

Scuola Media Maurizio Sacchi - Mantova
classe 2F - giugno 1993

errore
è
bello

Federica, Ilenia, Kevin, Mirko

ERRORE E' BELLO

Nella solita e amata aula di informatica, straripante di computer, il mitico Cancellieri stava aprendo delle nuove directory. Sicuro come sempre, preme un tasto, ma ahimè!... non è quello giusto e tutti i computer si uniscono formandone uno enorme, che lo imprigiona nel mondo dei numeri irrazionali.

Noi ragazzi della 2F dopo aver passato parecchi giorni nel laboratorio a cercare un rimedio, chiediamo aiuto alla simpaticissima Profe Vignoli. Lei con garbo accetta di darci una mano. Ci mettiamo a lavorare sodo per trovare al più presto possibile una soluzione.

A un tratto sullo schermo appare una faccia che dice: «Qualcuno di voi deve entrare nel monitor e dovrà superare delle prove molto difficili. Per entrare dovete schiacciare Alt e Invio». Poi come è apparsa scompare.

Riflettiamo! Ma nessuno di noi si fa volontario, siamo tutti impauriti. La Profe dice: «Insomma ragazzi dove è finito il vostro entusiasmo, la vostra voglia di liberare il Profe? Se nessuno vuole entrare andrò io!»

Così la Profe entra e noi rimaniamo soli a riflettere.

Riappare la faccia che dice: «Avete fatto entrare la Profe di italiano, ora è tutto nelle vostre mani: scegliete la strada che vi pare giusta».

Vai nel Tunnel a pag 2

Vai in Teorema a pag 3

Vai nello Stagno a pag 4

TUNNEL

Dopo un paio di giorni di inutili tentativi, il nostro amatissimo amico Fala viene catturato perché, come al solito, sbaglia a dare un comando e cade in un tunnel in cui deve salvare il Profe, ma trova moltissimi mostri da sconfiggere. Preoccupato per questo, chiede di mandargli un aiuto, così noi facciamo entrare i due cervelloni della nostra classe, Omar e Riccardo, e il fortissimo e mitico Kevin.

I nostri quattro amici proseguono disturbati da strani esseri che lanciano numeri di fuoco. Superati i pericoli si trovano davanti due porte, una si chiama "ATTORI" e l'altra "SPORT". Riccardo e Omar entrano nella prima, invece Kevin e il Fala scelgono la seconda. In quale porta vuoi entrare?

La porta Sport a pag 5

La porta Attori a pag 8

TEOREMA

I cervelloni e i campioni si ritrovano davanti a un mostro che tiene imprigionato Cancellieri.

L'uomo nero dice loro: «Per liberare il vostro professore dovete darmi una definizione che riguarda il triangolo rettangolo, che avete appena studiato».

Così i ragazzi ci pensano un po' su e il Fala dà la definizione del Teorema di Pitagora e così il Profè viene liberato.

F I N E

STAGNO

Facciamo entrare la Profe, fiduciosa delle nostre conoscenze acquisite dopo lunghi e interminabili anni di esercitazioni nel laboratorio di informatica.

Dopo un lungo percorso incontra il mago Floppy che, conoscendo i suoi punti deboli, decide di metterla alla prova.

All'improvviso si aprono due porte: nella prima attraccata alla riva di uno stagno c'è una vecchia barca a remi, malandata e maltenuta.

Nella seconda si apre una ridente campagna.

Dove vuoi andare?

Vai in Campagna a pag 11

Vai in Traghetto a pag 12

SPORT

Kevin e il Fala incontrano il loro coach soprannominato Berga che li aiuta e dà loro dei consigli per superare delle prove sportive.

Quale sport scegli?

Scegli il Calcio a pag 6

Scegli il Tennis a pag 7

CALCIO

A un tratto i due campioni si trovano a San Siro a giocare la partita Italia-Brasile, ma il Fala esce dal campo perché viene espulso, così l'Italia è costretta a continuare con 10 uomini; Kevin si addentra in area e trova come portiere del Brasile il Profe, tira a rete e fa goal, ed il Profe nonostante il tuffo non riesce a parare la palla, andando a sbattere la testa contro il palo; i Brasiliani lo soccorrono e lo portano negli spogliatoi: di lui non si saprà più nulla.

F I N E

TENNIS

L'arbitro annuncia il match Moietta-Falavigna contro Baker-Lendl.

Si disputano solo due set, a causa di un temporale e per 2-0 vincono i nostri due amici.

A un tratto tra il pubblico l'unico tifoso di questi due sconosciuti "tennististi" si alza esultante, invocando aiuto. I ragazzi lo riconoscono: è il Profe scomparso che racconta di essere imprigionato in un campo magnetico che lo trattiene su quella gradinata. All'improvviso, forse a causa dei numerosi flash, Cancellieri si accorge che non è più trattenuto in quel piccolo spazio e così i nostri due amici lo portano in salvo.

F I N E

ATTORI

I due cervelloni incontrano il più famoso produttore di Hollywood, Woody Allen che offre a loro di prendere parte al più conosciuto telefilm del momento: "Beverly Hills" o di partecipare all'ultimo quiz di Mike Bongiorno: "La ruota della fortuna".
Cosa fai?

Scegli il Quiz a pag 9

Scegli il Telefilm a pag 10

QUIZ

Omar e Riccardo vengono sorteggiati per il gioco di Mike Bongiorno "La ruota della fortuna": riescono a indovinare tutte le frasi e diventano Supercampioni; con i soldi vinti si procurano un mega-disco da inserire nel super computer.

A un tratto il computer sputa dal monitor il Profe che viene accolto con gioia da tutti noi. Lui ci ringrazia facendoci fare un maxi-verifica di fine anno.

F I N E

BEVERLY HILLS

A Omar viene affidata la parte di Dylan e a Riccardo quella di Brandon; la prima ripresa è abbastanza complicata ma dopo un duro lavoro riescono ad ambientarsi e diventano star di Hollywood dimenticandosi della missione iniziale e lasciando i Profe al loro destino.

F I N E

CAMPAGNA

La Profe per salvare il collega decide di inoltrarsi in bicicletta in mezzo alla natura.

Ad un tratto un lampo colpisce un albero che le sbarra la strada.

A questo punto la Profe deve continuare il suo percorso a piedi; scavalcando l' albero trova però una buca piena di fango e vi cade dentro, ma rialzandosi in fretta prosegue ugualmente il suo tragitto.

In lontananza intravede un ponte, ma quando si avvicina vede che è una passerella stretta e sconnessa.

Ma davanti a lei c'è un burrone e per superarlo deve aggrapparsi ad una liana; arrivata dall'altra parte trova della melma in cui resta bloccata.

Ad un certo punto dalla melma viscida e fangosa un centinaio di rettili la circondano e si avvicinano minacciosi, ma lei raccoglie una manciata di fango e la getta addosso ai serpenti facendoli fuggire.

Arriva così al castello dove è imprigionato il Profe di matematica, con fatica giunge nel sotterraneo dove si trova davanti il caro collega della 2F che aveva ormai perso le speranze, perché le sbarre della sua prigione si aprono solo dall'esterno.

Possono così tornare alla Sacchi sani e salvi.

F I N E

TRAGHETTO

La barca è dipinta di nero e decorata con un teschio d'argento. Quest'ultimo potrebbe essere il ritratto del proprietario dell'imbarcazione, un individuo alto, smunto e incappucciato, che indossa un lungo abito monacale e che in questo istante è indaffarato a poppa della sua malandata barca e così pallido ed emaciato che ti sembra proprio di vedere uno scheletro.

«Traghetto per l'altra sponda, signora?» le chiede con voce sepolcrale.

«Quanto?» domanda insospettita.

«Glielo rivelerò solo se deciderà di usare la mia barca» replica quello, ridacchiando. «Abbia fiducia in me!»

«Ma chi siete voi esattamente?» chiede la Vignoli, sentendosi un po' a disagio in questa situazione.

«Mi chiamo Caronte» risponde l'uomo, sembra essere sincero, ma lei non capisce se dietro a quel nome si nasconde qualcosa di pericoloso.

Decide di salire su quel traghetto.

«Bene signor Caronte» chiede baldanzosa, «Quant'è il pedaggio?»

«Cantore, mi chiamo Cantore» replica quello con un sorriso. Arrivati a metà stagno Cantore si mette a ridere e dice con quella voce maligna: «Per te è finita! Dovevi anagrammare il mio nome!». Dopo questa frase, il traghetto affonda in un vortice e la Vignoli muore annegata.

F I N E