ragazzi, non c'è bisogno di litigare, datemi le chiavi e vado a recuperarli io!!!"

Zitti, zitti, c'è qualcuno che graffia la porta... c'è qualcuno che abbaia fuori sul pianerottolo... eccoli sono loro!

Non sono in soffitta, Bartolomeo e Tilly erano rimasti fuori dalla porta!!!





Sospiro di sollievo.

Va bene, adesso merenda con cioccolata e brioches.... anche per loro!

Agata ringrazia, bacia figli e nipoti e torna al lavoro.

Maria apre lo scatolone e inizia ad addobbare casa, Manuel è così attratto da palline colorate e addobbi lucenti che decide di aiutarla e trova, dentro lo scatolone, un disegno di Babbo Natale da appendere alla porta di ingresso un po' rovinato dal tempo, così decide di intervenire:



prende matite e pennarelli e dà sfogo alla sua fantasia...

Milena è l'unica pronta sul divano e vuole vedere il film di Harry Potter!

Milena: "Ma insomma ragazzi... inizia il film!"

Alice: "Sì sì, solo un momento... ho trovato un dado dentro lo scatolone, potrebbe servirci per il gioco..."

Maria: "Quale gioco?"

Alice: "Abbiamo trovato un gioco in scatola in soffitta, più tardi lo usiamo. Andrea scusa, puoi tenere questo enorme dado? Vado a prendere una pezzolina per pulirlo, è pieno di polvere." Andrea prende il dado, ma i numeri lo fanno davvero innervosire, lo si capisce dallo sguardo...

Maria: "Tutto bene Andrea? Perché fissi in quel modo il dado?"

Andrea sospira.

Milena: "I numeri lo rendono nervoso!" urla la cugina ridendo.

Alice: "Non c'è niente da ridere!"

Andrea sbotta. "No, no, lasciala pure ridere, sì è vero i numeri mi innervosiscono e sai perché?!"

Si girano tutti ad osservarlo, non si era mai arrabbiato tanto...



Andrea: "Mamma e papà mi hanno detto che dipende dalla mia DISCALCULIA che è la difficoltà nel comprendere i numeri e fare i calcoli; è per questo che non sono bravo in matematica, siete contenti adesso?!"

Pochi secondi di silenzio...

Manuel con le lacrime agli occhi: "Fratellone è una malattia?"

Maria: "No no, tutti calmi e ascoltatevi, ascoltami soprattutto tu Andrea. Prima di tutto la Discalculia non è una malattia. Detto questo, per DISCALCULIA, come hai detto tu prima Andrea, si intende l'incapacità di comprendere simboli numerici e di eseguire calcoli matematici. Andrea ha solo fatto un primo test dallo specialista psicologo, esperto in disturbi dell'apprendimento, per capire se è discalculico... nel caso fosse discalculico si può intervenire seguendo un percorso, quindi, non voglio sentire parlare di malattia né tantomeno ridere di questa cosa. Sono stata chiara?"

Lo sguardo di tutti su Milena...

Milena: "Andrea ti chiedo scusa, anzi, chiedo scusa a tutti... è che voi... insomma voi siete al top, io invece..."

Michael: "Al top? Cosa intendi?"



Milena si alza dalla poltrona e si avvicina al resto del gruppo, Maria osserva e la lascia fare, le è sempre piaciuto assistere a momenti di confronto tra ragazzi, è segno di crescita.

Milena: "Alice guardati, sei bellissima e alla moda, tutte le ragazzine ti imitano, Andrea non andrai bene in matematica, ma arrivi sempre primo nelle competizioni sportive e hai la media del nove in tutte le altre materie! Poi c'è mio fratello, ci siamo resi tutti conto che è un artista vero? Disegna benissimo, i fratelli più grandi dei nostri compagni di classe gli hanno chiesto di disegnare per loro i tatuaggi! Insomma siete tutti bravi in qualcosa..."

Manuel: "E io? Ti sei dimenticata di me!"

Scoppiano tutti a ridere... clima sereno recuperato.

Maria: "Tu non te ne sei nemmeno resa conto, ma hai fatto un discorso da adulta! In realtà ami leggere e scrivi poesie, ognuno di noi ha dei talenti solo che a volte bisognerebbe avere il coraggio di dividerli..."

Abbraccio generale.

Milena: "Manuel, tu sai fare sorridere!"

Maria: "Bene ragazzi, film adesso?"

Alice: "E se proponessi un nuovo gioco da fare?"



Tutti tranne Milena: "Siiiiiiiiii!"

Milena: "Va bene, la maggioranza vince, e gioco sia!"

Tutti in camera di Alice.

XXX

QUARTO CAPITOLO: UN NUOVO GIOCO

Perfetto, tutti e cinque in camera... suonano alla porta, i ragazzi fanno finta di non sentire, vogliono giocare! La voce di Giovanni, papà di Milena e Michael, è acuta, quasi fastidiosa: "Ragazziiii, dove siete? Dove sono i miei ragazzi?"

Milena e Michael sorridono, escono dalla camera di Alice, e corrono a salutare il papà... lui è ben felice di abbracciarli, Giovanni è un papà molto affettuoso.

Giovanni: "Sono passato per un saluto e per chiedere a Maria se ha bisogno di qualcosa dato che mamma mi ha chiesto di passare al supermercato..."

Maria: "Sì, ne approfitto... latte, farina e uova!"

Milena: "Un dolcetto, compra un dolcetto per tutti!"

Michael: "Del Dash se lo trovi... ho in mente di preparare delle sorprese per Natale"



Giovanni: "Benissimo! Ho memorizzato tutto qui" e si tocca la testa. Maria ride.

Maria: "Aspetta, ti segno tutto su un foglio"

Anche il resto del gruppo esce dalla stanza per salutare zio Giovanni, c'è chi ne approfitta per bere, chi per andare in bagno, chi per giocare con Bartolomeo e Tilly... poi, quando Giovanni se ne va, di nuovo tutti in camera!

A quel punto succede una cosa strana, Maria si accerta dell'assenza dei ragazzi, che nessuno possa sentire, prende il cellulare, digita un numero e pronuncia sotto voce queste parole: "Sì, ciao sono io. Tutto secondo i piani, lo hanno trovato... No, stai tranquilla, dobbiamo fidarci dei nostri ragazzi, se c'è bisogno interverremo. Vi aspetto tutti stasera... sì sì Giovanni è passato... a stasera.

La stanza di Alice è spaziosa, le pareti sono color verde pastello, lilla e rosa. Il letto è ad una piazza e mezzo e c'è un altro letto che permette, a turno, ai cugini di fermarsi per un pigiama party a base di film e pop-corn. La scrivania è sommersa di libri e di dépliant dell'orto botanico di Bergamo, Alice adora partecipare ai loro laboratori on line, c'è un computer che serve per la Dad, il Covid ha portato anche questo, la didattica a distanza.



Vicino al letto c'è un tavolino con gel igienizzante e un diverso numero di mascherine di ogni tipo e forma! Bisogna saper abbinare.

Ognuno di loro fa qualcosa di diverso, Milena sfoglia un libro, Michael sta scattando fotografie ai suoi cugini con il cellulare, Andrea e Manuel guardano il tablet che Alice ha lasciato incustodito sul letto.

Alice: "Ragazzi il gioco?!"

Manuel: "Quale?"

Alice: "Ma come quale? Questo!!! lo abbiamo trovato in soffitta ... ricordate?!"

Alice fa volontariamente cadere la scatola del gioco sul tappeto provocando un rumore assordante... perfetto adesso ha l'attenzione dei cugini.

Milena: "Hai ragione scusa. Il gioco... dobbiamo giocare!"

Tutti in cerchio sul tappeto. La scatola del gioco è vecchia, gli angoli sono rovinati, la copertina è di color marrone e il nome del gioco si legge a fatica, una scritta in stampatello maiuscolo "VORTICE", questo il suo nome.



Manuel: "Vortice? Non l'ho mai sentito, non deve avere avuto molto successo, non lo hanno più rifatto". Ride, il resto del gruppo annuisce.

Alice apre la scatola e mostra il materiale a loro disposizione: un cartellone con un disegno suddiviso in quattro quadrati che sembrano rappresentare le quattro stagioni, primavera, estate, autunno, inverno e al centro un disegno di un vortice che riporta la dicitura "Arrivo". C'è una partenza, ci sono due mazzi di carte, un mazzo distinto dal colore blu "Imprevisti" e uno dal colore rosso "Affronta la prova". Due dadi, ma un dado non ha i numeri ("Che fortuna!" è il primo pensiero di Andrea), ha dei disegni strani, sembrano rappresentare le stagioni, sì esatto, sono proprio le quattro stagioni, le stesse rappresentate sul cartellone da gioco!

Andrea: "E le pedine? Mancano le pedine??!!"

Alice guarda meglio all'interno della scatola, niente.

Manuel: "Non è meglio cercare le istruzioni prima?!"

Alice: "Vero! Sì, le istruzioni ci sono, bravo Manuel!"





XXX

QUINTO CAPITOLO: PEDINE DI VORTICE

Andrea: "Ragazzi, non è che ci ritroviamo a giocare a Jumanji, vero?!"

Andrea è nervoso lo si capisce dalla domanda stupida e dalla risatina isterica.

Manuel: "Ciu che?"

Milena: "Ma vuoi scherzare? O mamma che paura quel film, ve lo ricordate?"



Manuel: "Ciu che?"

Alice: "Sìììì lo ricordo, quello con Robin Williams, l'ho visto con mamma un sacco di volte"

Manuel: "Ciu che?"

Michael: "Anch' io l'ho visto con te e zia, bellissimo anzi bellissimi gli effetti speciali! Ancora più bello Zathura"

Manuel: "Ciu cheeeeeeeee?"

Tutti: "Jumanji!"

Manuel: "Che cos' è?!"

Andrea prende il tablet di Alice, fa una piccola ricerca e a voce alta ripete: "Un magico gioco da tavola mette in pericolo coloro che lo usano, evocando animali feroci e un uomo scomparso decenni prima durante una partita"

Silenzio in camera per pochi secondi.

Manuel: "Quindi è un gioco?!"

Alice: "Un film, forse di inizio anni 90, due fratellini trovano questo gioco e, per loro, inizia l'avventura".

Ancora silenzio in camera, i cinque ragazzi guardano il gioco che hanno trovato.

Tutti: "Noooooooooooo!"



In quel momento entra in camera Bartolomeo seguito da Tilly, cane e gatto sembrano agitati, Bartolomeo cerca di prendere il cartellone da gioco, Alice prontamente glielo impedisce.

Milena: "Che cavolo Bartolomeo! Così lo rompi, Tilly tu calmati, ma che vi prende?"

Manuel: "Non è che questo gioco è stregato come Ciumanci?"

Tutti: "Jumanji!"

Andrea: "Ragazzi diamoci tutti una calmata, prendiamo qualcosa da sgranocchiare e iniziamo a giocare, cosa ne dite?"

Attimi di riflessione.

Alice: "Ok, prepariamo i poc corn intanto?"

Tutti: "Siiiiiiiiii!"

Tutti e cinque in cucina a preparare i poc corn e raccontare, un po' divertiti, un po' spaventati, l'accaduto a Maria che ascolta incuriosita, ma non troppo sorpresa.

Maria: "Io però preferisco I Goonies a Jumanji"

Nessuna risposta, anzi, facce stranite.

Maria: "Oh mamma, o siete troppo piccoli o sono io troppo vecchia!"

Scoppiettio di poc-corn e pronti via, questa volta si va in camera a giocare davvero!



Andrea cerca le istruzioni perché da quel poco che hanno fra le mani si capisce poco del gioco, non ci sono nemmeno le pedine.

Foglio delle istruzioni trovato, tutti in cerchio, Milena ha il compito di leggere a voce alta. Prima però, Bartolomeo e Tilly fuori dalla stanza, sono troppo agitati e Bartolomeo cerca in continuazione di mordere il tabellone.

Milena: "Allora ragazzi, le istruzioni dicono "posizionarsi in cerchio, il giocatore più grande d'età prende il dado non numerico. Solo tre saranno i giocatori attivi, gli altri, i passivi daranno indicazioni"

Alice: "Giocatori attivi? Cosa vuol dire?"

Michael: "Forse è un gioco interattivo, attivi vorrà dire i giocatori che parteciperanno attivamente"

Andrea: "Sì, anche secondo me è così, i giocatori passivi leggeranno le carte"

Milena: "Aspettate, fatemi finire di leggere...prendete i due mazzi di carte contraddistinti dalle diciture IMPREVISTI e AFFRONTA LA PROVA. Il primo mazzo è da posizionare sulla destra della partenza del tabellone, il secondo sulla sinistra.

I ragazzi iniziano a prendere confidenza con il gioco e posizionano il tutto seguendo le indicazioni.



Milena: "Posizionare il dado numerico al centro del tabellone, a questo punto si può iniziare a giocare, solo i primi tre giocatori che lanciando il dado troveranno il disegno della faccina sorridente, potranno iniziare la partita, gli altri diventeranno giocatori passivi.

Istintivamente Manuel inizia a lanciare i dadi, ma non succede nulla, Milena lo rimprovera.

Milena: "Aspetta, non toccare nulla!"

Tutti la guardano.

Milena: "Qui c'è scritto di fare molta attenzione e di non lanciare i dadi a caso"

Michael: "Avanti Milena, è solo un gioco"

Milena: "Guai a voi! Prima di iniziare a giocare pronunciare tutti insieme questa frase: VORTICE PUO' INIZIARE E TUTTO, PER NOI, PUO' CAMBIARE. Allora, siamo pronti? Dobbiamo pronunciare insieme questa frase e lanciare a turno il dado non numerico per iniziare, chi di noi è il più grande?"

Andrea: "Io, inizio io. Passami il dado"

Frase pronunciata tenendosi per mano.

Primo lancio, nulla. Andrea non ha trovato la faccina sorridente, passa il dado ad Alice. Alice lancia, faccina sorridente.



A quel punto succede qualcosa di inaspettato e stravolgente, il pavimento inizia a tremare, la porta della stanza si chiude a chiave, si sentono uccellini cinguettare e compaiono bellissime farfalle colorate, ma come è possibile? I ragazzi sono senza parole, si guardano spaventati, ma senza sapere cosa fare....
Alice, Alice non c'è più!

Iniziano a chiamarla e a cercarla, Manuel abbraccia forte il fratello e inizia a piangere, cosa sta succedendo?

All'improvviso sentono una vocina, una vocina lontana.

Alice: "Sono qui, ragazzi sono qui!"

Abbassano tutti lo sguardo verso il cartellone da gioco, arriva da lì la voce, oh mamma! Alice è minuscola, è sulla cartella PARTENZA, no, è un incubo, Alice è davvero diventata una pedina?!

Panico in camera.



XXX

SESTO CAPITOLO: INIZIA IL GIOCO

Panico in camera. Tutti e cinque lo stesso pensiero:

“E' un brutto sogno”, invece no.

Alice cerca inutilmente di muoversi, ma proprio non c'è verso di andare oltre la scritta PARTENZA, è come se ci fosse una barriera trasparente ad impedire il passaggio, anzi, c'è davvero una barriera invisibile.

Alice urla ai cugini: “Cosa diavolo devo fare adesso?!”.

Nessuna risposta, Milena ha cercato anche di chiamare zia Maria e di aprire la porta della stanza, ma niente! E poi c'è questo cinguettio fastidioso, le farfalle che svolazzano tranquille, beate loro!

Manuel stringe sempre più forte la mano del fratello

Michael: “E' davvero come Jumanji, dobbiamo giocare!”

Milena: “Cosa??? Ma sei impazzito?! Giocare? Io voglio uscire da questa camera!”

Michael: “Tu vuoi uscire? E Alice? Non pensi ad Alice? Dobbiamo liberarla. Smettila di fare l'egoista, non capisci? Siamo bloccati! L'unica possibilità per uscire è giocare!”.



Andrea: "Sì, è vero. Dobbiamo giocare!"

Forza e coraggio, il dado a Milena che lancia, ma niente faccina sorridente.

È il turno di Michael, dado, lancio, faccina sorridente.

Il pavimento riprende a tremare e.... bum! In pochi secondi Michael è diventato minuscolo e si ritrova a far compagnia ad Alice! Seconda pedina andata.

Incredulità e sgomento nei volti dei ragazzi, ma bisogna continuare! Manca Manuel.... ma no! Manuel non può lanciare il dado, è troppo piccolo!

Andrea: "Nooooo, mio fratello no! Vado io al suo posto, Manuel no!"

Improvvisamente...

Manuel: "Ma io ci voglio provare! Passatemi il dado, voglio lanciare anche io"

Dado, lancio, faccina sorridente. Bum! Terza pedina entrata.

Dopo i primi minuti di sgomento i ragazzi si rendono conto che non c'è tempo per pianti isterici e commenti, bisogna giocare e cercare di finire la partita, ma come si gioca a Vortice? Le indicazioni, dove sono le indicazioni?



Bisogna farsi coraggio e prendere il foglio delle indicazioni.
Milena ricomincia a leggere a voce alta.

Milena: "Se le pedine adesso hai a giocare, allora potrai iniziare!
I giocatori passivi hanno il compito di leggere le indicazioni
sulle carte e lanciare i dadi"

Milena: "Va bene, direi che io leggo e tu lanci i dadi"

Andrea: "Io dovrei lanciare i dadi?! Avanti lo sapete tutti che
ho un pessimo rapporto con i numeri!"

Milena: "Ma di cosa parli, devi solo lanciare i dadi e
pronunciare a voce alta il numero indicato, non ci sono calcoli
da fare!"

Andrea: "Numeri sono i numeri e mi danno fastidio!"

Una vicina da lontano, è Alice: "Scusate voi due, potete
litigare più tardi e iniziare a giocare?!"

Michael: "Vi siete resi conto o no di come siamo messi noi tre
quaggiù!?"

Manuel: "Avanti fratellone, lancia i dadi e fammi iniziare il
gioco!"

Manuel sembra stranamente eccitato.

Milena: "Va bene, non litighiamo, io lancio i dadi e tu leggi"



Andrea: "No, hai ragione, prima o poi dovrò affrontare questo problema, in fin dei conti sono solo numeri da leggere. Per ora, comunque, io lanciaio i dadi e tu leggi i numeri"

Milena: "Sicuro?"

Vocine dal basso.

Alice, Michael e Manuel: "Sì, sicuro! E adesso sbrigatevi! Milena continua a leggere ti ascoltiamo"

Milena: "Inizia il gioco il giocatore con l'età più giovane. Si procederà poi in senso orario. Il giocatore passivo prescelto comincerà lanciando i dadi e muovendo la pedina più giovane, di un numero di caselle pari alla somma uscita dai dadi. A seconda delle indicazioni scritte sulla casella la pedina si fermerà, avanzerà o tornerà indietro. Tutte le pedine devono completare il giro. Il primo che toccherà la casella d'arrivo affronterà l'ultima prova per terminare definitivamente il gioco.

Voce dal basso.

Manuel: "E' come il gioco dell'Oca!" e si fa una grassa risata.

Ma davvero Manuel si sta divertendo?!



Alice: "No, scusate, cosa vuol dire che il giocatore passivo prescelto comincerà lanciando i dadi e muovendo la pedina più giovane? Muovendo?! Quindi voi ci dovete muovere? Ho capito Bene? Siete giganti e noi formiche! Rischiate di schiacciarci!"

Michael: "Già, è vero!"

Milena: "Ragazzi, qui c'è scritto proprio così"

Andrea: "Sì, ma effettivamente rischiamo di schiacciarli, bisogna trovare un'alternativa"

Cinguettio e farfalle svolazzanti di sicuro non aiutano a ragionare a mente serena. Dieci minuti di discussione tra cugini in cerca di una soluzione.

Michael: "Facciamo che ci accompagnate sulle caselle con una leggerissima spinta sulla schiena, cosa ne dite?"

Alice: "Ci sto!"

Milena: "Sì, direi che possiamo provarci"

Tutti d'accordo.

Manuel: "Allora, vogliamo giocare?"

Qualcuno vuole dire a Manuel che non è uno scherzo? Forse pensa di sognare!



Nel frattempo Maria è stata raggiunta da Agata, Giovanni e Barbara. Giovanni, per sdrammatizzare, consegna la busta della spesa; il clima è teso, sul volto dei genitori si nota preoccupazione.

Agata: "Ce la faranno?"

Barbara: "Certo che ce la faranno, sono forti i nostri ragazzi!"

Bartolomeo e Tilly si lasciano coccolare da Giovanni e Maria.

Suonano alla porta, è Antonio.

Antonio: "Allora? Notizie?"

Maria: "Hanno iniziato il gioco, dobbiamo solo aspettare"

Agata: "Manuel ha solo sei anni, sarà spaventato"

Antonio: "No, dobbiamo smetterla! Forza, sono intelligenti e si aiuteranno, riusciranno a finire la partita e poi, non sono soli, giusto?"

Lo sguardo è rivolto a Maria che accenna finalmente un sorriso e stringe la collanina che indossa.

Maria: "Esatto, non sono soli!"

Un sorriso sui volti dei genitori, biscotti e latte per tutti!

Tabellone da gioco, dadi, carte, pedine, indicazioni tra le mani di Milena, tutto pronto. Si può giocare!



Ma cinguettio e farfalle?

Alice: "Primavera! Siamo sullo spazio della Primavera!"

Esatto! Si inizia a giocare partendo da questa stagione, la Primavera.

XXX

SETTIMO CAPITOLO:

INIZIAMO SERIAMENTE LA PARTITA!

Milena ricomincia a leggere le istruzioni.

Milena: "Le pedine prendono posizione sul tabellone alle caselle del VIA, da sinistra a destra, dal giocatore più piccolo di età al più grande; il giocatore passivo lancia il dado numerico e il primo giocatore fa tanti passi corrispondenti al numero uscito".

Andrea guarda suo fratello Manuel e pensa: "In bocca al lupo fratellino", dopodichè fa un sospiro e, con coraggio, lancia il dado numerico. Cinque, è uscito il cinque!

Tutti si guardano vicendevolmente e adesso? Cosa bisogna fare adesso?

Alice: "Cinque passi Manuel, dai, fai cinque passi!"



Manuel obbedisce, fa i passi e conta a voce alta: "Uno, due, tre, quattro e cinque!"

Tutti con il fiato sospeso, sotto i suoi piedi appare una casella con una scritta che si illumina: "Dell'aiuto dei tuoi compagni ti avvarrai, con loro, un Road Puzzle completerai!"

Road puzzle?

Milena d' istinto grida: "Road in inglese vuol dire strada!"

Andrea: "Esatto, una strada da comporre come un puzzle! La frase dice che ti avvarrai dell'aiuto dei tuoi compagni, Alice, Michael dovete raggiungere Manuel!"

Esatto, proprio così. I ragazzi iniziano a capire le dinamiche del gioco.

Alice e Michael raggiungono sulla casella Manuel e come per magia, dinanzi a loro, compare un contenitore di plastica enorme trasparente, dentro ci sono dei pezzi di puzzle! Ok, quindi puzzle da comporre per formare una strada!

Contenitore grande, pezzi del puzzle altrettanto grandi: come si può raggiungerli? Arrampicandosi, bisogna per forza arrampicarsi! Pronti via, Michael decide di offrirsi volontario e ha fatto bene perché,



dopo le prime difficoltà e con l'incoraggiamento di tutti i partecipanti, riesce ad arrivare in cima al contenitore, prende un pezzo del puzzle che grazie al cielo è leggero e lo passa ad Alice, Alice lo posiziona per terra per permettere a Manuel di iniziare a capire come completarlo. Manuel è sempre stato il migliore a terminare i puzzle! Arriva il secondo, poi il terzo, poi il quarto pezzo fino al ventesimo poi... come prendere i pezzi in fondo al mega contenitore?



Alice: "Bisogna capovolgere la scatola di plastica!"

Milena: "Sì, anche per me."



Andrea: "State attenti a non farvi male!"

In pochi secondi il contenitore, a forza di spintoni, è capovolto. Da qui, momenti concitati "forza prendi questo pezzo", "no, passami l'altro", "ma questo non c'entra nulla", "prova questo", "accidenti! Non va...", "Sì è questo!".

Prendi, inserisci, toglì, riprova... dieci minuti e il road puzzle è concluso! E adesso?

Una macchinina? Sì è una macchinina rossa ed è comparsa sulla destra di Manuel

Manuel: "Bellaaaaaaa!"

Ma cosa bella?

Alice: "Manuel prova a salire sulla macchina."

Neanche il tempo di terminare la frase, Manuel la stava già guidando con immensa soddisfazione. La macchina sta facendo il percorso segnato sul puzzle. A fine percorso, Puff! Spariscono road puzzle e macchina e Manuel si ritrova in piedi su una casella che si illumina e così recita: "PROVA SUPERATA! ADESSO FAI PRENDERE UNA CARTA BLU AL GIOCATORE PASSIVO".

Manuel: "Andrea, prendi una carta blu."

Andrea: "Blu? Va bene, è quella degli imprevisti"



Andrea prende una carta blu e la passa a Milena, il gioco dice che è Milena che deve leggere le indicazioni.

Milena: "Una stagione l'hai provata, un'altra vuole essere visitata!"

Fine della frase. Cosa vuol dire?!

Attimi di riflessione poi, Michael: "Il dado con le figure! Andrea prova a lanciare il dado con le figure."

Giusta intuizione! Andrea prende il dado e subito si rende conto che dalle figure è sparita la Primavera! Che gioco straordinario!

Andrea: "Ragazzi... lancio?"

Tutti: "Siiiiiiiiiiii!"

Forza, coraggio, dado lanciato... Inverno, è uscito l'inverno!

All'improvviso freddo e gelo in camera, non si sentono più gli uccellini cinguettare e sono sparite anche le farfalle, al loro posto un gufo delle nevi bello e glaciale, adagiato su una mensola in legno e uno, due, tre, scoiattoli che corrono per la stanza in cerca di chissà cosa! Freddo, fa molto freddo.

Milena: "Aliceeeeee, dimmi dove hai giubbino, guanti e cappello!?"



Alice dal basso: "Nell'armadio, aprite l'armadio, ci sono giubbini e cappotti, in uno dei cassetti vicino al letto ci sono delle stoffe di lana cotta che utilizzo per i miei lavoretti, ne tagliate tre pezzi per noi che ci copriamo? Fa freddissimo quaggiù!"

Andrea apre l'armadio e prende il primo giubbino felpato che trova, rosa con cuoricini e fiori.

Milena sorride divertita: "Stai bene con il rosa!"

Andrea: "Fa freddo e ho preso la prima cosa capitata tra le mani!"

Milena: "Sì, sì", ride, "passi un giubbino anche a me?"

Detto fatto, giubbini presi, stoffa per le pedine umane presa e adesso? Cosa accadrà adesso? Si continua a giocare, ovviamente.

Una volta riscaldati, Andrea accompagna delicatamente le tre "pedine" alla postazione INVERNO.



XXX

CAPITOLO OTTAVO:

L'INCONTRO CON PAPA'

Bene, siamo in Inverno e in camera fa veramente molto freddo! Adesso? Andrea istintivamente lancia il dado numerico: tre, questa volta è uscito il tre! Le tre pedine umane fanno tre passi, fa tanto freddo e non si accorgono della casella che si illumina sotto i piedi di Michael.

“La casella... si è illuminata, leggete ad alta voce quello che c'è scritto!” dice Milena soffiando sulle mani in cerca di calore.

Michael: “E' inverno e molto freddo fa, una cioccolata con...vi scalderà!”

Con? Con che cosa?!

Puff! All'improvviso sulla destra di Michael compare un tavolino con una torta pan di spagna alta, un coltello e un biglietto con queste indicazioni: avete solo tre minuti per formare otto pezzi di torta con tre soli tagli.

Andrea: “Oh no, calcoli, matematica, mi spiace non contate su di me, non sono in grado di aiutarvi!”.



Milena ripete la frase sottovoce, Alice inizia a fare avanti e indietro cercando di ragionare, ma fa veramente freddo, bisogna fare in fretta.

Manuel sembra deluso dal fatto che non ci siano macchine da guidare... i minuti passano.

Michael guarda preoccupato l'orologio: "Ragazzi i minuti stanno passando inesorabili. Avanti Andrea, aiutaci abbiamo bisogno anche di te!"

Alice: "Logica è logica, cerchiamo di riflettere, otto parti con solo tre tagli...la torta, dobbiamo concentrarci sulla torta"

All'improvviso...

Manuel: "Io ho fame"

Manuel posa la mano sinistra sul centro della torta, prende il coltello e, con la mano destra taglia la torta lateralmente formando due strati di torta, uno sopra l'altro. Sempre con il coltello taglia poi la torta da sopra a croce ma in realtà... otto sono esattamente otto fette perché ce ne sono quattro sopra e quattro sullo strato sotto! Otto porzioni di torta con tre tagli in meno di tre minuti, un genio!!!



Prima silenzio, poi applausi e complimenti al piccolo Manuel "Bravo fratellino", "Un genio, sei un genio", "Ma come ci sei arrivato?!", "Bravo cuginetto". Ad un certo punto, puff! Piatti di carta e tazzine con cioccolata calda, caldissima! Le tre pedine umane afferrano le tazzine, fa molto freddo e la cioccolata può scaldare. Ma le tazzine sono troppo piccole per Milena e Andrea, Michael passa a Milena la tazzina e come per magia la mini tazzina diventa una maxi tazza colma di cioccolata, che gioco straordinario!

Alice: "Proprio quello che ci vuole! Ma come mai otto fette di torta e sei tazzine di cioccolata? Noi siamo in cinque!"

Le sorprese in questo gioco sono sempre dietro l'angolo.

Un uomo, compare un uomo. Sembra Indiana Jones, cappello marrone da cow boy, foulard color sabbia al collo, giubbotto scuro, camicia chiara, jeans e stivaletti. Il volto non si vede bene, ha il pizzetto e i capelli corti. Ma chi è?!

"Posso avere della cioccolata anch' io?" chiede colui che sembra essere uno sconosciuto.

Ha una voce profonda e calda, ma è una voce conosciuta. L'uomo si avvicina alle tre pedine umane e di nuovo chiede:

"Alice, posso avere della cioccolata anch' io?"

Conosce il nome di Alice? Come mai?



Alice prende la tazza, l'uomo le si avvicina sempre di più e ad un certo punto Alice lo riconosce: "Papà?!"

Senza rispondere l'uomo posa la tazza e, con le lacrime agli occhi, abbraccia Alice fortissimo.

Silenzio in stanza.

Alice non sa cosa fare, è confusa. Poi contraccambia l'abbraccio piangendo.

Milena: "Sei davvero tu?"

Michael: "Sei zio Massimo?"

Andrea: "Zio, ma cosa..."

Manuel mangia la torta, beve la cioccolata e proprio non capisce e non gli interessa di quello che sta succedendo, zio Massimo è all'estero per lavoro, punto e basta!

Massimo: "Sì ragazzi, sono proprio io!"

Massimo parla continuando ad abbracciare sua figlia.

Alice: "Mio Dio. Ma come è possibile?"

Cercano tutti di calmarsi, la cioccolata ha raggiunto l'obiettivo, adesso si sono scaldati tutti e non si sente più il freddo.

Massimo abbraccia i nipoti e poi cerca di spiegare.



Massimo: "E' successo tre anni fa, io, Maria e i vostri genitori abbiamo trovato Vortice nascosto in uno scatolone nel box. Incuriositi lo abbiamo portato a casa, qualche sera dopo, approfittando di voi piccoli a letto, abbiamo giocato e, insomma, è accaduto quello che sta accadendo a voi solo che... solo che alla fine io sono rimasto imprigionato in questa gabbia dorata.

Alice: "Cosa? Ma io ti credevo all'estero, anzi, se devo essere sincera credevo ci avessi abbandonate"

Massimo: "No amore, no! Io vi amo con tutto il cuore, non lo avrei mai fatto! Ci siamo inventati la storia del lavoro all'estero perché non c'era alternativa, rifletteteci, cosa vi avrebbero potuto dire? Massimo è rimasto all'interno di un gioco?!"

No, in effetti, chi ci avrebbe creduto?

Michael: "E adesso?"

Massimo: "E adesso dovete continuare a giocare, è l'unico modo per uscire tutti insieme da Vortice."

Andrea: "Zio, non capisco, ma tu davvero hai vissuto tre anni all'interno di questo gioco?"



Massimo: "Sì, è proprio così. Questo gioco è reale! E' una prigione dorata, non manca nulla, c'è cibo a volontà, si può vivere in un camper, in una casetta sull'albero, puoi cambiare stagione a seconda del tuo umore, c'è tutto, ma è pur sempre una prigione... Io so tutto di voi, sapete?"

Alice: "E come fai?"

Massimo: "Grazie ad un ciondolo attraverso il quale dialogo con tua mamma tutte le sere prima di addormentarci. Alice, amore mio, so dei tuoi voti a scuola, so della pandemia. Il coronavirus che ha cambiato le vostre vite."

I cinque cugini sono confusi, ma ascoltano affascinati le parole di Massimo, ad Alice non sembra vero poter toccare il suo papà.

In camera adesso fa di nuovo freddo, il gufo e gli scoiattoli continuano a fare avanti e indietro forse in cerca di un' uscita.

Sotto i piedi di Manuel si illumina un'altra casella, questa la scritta "L'inverno lascerete e un'altra stagione troverete".

Si ricomincia.





XXX

CAPITOLO NONO:

IL CIONDOLO

Andrea, prima di lanciare il dado, chiede allo zio:

“Zio Massimo, giochi con noi?”

Massimo, con tono dispiaciuto: “Posso solo aiutarvi”

Milena nota che dal dado a segni è sparita la figura dell’Inverno e sono rimasti Estate e Autunno, coraggio!

Andrea lancia il dado. Quattro. Le pedine umane fanno quattro passi, si illumina una casella, questa l'indicazione “Due stagioni mancano all'appello, lanciate il dado per capire questo o quello”.

Il dado? Di nuovo? Ah no, intende il dado non numerico, ora!

Massimo: “Andrea, devi lanciare l'altro dado!”

Milena passa il dado ad Andrea, lancio... Estate!

Improvvisamente caldo, tanto caldo in camera, bisogna assolutamente indossare qualcosa di più leggero e sul letto di Alice, intanto, spunta una cascata di fiori.

Massimo: “Calibrachoa, questo il loro nome o più semplicemente Petunia nana, fiori stupendi.”



Alice sente un ronzio, api! Ci sono le api in camera e Michael urla notando dei fenicotteri vicino alla porta della stanza: "Fenicotteri rosa? O Madonnina Santa!"

Che gioco straordinario!

Cambiarsi, bisogna cambiarsi, fa veramente tanto caldo: pochi minuti per il cambio abiti e via si parte!

Andrea accompagna le pedine umane nello spazio dedicato all' Estate. Si deve rilanciare il dado numerico. Due, è uscito il numero due. Alice stringe forte la mano del suo papà e lui le sorride dolcemente.

La casella numero due riporta la scritta "Affronta la prova": il mazzo di carte rosse!

Le tre pedine umane, insieme: "Milena, devi prendere una carta del mazzo rosso!"

Sì, giusto! Milena, senza farselo ripetere, prende la prima carta del mazzo rosso e legge a voce alta: "In Estate c'è voglia di allegria, claw machine ed è subito magia!"

Claw machine? Che cosa è?! Puff, come per incanto una grande macchina con braccio meccanico, come quelle che si vedono in sala giochi con l'artiglio per prendere caramelle o peluche. È variopinta e all'interno ci sono uova di plastica dai colori pastello, ma cosa bisogna fare con questa?



Manuel è felicissimo, vuole giocare! Papà Massimo, invece, sembra preoccupato e stringe a sé Alice.

Massimo: "Amore mio, prendi questo."

Dalla tasca destra sfilava un ciondolo che a guardare bene è come quello che porta al collo mamma Maria.

Massimo: "Indossalo, tienilo sempre con te. Ci permetterà di tenerci in contatto ogni volta che vogliamo, non dimenticarlo!"

Alice: "Papà, perché? Guarda che ce la faremo, torneremo a casa insieme!"

Massimo: "Questo gioco è strano amore mio, indossalo per favore."

Alice obbedisce. Ma adesso non c'è più tempo. Improvvisamente Manuel sparisce e si ritrova all'interno della claw machine insieme alle uova colorate, Andrea non riesce a respirare, poi prende fiato e grida: "Cosa ci fa il mio fratellino lì dentro?!"

Sono tutti agitati, tutti tranne Manuel che ride soddisfatto.

Momenti di agitazione. Poi, a richiamare la loro attenzione, il tasto "play" posto sulla claw machine che si è illuminato quasi a voler dire "Dovete giocare". Ma davvero bisogna cercare di fare uscire Manuel da quella macchina utilizzando l'artiglio? Sì, probabilmente sì!



Alice: "Va bene ragazzi, non ci agitiamo, tutto sommato non sembra difficile, basta che Manuel si metta in piedi e cerchi di afferrare l'artiglio, no?"

Manuel: "Cuginetta, non riesco a stare in piedi, qui si scivola, sembra di essere su un tapis roulant, ma è divertentissimo!"

Andrea: "Ma come divertentissimo?! Devi uscire da questa maledetta macchinetta!"

Massimo: "Va bene ragazzi, cerchiamo di stare calmi"

Poi, rivolgendosi al nipote Andrea: "Andrea, direi che è un bene se Manuel si diverte e non si rende conto del pericolo, non credi?"

Andrea ci riflette e fa segno di sì con la testa, ma è davvero preoccupato per suo fratello. Come se non bastasse Michael fa notare che ci sono solo tre tentativi a disposizione. Tre tentativi per liberare Manuel, non uno di più.

Milena: "Chi inizia di voi due?"

Alice prende coraggio e si avvicina al piccolo joystick che serve per muovere l'artiglio, iniziano i consigli "Attenta, muovi il joystick delicatamente", "Cerca di posizionarlo il più vicino possibile a Manuel", "Non ti agitare e concentrati". Ognuno, insomma, dice la propria.



Alice: "Non ti agitare??? Parlate tutti insieme, ho le mani sudate, siete voi ad agitarmi!"

Silenzio in camera, ride solo Manuel. Primo tentativo fallito.

Manuel non ci prova nemmeno a collaborare, è troppo affascinato dalle uova colorate e dall'effetto tapis roulant.

Ci tenta Michael, nessuno fiata, è concentratissimo e quasi ci riesce, ma sul più bello, noooooooooo l'artiglio si chiude sfiorando Manuel. Secondo tentativo fallito.

Massimo: "Manuel, cucciolo, ascoltami, ti stai divertendo, lo sappiamo e ne siamo felici, ma devi aiutarci, solleva le braccia e cerca di seguire i movimenti dell'artiglio, non possiamo permetterci di sbagliare per la terza volta."

Manuel questa volta ha capito.

Manuel: "Va bene zio."

Alice si prende la responsabilità dell'ultimo tentativo, Andrea non vuole guardare, si copre gli occhi con le mani.

Bene, ultimo tentativo. Nessuno osa immaginare alle eventuali conseguenze di un fallimento.



Mani sul joystick, Alice fa un sospiro e inizia, è concentrata. Bene, così, ci siamo quasi, joystick vicino al cugino che prontamente allunga le braccia e cerca di afferrare l'artiglio, ci riesce, bravissimo! Ora Manuel è a penzoloni sull'artiglio che Alice guida verso l'uscita, ultimi sforzi, sìiiii! Manuel è finalmente libero. Missione compiuta.

Abbraccio generale.

A questo punto manca solo la stagione Autunno, Milena prende il dado non numerico per controllare e, in effetti, sono spariti tutti i disegni che rappresentavano le altre stagioni. Passa il dado ad Andrea che lancia per correttezza. Autunno. Spariscono i fiori, spariscono le api e spariscono i fenicotteri rosa! Ora foglie di varie dimensioni e colori e in mezzo alle foglie una volpe che gioca, proprio una volpe! Sotto le foglie un riccio e sopra coccinelle, ci sono anche le coccinelle!

Ennesimo cambio abiti e via si riparte! Ultima stagione, poi, finalmente tutti a casa, forse...



XXX

CAPITOLO DECIMO:

LIBERI

Alice non è più preoccupata, è contenta, non vede l'ora di tornare a casa con il suo papà, che felicità! Chissà che gioia anche per la mamma. È pronta a tutto, vuole solo terminare il gioco!

Andrea accompagna le pedine umane nella sezione Autunno, poi lancia il dado, tre. Tre passi e casella illuminata, questa la frase che si riesce a leggere "Ultima stagione prima di finire, non illuderti: il bello deve ancora venire! Prendi una carta rossa e leggi cosa ti tocca!" carta rossa, ancora una prova da affrontare.

Milena prende la carta dal mazzo e legge: "Sarabanda, indovina cos' è? Puoi ricordare, ma solo poco dopo il tre!"

Tutti: "Sarabanda?"

Massimo: "Ma certo, Sarabanda! Era un famoso programma televisivo presentato da Enrico Papi, un gioco musicale a premi di fine anni novanta!"

Alice: "Ah sì? E in che cosa consiste?"



Massimo: "Bisogna indovinare delle canzoni sentendo solo la parte musicale in cuffia, senza il testo"

Michael: "Una passeggiata!", ride ironicamente.

Massimo si rivolge ad Alice e ai nipoti: "Ragazzi, ascoltate bene. Superata questa prova uno di noi verrà preso da un vortice, non abbiate paura, non accadrà nulla di fisicamente pericoloso. All'interno di questo vortice ricordo esserci una corda. Bene, tenetevi aggrappati ad essa, non lasciatela per nessuna ragione. Solo tenendo stretta la corda riuscirete ad uscire dal gioco, io purtroppo, a suo tempo, lasciai la presa e... avete capito tutti?"

Preoccupazione sui volti dei ragazzi. E ancora...

Massimo: "Non mollate la corda! Alice, amore mio, nel caso ci dovessimo dividere, ricordati il ciondolo. Ci permetterà di parlarci ogni volta che vogliamo."

Alice: "Papà non accadrà nulla e noi torneremo a casa insieme!"

Massimo: "Sì, ma tu non dimenticare quello che ho detto."

Il gioco si fa serio.

All'improvviso una colonnina con un bottone rosso al centro.

Milena: "Servirà per dare la risposta?"



Michael: "Sì, ma a quale domanda?"

Vicino al bottone rosso un display che si illumina facendo partire un conto alla rovescia: dieci, nove, otto... una musica ad altissimo volume, ma, purtroppo, è disturbata da diversi rumori, non si capisce, intanto il conto alla rovescia continua e segna cinque, quattro...

Andrea: "Renga, è Francesco Renga... Angelo! La canta sempre mamma!"

Alice d'istinto schiaccia il bottone rosso e grida: "Angelo di Renga!", il display segna uno... si ferma la musica, esatto! Il pulsante si illumina di verde, bravo Andrea!

Certo che non si parte con canzoni semplici, Francesco Renga per bambini di dieci anni?! Comunque, meccanismo del gioco compreso, bisogna prestare molta attenzione e non farsi distrarre dai rumori in sottofondo!

Ripartono canzone e conto alla rovescia...

Ma sì, la musica anche se disturbata si capisce, adesso ci siamo.

Tutti insieme contemporaneamente: "Tutti pazzi per lo slime dei Me contro Te!"



Bottone schiacciato, conto alla rovescia fermo sul quattro, evviva! Ma a quel punto Manuel ci rimane male.

Manuel: "E che cavolo! Questa canzone mi piace tantissimo! Voglio sentirla tutta"

Detto fatto, in pochi secondi "Tutti pazzi per lo slime" ad alto volume per permettere a tutti di ballare e cantare. Minuti di gioia e ilarità.

Che gioco straordinario!

Massimo però ha lo sguardo preoccupato. Alice se ne accorge e, mentre i cugini continuano a cantare e ballare sulle note di "Tutti pazzi per lo slime", "Papà cosa succede?".

Massimo: "Amore mio, ricordo l'entusiasmo provato la prima volta che ho giocato a Vortice, è lo stesso entusiasmo che state provando voi, bisogna stare attenti però. Non so chi o cosa ci sia dietro Vortice, ma è furbo e imprevedibile, è come se questa persona o questa cosa volesse divertirsi con noi, ma non vuole restare solo, mai, anche a costo di tenerti prigioniero!".

Ora lo sguardo di Alice è serio: "Papà vedrai, ce la faremo!"



Basta balli e canti, bisogna andare avanti a giocare, quarta canzone, i rumori proprio non aiutano, si fa fatica a capire, conto alla rovescia, sette, sei, no, non si capisce, cinque, quattro, tre, i rumori sono veramente fastidiosi! Due, uno... noooooooooo, display rosso! "Era Ringo Star" dei Pinguini tattici nucleari, si legge sul display! E adesso?

Sempre dal display: "Penalità, due giocatori escono dal gioco" ... ma come?!

Nemmeno il tempo di finire di leggere la frase che... puff! Michael e Manuel tornano ad altezza naturale vicino ai cugini Milena e Andrea. Ma questo cosa vuol dire? Istintivamente i due fratelli si abbracciano, ma poi capiscono e la gravità... Alice è l'unica rimasta in gioco! Massimo adesso è seriamente preoccupato.

Massimo: "Alice, bambina mia, ricorda: all'interno del vortice c'è una corda, non mollarla, mai per nessuna ragione!"

Alice: "Ma tu verrai con me?!"

Massimo: "Certo! Io ti seguirò nel vortice e con te terrò fortissimo la corda! Solo in questo modo usciremo insieme!"

Display acceso, ultima canzone da indovinare.

La tensione è alle stelle, ma Alice è concentrata.



Prime note... sìiiii, l'ha riconosciuta e la conosce benissimo tanto da non badare ai rumori in sottofondo e cantarla a pieni polmoni: "Stesa al sole Alice aspetta che il coniglio in tutta fretta passi di lì, saltando fuori da un disegno ad acquarello, forse un desiderio spento che la porti lontano da qui..." è "Alice" di L' Aura! Me la cantavate tu e mamma quando ero piccola!"

Esatto, proprio quella! Display verde e contatore fermo sul cinque! Gioco finito! E ora?

Un vortice fortissimo si è formato, trema tutto! Non si capisce più nulla! Il vento soffia forte, i cugini si abbracciano spaventati, Alice chiama il suo papà che riesce a prenderla per mano, sono all'interno del Vortice che è potentissimo! C'è confusione, tanta. Attimi che sembrano eterni. Sono entrambi all'interno del vortice, la corda, vedono la corda! Massimo è il primo ad aggrapparsi ad essa e con l'altra mano tiene quella di Alice che proprio non riesce ad afferrare la corda, ci prova con tutte le sue forze, ma il vento soffia fortissimo, il vortice è potente! Massimo prontamente, con tutte le sue forze ed entrambe le mani lancia Alice verso l'alto perdendo la presa alla corda e lasciandosi cadere all'interno del vortice urlando: "Alice ricorda il ciondolo!"



Tutto termina in pochi secondi. Massimo si è sacrificato per la figlia.



Alice ha di nuovo la sua statura, è con i cugini che l'abbracciano forte, in pochi secondi lei capisce, papà è rimasto nuovamente dentro il gioco. Alice piange e si dispera. Intanto in camera entrano i genitori, altri abbracci e pianti, solo Bartolomeo e Tilly sembrano felici. Alice è disperata, ma mamma Maria è pronta a consolarla.

Maria: "Amore mio, non piangere"



Alice: "Mamma... papà, ho visto papà, lui è dentro il gioco e io non sono riuscita ad aggrapparmi alla corda, mamma..."

Maria: "Alice cara, so tutto, sappiamo tutto, siamo rimasti in contatto con papà. Non piangere. Andrà tutto bene e tu e i tuoi cugini siete stati bravissimi!"

Agata: "Ragazzi, siamo fieri di voi!"

Giovanni e Barbara non riescono a parlare, stanno abbracciando i loro bambini e quasi li soffocano.

C'è commozione, tanta commozione.

Maria: "Alice, adesso sai che il tuo papà non ci ha lasciate, lo sento tutte le sere sai?"

Maria fa vedere il ciondolo ad Alice, ma adesso anche Alice ha il ciondolo e chiama immediatamente il suo papà.

Alice: "Papà, papà ci sei?"

Massimo risponde in un istante.

Massimo: "Certo che ci sono amore mio! State tutti bene ragazzi?"

Antonio: "Noi sì Massimo, tu?"

Massimo: "Bene, sto bene state tranquilli! Alice, amore mio, è stato bello vivere questa avventura con te. Ma bisognerà riprovarci!"



Con questa battuta è riuscito a strappare un sorriso a tutti.

Massimo: "Scusate, ma non c'è un film da vedere?"

Alice: "Un film papà?"

Manuel: "Certo, Harry Potter!"

Milena: "Zio, davvero vuoi vedere Harry Potter?!"

Massimo: "Certo!"

Maria: "Allora preparo patatine e aranciata per tutti!"

Alice avvicina il ciondolo alla bocca e sussurra al padre:

"Papà grazie, ti prometto che ti tirerò fuori da lì, ti voglio bene"

Massimo: "Anch' io amore mio, ma adesso andiamo a vedere Harry Potter!"

Alice adesso sorride, Massimo pensa: "Ci rivedremo piccina mia, prima di quando tu possa immaginare..." solo un breve distacco stavolta, VORTICE li avrebbe, in chissà quale modo, presto richiamati...



FINE

Sinossi

Cinque cugini un'avventura straordinaria vissuta in un periodo particolare che ha colpito l'Italia e il mondo intero. La pandemia ha lasciato un segno indelebile nelle nostre vite, la città di Bergamo ha pagato un prezzo altissimo.

“Vortice” vuole essere un momento di evasione dalla realtà, un mix tra i film “Jumanji” e “I Goonies”, l’amicizia era, è e sarà un valore importante per ognuno di noi, la condivisione è una delle soluzioni ai problemi, nessuno di noi è solo e insieme tutto si può superare. Un gioco che unisce e separa, un'avventura che eccita e spaventa ma che bisogna vivere insieme! Tutto questo è “Vortice”.

Marisa Tisti, agente in attività finanziaria è una blogger, scrive copioni teatrali amatoriali, canzoni per bambini e storie per ragazzi. Barbara De Santi, insegnante, volto noto del programma di canale 5 “Uomini & Donne”, scrittrice. Nadia Calafati Make Up Designer con la passione per la pittura. Insieme per “Vortice”.

