



Strega Berenice E GLI SCHELETRI LUMINOSI

www.giochicolori.it

Berenice è una strega anziana e un po' pasticciona.

Sono ormai diversi anni che non realizza più pozioni magiche: non si ricorda più dove ha messo il suo libro di ricette e ormai sta perdendo la memoria. Quando era giovane non aveva nemmeno bisogno di consultare il grande "**LIBRO GRIGIO DEGLI INTRUGLI**". Libro che ogni strega che si rispetti studiava già da quando frequentava la scuola di stregoneria.

A sei anni riusciva a fare le sue prime magie: il maestro della scuola, Mago Ghirò, le faceva sempre i complimenti.

Pensate che a fine prima riuscì addirittura a far volare per tutta la classe i pantaloni del maestro, lasciandolo in mutande di fronte a tutte le compagne divertite.

Lui, anziché arrabbiarsi, si complimentò tantissimo con lei: "Ma che brava la nostra Berenice: questa è una magia che, di solito, riesce alle stregchette di classe terza! Diventerai una maga sopraffina!".

Nella materia "STREGONERIA E POZIONI MAGICHE", Berenice aveva sempre dieci In pagella.

A dire il vero era l'unica materia in cui andava bene: in "STORIA DEI VAMPIRI" aveva cinque, in "STUDIO SCIENTIFICO DEGLI ANIMALI ORRIPILANTI" anche e in "SCOPE VOLANTI E MEZZI DI TRASPORTO STREGONESCHI" quattro. In "RISATA MALEFICA" non ne parliamo neanche: addirittura tre! Per quanto si sforzasse, non riusciva proprio a riprodurre quella terrificante risata che tutte le streghe hanno. Quando ci provava le veniva da ridere e il maestro si arrabbiava molto con lei.

I suoi genitori, con una pagella del genere, non erano proprio felici, ma "Stregoneria" era sicuramente la materia più importante e l'avrebbe resa, probabilmente, una strega potente e famosa. Non era però l'unico bel voto che aveva in pagella: in comportamento prendeva sempre dieci con un pipistrello dorato disegnato vicino (i pipistrelli, nella loro scuola, corrispondevano alla nostra "lode").

Berenice aveva tanti difetti, ma non si poteva certo dire che fosse maleducata: quando come compito di fine quinta trasformò, ad esempio, un principe in una rana, non la finì più di scusarsi, tanto che, dopo qualche giorno, andò a cercare l'animale in tutti gli stagni finché non lo ritrovò e lo ritrasformò nel giovane e bel ragazzo che era.

Al termine di tutti i suoi studi, divenne una strega molto brava e amata a “Paludetetra”, il luogo in cui viveva. Tutte le altre streghe andavano a chiederle consigli e Berenice, sempre gentilmente, diceva loro: “No, hai messo troppi artigli di tigre, per questo la scopa vola male”, oppure, “Ti do un piccolo suggerimento: se aggiungi tre baffi di topo salmastro al tuo intruglio, sarà meno amaro. Quando lo metterai nella torta da regalare alla principessa, non rifiuterà più di mangiarla come lo scorso anno, stavolta la ingoierà tutta e vedrai che la trasformazione in ramarro velenoso avverrà senza problemi.” Aggiunse poi: “Quando la stregoneria si sarà compiuta, ricordati di mandare una lettera di scuse al re e alla regina, mi raccomando!”.

Dopo una vita fra calderoni e ingredienti magici, Berenice ora era anziana, aveva già 213 anni, una ragguardevole età anche per una strega! Aveva già deciso di appendere la sua scopa al chiodo, quando ricevette il fatidico messaggio!

Già, quello che non vi ho ancora detto, è che qualche giorno fa Berenice lesse un messaggio su “WitchApp”, il “WhatsApp” delle streghe. Erano i suoi amici: gli scheletri luminosi. Non li vedeva da diversi anni e l’avevano invitata ad ammirare la loro nuova villa infestata dai fantasmi che si trovava a “Bosco Diroccato”. All’invito sarebbe seguita una festa di Halloween con balli, canti, giochi e una succulenta cena a base di occhi di babbuino in salsa di sangue di lupo mannaro.

Non poteva certo rifiutare: un po’ per scortesia, e non sarebbe stato certo da lei, un po’ perché gli occhi di babbuino in salsa erano il suo piatto preferito! Che dire poi dei giochi che avrebbero organizzato? Fra questi il lancio del pipistrello: sport in cui da giovane era davvero una campionessa.

Il libro delle pozioni, però, non riusciva a trovarlo: guardò ovunque, persino sotto la cuccia di “Pisellino”, il suo adorato gatto nero. Niente da fare!

Il problema era riuscire a far volare la sua scopa, ma senza libro magico come avrebbe potuto fare?

“Vediamo se mi ricordo” disse fra sé e sé mentre mescolava un grosso intruglio verde che bolliva sul fuoco acceso del camino. “Se non sbaglio, al sangue di rinoceronte bisognava aggiungere del catarro di cammello, due peli di coniglio e uno starnuto di coccodrillo. Una volta cotto tutto a puntino nel calderone, si versa sulla scopa e il gioco è fatto.” Nulla da fare: una volta rovesciata parte della pozione sulla scopa, questa cominciò a impazzire, menando colpi in testa alla povera strega che fu costretta a nascondersi sotto il letto finché non finì l’effetto della magia. “Ah, ecco! Probabilmente non doveva essere versata ma bevuta! Aspetta che gli aggiungo una lacrima di topo e due zampe di scarafaggio per togliere il saporaccio e renderla più gustosa”. Nel dirlo prese gli ingredienti sulla mensola e li aggiunse con cura all’intruglio. Un disastro: subito dopo aver ingoiato la pozione si trasformò in una bambina di cinque anni, il suo corpo si riempì interamente di squame di tartaruga. Vide la sua mano muoversi senza

controllo e il dito indice infilarsi fra le narici alla ricerca di caccole. Per quanti sforzi facesse, il dito sembrava incollato al naso e non c'era verso di levarlo. Restò così per un giorno intero e si vergognò così tanto che non aprì la porta nemmeno al postino che le portava sempre il suo giornale preferito: "Fattucchiera 2000".

Ebbe allora un'idea: "non mi resta che chiamare Mago Ghirò", il mio maestro della scuola elementare. Lui sì che può aiutarmi". Prese allora il telefono cellulare, compose il numero del maestro e gli spiegò il problema".

L'uomo, anche se molto più anziano di Berenice, fu contento di aiutare la povera donna. Stettero al telefono quasi un'ora prima che la sua ex allieva riuscisse a farsi capire. Il mago, con l'avanzare dell'età, era diventato un po' sordo. "Cosa? Ti fa male un dente?" disse Ghirò, "No, il problema è la scopa volante!" Ripeté per la decima volta la strega. "Non riesci a mangiare un elefante?" rispose ancora lui. "Nooo LA SCOPA VOLANTE!" ripeté a voce ancora più alta Berenice scandendo bene le parole. Dopo quaranta tentativi andati a vuoto, finalmente il mago capì: "Ah...il problema è la scopa volante? Bene, non potevi dirmelo prima?" Disse in tono stizzito alla strega.

Lei arrossì di vergogna: in fondo era sempre il suo maestro e si sentì un po' in colpa per non essere riuscita a farsi capire prima.

Mago Ghirò era sì un po' sordo e rimbambito, ma con le pozioni magiche ci sapeva davvero fare e col suo mantello volante riuscì ad arrivare a casa della strega nel giro di pochi minuti. I due si abbracciarono fortissimo: l'emozione di rivedersi dopo così tanti anni era tanta. Berenice aveva intenzione di fare le solite domande che due persone che non si vedono e non si sentono da tempo fanno. Cose del tipo: "Come stai? Come passi le tue giornate? Cosa mi racconti di bello? Ora dove vivi..."

Ma se ci vollero già venti minuti a Ghirò prima che capisse il "Come stai?" di Berenice, la strega pensò non fosse il caso di insistere con altre domande.

"Allora, mi dicevi che non riesci a far volare la scopa, quella lazzarona!" Berenice fece di sì con la testa per evitare di rispondere e cominciare un nuovo teatrino col mago sordo. "Mi meraviglio di te! È una cosa estremamente semplice, la prima magia che ogni brava strega deve saper fare" aggiunse il mago. Berenice arrossì di vergogna. "Visto che con le pozioni fai pasticci, ti dirò una filastrocca magica di mia invenzione. Ripetila insieme a me e la tua scopa potrà volare per tutta la notte di Halloween". La bocca sdentata della strega si curvò in un sorriso di approvazione. "SONO PRONTA", disse pentendosi subito di aver parlato.

Fortunatamente lui non sentì proprio.



Ecco che Ghirò, con voce tremolante, cominciò a dire:

SUDICIUME:

SCOPE, RAMAZZE , SPAZZOLONI
VOLANO IN CIELO COME CAMPIONI
MA, DOPO UN GIRO NEL FIRMAMENTO,
CHI LO PULISCE STO PAVIMENTO?



Dopo aver ripetuto la formula magica, la scopa di Berenice che fino a pochi secondi fa era rimasta appoggiata al camino, cominciò ad agitarsi nervosamente.

“Ecco fatto” disse il mago “Visto come è stato semplice?” Berenice annuì con la testa e gli offrì una tisana di denti di coccodrillo, la sua specialità. Salutò poi affettuosamente con tante moine il maestro e lo accompagnò alla porta, stando ben attenta a non pronunciare più alcuna frase: in questo modo avrebbe evitato nuove situazioni imbarazzanti con il suo vecchio insegnante.

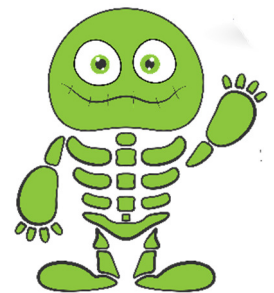
L'indomani, dopo il tramonto, avrebbe affrontato il viaggio verso “Bosco Diroccato”. Sarebbero state sufficienti due ore di volo, calcolando il traffico nel cielo. Ad Halloween, come potrete immaginare, ci sono infatti streghe che volano in tutte le direzioni e a tutte le ore della notte.

Non riuscì a prender sonno dalla felicità: di lì a poche ore avrebbe potuto rivedere, dopo tanti anni, i suoi amici scheletri luminosi!

Il giorno seguente cavalcò la sua scopa che, docilmente, si sollevò da terra, uscì dalla finestra in un lampo e scomparì nel cielo rosso del tramonto.

Berenice era estasiata: volare era sempre un'emozione unica ed erano troppi anni che non lo faceva! Si sentiva felice come una bambina che assaggia il suo primo budino alle alghe e bava di lumaca, un dolce tradizionale che veniva dato dai genitori alle piccole streghe quando compivano la loro prima magia.

Dopo i primi momenti di entusiasmo la strega, che aveva pur sempre 213 anni, cominciò ad accusare una certa stanchezza, inoltre aveva difficoltà a governare la scopa: “Mannaggia, come farò ad atterrare?” pensò.



www.giochicolori.it





PROBLEMI DI VOLO

SONO STANCA DI VOLARE.
IL SEDERE MI FA MALE:
COME FACCIO AD ATTERRE?

SE FACCIO UNA PICCHIATA,
MI ASPETTA UNA TESTATA.
SE ATTERRO DENTRO UN FOSSO,
MI ROMPO QUALCHE OSSO.
SE PLANO NELLO STAGNO,
È CERTO CHE MI BAGNO.

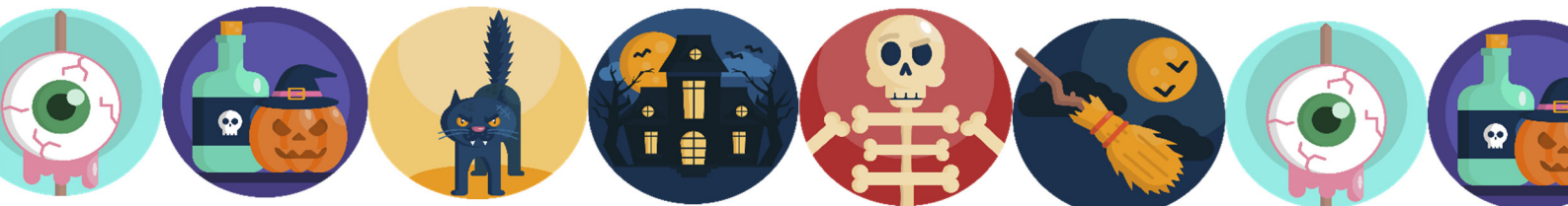


“FORSE” PENSO’ LA FATTUCCHIERA
“ERA MEGLIO NON VOLARE STASERA?”

Il pensiero di non riuscire ad atterrare la mise in uno stato di agitazione misto a tristezza: si rese conto di essere diventata davvero vecchia e incapace di fare anche una cosa così naturale per le streghe come quella di volare a cavalcioni di una scopa. D'improvviso abbassò lo sguardo. Vide una grande villa e, attraverso le finestre, tante luci che si muovevano all'interno.

“Caspita, sono già arrivata a Bosco Diroccato e quella dev'essere sicuramente la villa degli scheletri luminosi. Dovrei solo capire come atterrare!”.

Alla parola ATTERRE la scopa virò e cominciò a scendere dolcemente di quota puntando verso la casa. “Che meraviglia, queste magie moderne sono fenomenali: altro che ricette complicate o pozioni fumanti” pensò “E' stato sufficiente ripetere una filastrocca per far capire alla scopa tutti i comandi”. Volle quindi divertirsi ancora un po' prima di mettere piede a terra: “Fai una piroetta”, ordinò. La scopa immediatamente volteggiò a 360 gradi fra le stelle. “Ora muoviti a zig-zag” essa obbedì. Berenice pensò però che non fosse il caso di esagerare: e se avesse pronunciato qualche parola che la scopa poteva interpretare come un comando? Cosa sarebbe successo se avesse detto distrattamente, che so, “Non vedo l'ora di arrivare a casa e farmi un bagno?” la scopa avrebbe sentito la parola “BAGNO” e si sarebbe gettata a capofitto in qualche corso d'acqua?



Sicuramente meglio non rischiare!

Non si sbagliava, quella era proprio la villa infestata dei suoi amici scheletri luminosi! Se ne accorse immediatamente quando la scopa atterrò dolcemente nel giardino prospiciente.

Tobias, lo scheletro più giovane, accolse calorosamente Berenice davanti la porta d'ingresso. "Vieni qui vecchia mia! Ti aspettavamo con tanta ansia!".

Entrata in casa, tutti gli altri scheletri furono contenti di vederla: erano così felici che non stavano davvero nella pelle! (Mai detto fu più azzeccato come in questo caso!). C'era chi saltellava per la gioia, chi agitava le braccia, chi applaudiva: era tutto un tintinnio rumoroso di ossa che sbattevano fra di loro. Sembrava di assistere ad un concerto per maracas e orchestra.

Marcus e Geremias le corsero incontro a braccia aperte: abbracciarono così forte la loro amica che uno dei due si ruppe la clavicola e fu costretto a chiamare suo figlio Alonsos per farsela rimettere a posto. Come avrai notato tutti gli scheletri hanno il nome che temine per "esse". È proprio una loro caratteristica. Del resto, ognuno ha le proprie abitudini e chi può mettere in dubbio quelle degli scheletri? La festa proseguì fino al mattino: erano tanti anni che Berenice non si divertiva così. Si scatenò a suon di musica e mostrò tutte le sue doti nel lancio del pipistrello. Le bastò poco per sentirsi ancora giovane. Se in quel momento le avessero chiesto la sua età avrebbe potuto persino dire di avere 120 anni!



Fu l'ultima volta che vide i suoi amici, tornata a casa, ricominciò la sua vita di sempre. Aveva la compagnia di Pisellino, il suo gatto e delle sue amiche. Il ricordo di questa serata con i suoi amici speciali non l'abbandonò mai e il ricordo le scaldava sempre il cuore. Sapeva di non essere sola: in tanti le volevano bene e provava una gioia incontenibile. L'amicizia è davvero la cosa più importante nella vita di ogni persona, persino se sei una straga hai 213 anni!

(Fabio Speciale)

Le filastrocche sono di "Corinne Albaut".

www.giochicolori.it



IL GIOCO DEGLI SCHELETRI LUMINOSI

www.giochiecolori.it



Gli scheletri luminosi hanno regalato a Strega Berenice un gioco di loro invenzione. Per giocare bisogna formare delle squadre composte da quattro bambini ciascuna.

SCRIVETE QUI IL NOME DELLA VOSTRA SQUADRA:

REGOLAMENTO:



Ogni componente della squadra ritaglia con cura le strisce corrispondenti ad ogni colore.



Con le strisce ritagliate si dovranno formare delle frasi che andranno incollate sul quaderno di ogni bambino.



Le frasi possono essere buffe, purché siano corrette e abbiano un senso.



In ogni frase non possono esserci più strisce dello stesso colore.



Al termine del lavoro, sarà assegnato il seguente punteggio:



2 punti per ogni frase corretta. 1 punto se è corretta ma è stata formata anche da un altro componente della squadra.



Da 6 a 10 punti aggiuntivi al gruppo, come voto globale per la correttezza. Da 6 a 10 punti per la collaborazione all'interno del gruppo.



I punti di ogni giocatore componente la squadra saranno sommati e daranno il punteggio totale.

VINCE LA SQUADRA CHE AVRA' TOTALIZZATO IL PUNTEGGIO MAGGIORE!

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

Nome della squadra:

NOME GIOCATORE	PUNTEGGIO FRASI	PUNTEGGIO COLLABORAZIONE	PUNTEGGIO ORDINE
PUNTEGGIO TOTALE:			

LA	GLI	I	UNA
UNA	IL	LO	LE
UN	IL	UNA	LO
LA	RANA	SCHELETRO	OCCHI
STREGA	MAESTRO	MAGO	TARTARUGA
STREGHE	ZOMBIE	MUMMIA	VAMPIRI
PIPISTRELLO	BERENICE	VOLA	VOLANO
OSSERVANO	SBATTE	SALUTA	CANTA
DORME	SPAVENTA	PREPARA	BALLANO
CAMMINA	AIUTERA'	CORRE	SUL TAVOLO
LA STREGA	LENTAMENTE	DI NOTTE	LE OSSA
MAGICA	STANOTTE	IN CLASSE	NELLO STAGNO
SULLE SCOPE	LE PERSONE	IL MONDO	GLI SCHELETRI