

Gruppo 3 - Scrittori di classe

De Franceschi, Orrù, Musarra, Trovato, Mastroeni

INNOVA

LA BIBLIOTECA SEGRETA

Tino vive in una piccola cittadina noiosa e le sue più grandi avventure le vive nei libri. Anche quelli, però... sono scarsi da trovare: la libreria più vicina è a molti chilometri e comunque i suoi genitori non hanno molti soldi da dargli. Così Tino certe volte le storie se le scrive addirittura da solo!

Un giorno Salman, il suo migliore amico, gli racconta di una cosa pazzesca che ha scoperto su Minecraft: una gigantesca biblioteca "segreta"! Tino non è molto appassionato del gioco ma subito si entusiasma! Entra con Tino nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) e in questa biblioteca magnifica simile a un tempio. I libri sono scritti da autori di tutto il mondo, che li mettono a disposizione di modo che tutti le possano leggere. Alcuni, addirittura, vivono in paesi in cui non c'è la libertà di stampa e allora nascondono le loro opere in Minecraft!

A Tino sembra un posto magico, peccato che i libri siano solo in inglese!

Tino allora chiede aiuto a Salman, che è esperto di Minecraft, per costruire una biblioteca in Minecraft insieme! Tino ci metterà le sue storie e magari anche altri vorranno condividere le loro! È un progetto elettrizzante e ci lavorano con entusiasmo, conoscendo anche altri giocatori appassionati che si uniscono a loro... poi a un certo punto Tino esclama: "Salman! E se riuscissimo a fare qualcosa anche nel mondo reale?"

Salman lo guarda come se fosse impazzito ma Tino è pronto per l'avventura! È ora di fondare una biblioteca anche lì, nella loro cittadina!

Come faranno Tino e Salman a realizzare questo progetto? Chi li aiuterà? Chi glielo potrà impedire? Sarà un'esperienza entusiasmante o ci saranno anche momenti di difficoltà? Come si può innovare e rendere migliori le cose nel mondo reale?

Continuate il racconto secondo le ricordate di non superare i 10.000 caratteri

Buon lavoro!

Quest'idea li entusiasma, tuttavia sanno che non hanno abbastanza soldi per comprare il materiale necessario per costruire una biblioteca di quelle dimensioni; però non si arrendono e decidono di mettere un annuncio su Minecraft per chiedere aiuto. Dopo qualche giorno, arrivano delle lamentele dal costruttore della biblioteca di Minecraft per avergli copiato l'idea di costruirla nella vita reale. Alla fine della lettera propone loro una sfida con in palio €500.000: se Tino e Salman avessero costruito (nella vita reale) una biblioteca migliore dell'avversario (in gioco chiamato **Il Costruttore**) quest'ultimo avrebbe dovuto cedergli la sua biblioteca su Minecraft e quella nella vita reale. Se a vincere fosse stato Il Costruttore, Tino avrebbe dovuto cedergli le sue storie e la loro biblioteca.

Così Tino e Salman chiamano i loro amici Andrea e Alessia, figli del sindaco; i due gemelli iniziano ad acquistare chiodi, martello, mattoni e cemento. Dopo qualche giorno, Alessia, molto brava a disegnare, invia agli altri membri del gruppo la piantina della futura biblioteca.

I genitori di Salman possiedono una falegnameria e decidono di cedergli della legna che non gli serviva; così la compagnia decide dove iniziare a costruire la struttura. Purtroppo, dopo qualche giorno, si verificò un terremoto di magnitudo 4.2 che distrusse molti edifici, tra cui la piccola biblioteca del paese dove abitava Tino. I ragazzi vanno a cercare tra i resti della costruzione distrutta e trovano libri, materiali utilizzabili e una chiave; non sanno cosa apre, ma decidono di tenerla. Alessia e Andrea sanno che esiste un magazzino nascosto sottoterra non utilizzato da nessuno e decidono di utilizzarlo per depositare tutti i materiali raccolti, la chiave però decidono di nascondersela non sapendo quale fosse il suo valore.

Un giorno per caso quando tutti erano riuniti nel magazzino, Andrea trova una serratura e decide di provare ad aprirla con la chiave che avevano trovato e con grande meraviglia si aprì!

Si fecero coraggio e entrarono: la stanza era buia e polverosa, trovano poi un baule, con all'interno dei libri antichi risalenti al 1554 e introvabili al giorno d'oggi. Decisero di prenderli e di conservarli assieme alla chiave che scelsero di tenere nel caso in cui fosse servita. Iniziarono ad impiantare dei paletti per le fondamenta, posizionare i mattoni e fissarli con il cemento preso in prestito dallo zio di Andrea e Alessia, che possedeva un cantiere. Dopo qualche mese, iniziava ad esserci una base dove si poteva cominciare a posizionare i materiali; si fermarono per una pausa e giocarono un po' a Minecraft. Notarono qualcosa di strano nel loro mondo: si era aggiunto un giocatore anonimo alla partita, provarono ad espellerlo, ma spuntò un avviso con su scritto che non avevano i permessi per farlo. Così iniziarono a sparire materiali, costruzioni e animali, i giocatori si materializzarono e finirono in una dimensione buia e colma di mostri e dopo un po' capirono che erano finiti in un altro mondo, ad un certo punto si trovarono davanti ad una biblioteca con una cassa all'ingresso, l'aprirono e trovarono un messaggio con su scritto: "Vi osservo! Ancora non avete finito di costruire la biblioteca! Hahaha!"

I ragazzi si guardarono attorno, si fecero coraggio e decisero di addentrarsi all'interno della struttura. Videro scaffali pieni di libri preziosi; era tutto perfettamente ordinato e pulito, l'atmosfera era accogliente e invitante. In sottofondo c'era una musica calma e una voce robotica dava loro il benvenuto alla biblioteca "Alighieri". Continuarono ad avanzare verso una luce calda vicino a delle poltrone morbide e cuscini colorati; presero un libro dallo scaffale presente alle loro spalle. Ma all'improvviso si spensero le luci, si sigillarono tutte le uscite disponibili e una luce rossa iniziò a lampeggiare e a dare un allarme. I ragazzi iniziarono a guardarsi intorno e cercarono una via di fuga. In lontananza videro una figura scura e minacciosa, ad un certo punto si fermò, decisero di avvicinarsi, ma quando furono a pochi metri di distanza la figura si smaterializzò e sparì. Il gruppo era confuso, non sapevano come uscire da quella situazione, girarono per la biblioteca e trovarono un condotto nascosto da una poltrona, cercarono di svitare le viti, ma non avevano alcun utensile utile.

Ad Alessia venne allora un'idea, si tolse un fermaglio dai capelli e lo utilizzò come cacciavite, così riuscirono ad aprire il condotto e lo attraversarono. Arrivarono in una stanza grande solo qualche metro; gli sembrava impossibile che una biblioteca così tanto grande non avesse un'uscita alternativa. Si ricordarono che erano su Minecraft e decisero di chiudere il gioco. Nell'istante in cui abbandonarono la partita quest'ultima si riaprì e comparve un giradischi con un disco da ascoltare, attivarono il giradischi e partì una musicchetta che si faceva sempre più intensa: Ta, da, ta, da, ta, da, da ... qualche minuto dopo la musica si interruppe e iniziò a parlare una voce che li minacciava a non uscire dal gioco e risolvere l'enigma della stanza in cui erano finiti. Ascoltarono le informazioni:

"Quello che provate l'uno per l'altro non può essere contenuto in questa stanza, se l'amicizia si unisce mai più perisce. L'indovinello si conclude qua, ma l'escape room continuerà".

Erano confusi sul da farsi e iniziarono a ragionare su come scappare dalla trappola del Costruttore; erano stanchi e decisero di chiedere nella chat del gioco se potevano fare una pausa. Aspettarono a lungo convinti che la risposta sarebbe stata negativa, ma invece, dopo una decina di minuti, il Costruttore apparve loro e disse che una pausa non avrebbe fatto male e diede appuntamento il giorno dopo alla stessa ora per continuare il gioco. I ragazzi, una volta usciti dal gioco, decisero di andare a fare una

passaggiata e mentre camminavano discutevano di quello che gli era capitato. Salman ripeté più volte che non era possibile entrare su un mondo di qualcuno senza averne i permessi e chiese ad Andrea, proprietario del mondo, se avesse dato le chiavi di accesso a qualcuno al di fuori dal loro gruppo. Andrea rispose che le uniche persone che potevano entrare nel mondo erano: suo padre, Alessia, Tino e Salman.

Decisero di chiedere al padre di Alessia e Andrea se fosse stato lui. Andarono a casa del sindaco, padre di Andrea e Alessia, e bussarono nello studio, ma non ricevendo risposta, decisero di entrare.

Aprirono lentamente la porta e videro il sindaco che giocava a Minecraft (Si proprio così!) in un mondo familiare per i ragazzi: il loro mondo!

Andrea sdegnato, chiese spiegazioni, ma suo padre rimase in silenzio: dopo qualche secondo spense il computer e rimproverò i ragazzi ordinando loro di tornare alle loro case.

Una volta usciti andarono nel luogo dove avevano iniziato a costruire la biblioteca e decisero di smontare completamente la costruzione. Dopo poco furono raggiunti da Andrea e Alessia che comunicarono che il padre era uscito e la casa era libera. Così decisero di tornare per cercare di capire.

Alessia fece strada e si diressero nel seminterrato. Iniziarono a guardarsi intorno e a spostare scatoloni e cianfrusaglie, neanche loro sapevano cosa stavano cercando, forse solo qualcosa che gli chiarisse le idee. Ad un certo punto, spostando degli scatoloni, trovarono una porta di ferro; erano confusi e non sapevano se addentrarsi all'interno di quest'ultima. Andrea decise di avanzare, la porta richiedeva un codice per essere aperta. Andrea rifletté un attimo, prese un foglio di carta e una penna; si guardò intorno e dopo un po' iniziò a scrivere qualcosa in quel foglietto, si riavvicinò alla porta e inserì un codice e questa si aprì.

All'interno di quest'ultima si trovavano dei bauli contenenti vari quaderni; ne presero uno, lo aprirono e iniziarono a leggere ciò che vi era scritto. Erano stampe di mail indirizzate ai creatori di Minecraft da parte del sindaco, in cui li minacciava di chiudere definitivamente il gioco se non venivano accettate le sue richieste. Non era un sindaco qualunque, era molto potente e aveva anche un grande giro d'affari, insomma non gli sarebbe stato difficile far fallire un gioco inventando scuse e accusando i creatori.

Tornando a noi... le sue richieste erano: avere il potere assoluto su Minecraft, poter controllare i mondi dei giocatori e i giocatori stessi, poter aggiungere nuove modalità e controllare lo sviluppo del gioco aggiungendo modifiche a quest'ultimo. Ma perché tutto questo? È quello che vollero capire i ragazzi e così iniziarono a cercare traccia da seguire per trovare risposta ai loro perché.

Fu così che trovarono una pergamena il cui titolo era: "**Quello che nessuno sa di me**", continuarono a leggere e trovarono la storia della vita del sindaco. In questo testo si parlava di un episodio di bullismo: "da piccolo il sindaco era stato bullizzato da alcuni compagni di classe, in quanto definito secchione e incapace di tutto. Da grande voleva dimostrare a tutti il suo potere e le sue capacità.

I ragazzi rimasero in silenzio e si guardarono in faccia, non sapevano cosa dovevano fare, se dissuaderlo nel suo intento o se convincerlo a cambiare idea.

Tornarono a casa di Alessia e Andrea, chiesero di parlare con il sindaco e furono accolti, li invitò a seguirlo e una volta arrivati nello studio raccontarono quello che sapevano sulla sua storia.

Il sindaco capì che il gioco era finito e si dimostrò pentito del suo piano.

I ragazzi gli proposero di costruire una biblioteca insieme, senza premio, ma solo per stare un po' insieme e fare qualcosa di veramente utile alla società.

Dopo una decina di mesi la biblioteca, bellissima, fu così realizzata.