



Se io fossi Cipì

Contest Scuola Primaria

**Istituto Mondo Libero Sant'Arpino
(Ce)**

**Raccolta di nuove avventure di Cipì
elaborate dalla Classe V**

Un passero nel bosco

Un giorno d'estate, su un albero dove si trovava un nido, una mamma Passera stava covando un uovo quando all'improvviso arrivò un corvo che l'avvisò di una guerra in corso. La madre spaventata scappò portandosi via il suo uovo. Purtroppo l'uovo era troppo pesante e le cadde dalle zampe andando a finire in un cespuglio. Arrivò una fitta nebbia e mamma Passera non riusciva a trovarlo. Dopo un po' di giorni l'uovo si schiuse e nacque il passero Cipì. Cipì non trovò la sua mamma, in realtà il corvo voleva impossessarsi del nido confortevole che mamma Passera aveva costruito. Intanto il piccolo Cipì iniziò a perlustrare ed ammirare il bosco: si imbatté in una casa, la porta era socchiusa e lui, molto affamato, vi entrò in cerca di cibo. Quando entrò, vide una gabbia con all'interno un uccellino: si trattava di sua madre che era stata catturata. Cipì la riconobbe dalla sua voce e provò a liberarla ma arrivò un uomo che, con una mazza, cercò di colpire Cipì ma il passero, che era molto abile, schivò il colpo e la mazza colpì la gabbietta facendola rompere. La madre aveva un po' di mal di testa ma riuscì comunque a scappare con Cipì dall'uomo. Mamma Passera capendo che il corvo aveva mentito ritornò al villaggio e chiese aiuto agli altri animali per cacciarlo via dato che si era rivelato un pericolo. Quando arrivarono al rifugio del corvo lo minacciarono e spaventandolo lo fecero scappare. Da quel giorno Cipì crebbe e visse in armonia nel nido con sua madre sempre pronto ad aiutare gli altri animali del posto. Un giorno, mentre passeggiava in cerca di cibo incontrò un vecchio corvo malandato e con una zampa rotta: lo riconobbe subito, si trattava del corvo che gli aveva rubato il nido. Il corvo gli disse di essersi pentito per come si era comportato con gli altri animali del bosco, infatti per questo, ora, era rimasto solo e abbandonato da tutti. Cipì, che era molto generoso, capì che il corvo si era pentito sinceramente e lo perdonò. Gli costruì un piccolo nido vicino al suo per aiutarlo e da allora vissero tutti in armonia compreso il corvo: in fondo in ognuno di noi c'è del buono e bisogna dare sempre una seconda possibilità a tutti.

*Realizzato da: Giuseppe Arbolino
Con la collaborazione di Domenico Esposito, Ciro Paudice,
Christian Barbieri, Arcangelo Falace e Antonio Saviano*

Cipì e le sue avventure nel mondo virtuale

Capitolo 1 Una sorpresa in volo

Un giorno, mentre Cipì girovagava nel paesino di Piadena, come ogni giorno, vide un bambino che aveva una strana scatoletta tra le mani: era meravigliosa, si sentivano musicchette e suoni a lui familiari.

Il giorno seguente, Cipì rivide lo stesso bambino che posò per un attimo ciò che aveva tra le mani su un tavolino per prendere la bottigliina d'acqua. Il passero ebbe subito l'occasione di poter prendere la scatoletta. Quando ebbe quell'oggetto tra le sue zampettine si ritrovò in un mondo parallelo dallo sfondo bianco e blu, ma non riusciva a capire cos'era o meglio dove si trovava. Non sapeva nemmeno leggere! Cipì era confuso da tutto quello che vedeva lì intorno a lui, tutti quei simboli sparsi ovunque lo confondevano. Improvvisamente accade qualcosa di strano: le sue zampette finirono in un mondo tra il viola e il giallo, forse si trattava di un'app modernissima. Sfogliando l'applicazione Cipì capisce che ogni giorno il mondo può cambiare opinione, colore, direzione... insomma tutto! Fa caso anche al tempo che era trascorso... Quante cose erano diverse! Un polline improvvisamente gli solletica il becco e finisce in un mondo virtuale tutto nero e bianco. Qualcosa di fantastico! Vedeva davanti a sé scorrere video, c'erano anche degli strani segni (#), ma per lui era tutto splendido, magico.

Mentre giocava o per meglio dire, girovagava, vide delle magie pazzesche, c'era scritto # (**hashtag**) e poi d'improvviso la vede: era Passerì. Di certo era confuso, non sapeva leggere, vedeva tante cose strane, ma particolari allo stesso tempo. Si rese conto che era tutto "in movimento" ma lui nello schermo era rimasto intrappolato.

Questo mondo lo incuriosiva ma lo confondeva tanto!

<< Quanto vorrei tornare indietro! >> pensò.

Capitolo 2 Dov'è Cipì?

Nel frattempo, nel mondo reale di Cipì e Passerì l'aria era molto cupa perché tutti erano alla ricerca del passerotto curiosone. Sugli alberi non si parlava d'altro <<Cosa sarà successo a Cipì? >> si chiedevano.

<< Che cosa avrà combinato adesso spinto dalla sua curiosità?>> pensava Passerì.

La passeretta voleva solo ritrovare il suo dolce compagno, così cercò ovunque, ma non riuscì a trovarlo!

Il giorno seguente, Passerì sfogliando tra i suoi "like" vide l'immagine di un passerotto. Cercò, perché sentiva in lui qualcosa di familiare, il suo nome ed era proprio il suo Cipì. Dicevano di lui che aveva scoperto tante cose interessanti nel mondo digitale, oscuro ai passerì del paese.

Da quel giorno cominciò a pensarlo sempre di più.

<<Come posso incontrarlo?>> sussurrava tra sé.

<< Come posso entrare anch'io in questo mondo frenetico?>> pensava la dolce passera.

*Realizzato da: Eliana Nardi, Benedetta Esposito e Di Biase
Asia*

Cipì nel mondo digitale

Durante la primavera, Cipì e la sua Passerì volavano e cinguettavano allegramente tra gli alberi del parco della città.

In volo il passero vide dalla finestra un bambino che giocava ai videogiochi. Incuriosito, entrò dalla finestra della casa e iniziò a cinguettare: era il suo modo di comunicare che voleva fare amicizia col bambino e voleva provare quel gioco che tanto lo incuriosiva.

Etan, questo il nome del bambino, era molto solo, nonostante una gran bella famiglia, anche benestante che non gli faceva mancare nulla, si sentiva molto solo, gli mancava, infatti, la cosa che più desiderava: l'affetto e le attenzioni dei suoi genitori.

Etan chiese a Cipì: <<Vuoi vedere come si gioca? >> Lui cinguettò come per dire sì! Il bambino iniziò a fargli vedere come si usava! Cipì seguendo Etan nel gioco ne venne risucchiato.

Non riusciva a credere a ciò che vedeva: era in una realtà virtuale e si divertiva tanto.

Etan, incredulo, iniziò ad avere paura per il suo nuovo amico: Cipì non sapeva che era finito in un gioco di armi e guerre.

Si ritrovò per fortuna riparato in una trincea: non riusciva a capire come si potesse giocare con la vita?!?

<<Che gioco è mai questo?!?>> urlò cinguettando contro Etan che intanto cercava un modo per riparare a questa disavventura.

Unica soluzione: togliere la spina, staccare tutto e sperare che il videogioco infernale catapultasse fuori il povero uccellino.

Etan provò ed ebbe successo... Cipì balzò fuori dal videogioco con la codina ancora fumante per una pallottola che lo aveva sfiorato.

<<Come fai a giocare in questo modo, piccolo umano?>> cinguettò Cipì <<Vieni con me e Passerì, fuori c'è un mondo da scoprire...>>

Il piccolo Etan, convinto dai cinguettii del passerotto, scese in strada e seguendo gli uccellini arrivò al parco.

E qui dei bambini gli lanciarono la palla...era un invito ad unirsi a loro.

Etan salutò e ringraziò Cipì e Passerì, grazie a loro era uscito dalla sua solitudine.

Ancora una volta i due pennuti avevano aiutato un amico a trovare la felicità.

Realizzato da: Salvatore Peluso e Nancy Merolese

Con la Collaborazione di: Elpidio Arbolino

Cipì l'avventuriero

Capitolo 1: Cipì e il viaggio nel tempo

Cipì era un passero dispettoso e non ascoltava nessuno per questo si ritrovava sempre coinvolto in avventurose vicende; come quando...

Un giorno era alla ricerca di cibo per sé e i suoi amici, Passeri, Cippicippi, e Beccodolce; quando intravidero delle briciole di pane sul marciapiede; scesero in picchiata per prenderlo ma, mentre lo stavano raggiungendo, videro una macchina che andava velocissima verso di loro. Si spaventarono e decisero di lasciare il cibo per scappare via.

La macchina, però, continuava a seguirli e Cipì continuò a volare con tutta la velocità e la forza che aveva ma non riusciva ad elevarsi in volo, così come i suoi amici. Stavano cominciando ad affaticarsi quando ad un certo punto, di fronte a loro, si aprì un portale e senza esitazione per salvarsi, vi entrarono.

Si ritrovarono in un luogo fantastico: c'era tanta vegetazione e tanti frutti e tutto brillava grazie ad un magnifico fiume. Cipì e i suoi amici si divertirono molto, ma quando arrivò sera si accorsero che dovevano rientrare. Proprio in quel momento, si resero conto che non c'erano uscite.

Non avevano scampo, erano già rassegnati a dover restare lì, quasi come dei prigionieri e piangendo si avviarono verso il fiume. Sedutisi sulla sponda continuarono a piangere e a lamentarsi. Quando le lacrime caddero nell'acqua del fiume questo improvvisamente diventò multicolore e alla fine risucchiati dalle acque, si ritrovarono altrove.

Capitolo 2: Cipì e l'avventura a Jumanji

<<Dove siamo finiti?>> si chiedevano gli uccellini.

Anche qui, Cipì e i suoi amici sono alla ricerca di cibo da assaporare, in particolare i loro amatissimi e succulenti chicchi di grano.

Ad un certo punto scoprono, sotto ai loro occhi di essere finiti in un universo alternativo completamente isolato, quasi deserto: erano finiti in un deserto!

Dopo qualche minuto, alcuni erano disperati altri avevano quasi perso la testa per il caldo che faceva e ma gli unici che non si persero d'animo furono Cipì e Passeri.

Mentre pensavano ad una strategia per ritornare alle proprie case, come dei veri protagonisti di un gioco, videro avvicinarsi una macchina in lontananza diretta verso di loro; quando arrivò, da essa scese un uomo con un cappello ed una divisa da avventuriero: tutti restarono incantati a guardarlo.

Chi era quell'uomo? Cosa voleva? Avrebbe fatto loro del male?

Quando si avvicinò, Cipì, con gran coraggio che certo non gli mancava, gli chiese: <<Chi sei? Puoi aiutarci? Abbiamo bisogno di ritornare a casa, nel nostro mondo!>>

<<Mi dispiace piccoli passeri, siete finiti in un gioco, Jumanji, dal qual si esce vincitori o vinti>> disse l'uomo<< Ma non disperate, una soluzione c'è: in cima alla montagna che vedete laggiù, incastrata tra le rocce c'è una gemma rossa che, quando illuminata dai raggi del sole permette di aprire qualsiasi portale per attraversare i mondi. Vi aiuterò a scalare la montagna, se vorrete ...>>

Aiutarli a scalare la montagna? In effetti non era così semplice come sembrava, gli ostacoli erano tanti: trappole, uomini assetati di sangue e persino animali aggressivi e feroci, come ippopotami, ghepardi, tigri...

I passeri erano coraggiosi e fidandosi si avviarono con l'uomo.

Non fu una facile impresa, come gli era stato detto, i pericoli furono numerosi e più di una volta Cippicippi rischiò di rimetterci le penne della coda.

Arrivati alla montagna, i passeri scorsero la gemma, riuscirono con tutte le loro forze a strapparla dalla roccia e così volteggiando in aria, la gemma fu trapassata dai raggi del sole, un nuovo portale si aprì e Cipì con i suoi amici furono risucchiati da un vortice colorato.

Si ritrovarono sul tetto, presso il nido di Passerì, tutti storditi e con le piume spettinate.

<<Mitico!!!!>> esclamò Cipì <<Che ne dite se lo rifacessimo?>>

<<Noooo!!!!>> esclamarono gli altri. E tutti insieme scoppiarono in una fragorosa risata.

*Realizzato da Eleonora Amarone, Salvatore Cammisa,
Raffaele Iazzetta, Angelo Lettera e Mattia Perfetto*