



Comune di Borgo Pace
Provincia di Pesaro e Urbino



Alta Valle del Metauro
Unione Montana



*Concorso Letterario Regionale
“Un Territorio da Fiaba”:*

C'era una volta un viaggiatore

*Rivolto ai ragazzi della Scuola Secondaria di I grado
della Regione Marche*



QUADERNI DEL CONSIGLIO REGIONALE DELLE MARCHE

“C’era una volta un viaggiatore...” è il tema proposto per la quarta edizione del concorso regionale “Un territorio da fiaba”, ideato e promosso dal comune di Borgo Pace e sostenuto con continuità dall’Assemblea legislativa delle Marche attraverso la collana editoriale dei “Quaderni del Consiglio Regionale”.

Questa volta il protagonista delle fiabe è il viaggiatore, colui che sulle orme di tanti personaggi quali pittori, poeti, commercianti, guerrieri e nobili si sposta tra i borghi e le colline della valle del Metauro, passando attraverso l’Alpe della Luna, giungendo fino a San Sepolcro, e viceversa. Percorrendo quelle strade rese famose da scrittori e immortalate nelle loro tele da pittori famosi come Piero della Francesca.

Paesaggi come l’Alpe della Luna, il Montefeltro, i Borghi Medievali, la Città ducale con la sua corte rinascimentale sono stati, quindi, le principali fonti d’ispirazione che hanno permesso ai ragazzi, attraverso la guida dei loro insegnanti, di creare fiabe che raccontano il nostro territorio, mostrandone, attraverso la scrittura e le illustrazioni, la natura, le bellezze, l’arte, gli usi e costumi, i valori profondi e più in generale le peculiarità. Il protagonista assoluto di questa raccolta è il connubio tra il territorio e chi lo abita, il paesaggio come concrezione reale e simbolica del rapporto tra uomo e natura, e il viaggiatore che attraversa il paesaggio, lo osserva, lo vive, lo fa.

L’iniziativa del Comune di Borgo Pace è lodevole ed ha un grande valore pedagogico. Ma non solo. Essa aiuta a valorizzare il territorio, accrescendone la conoscenza, e a sensibilizzare coloro che ci vivono per appartenenza alle proprie radici o perché lo hanno delibera-

tamente scelto, venendo da altrove. In particolare, essa è rivolta ai giovani che devono imparare ad apprezzare il paesaggio, a rispettarlo nei suoi aspetti naturalistici, storici e culturali, e a cogliere il senso del viaggio e del viaggiare, che è ricco di rimandi culturali, simbolici, etici e religiosi.

In una realtà sempre più virtuale, in un mondo sempre più tecnologico, dove tutto è a portata di tutti con un *click*, il viaggiare, l'essere realmente viaggiatori alla scoperta di un territorio, consente di riscoprire una dimensione fisica e psicologica che rischia d'inaridirsi o di essere vissuta in maniera esclusivamente consumistica. Analogamente, la scrittura e la lettura a partire dall'infanzia svolgono un ruolo importante nello sviluppo individuale dei ragazzi, arricchendo la qualità lessicale, il senso critico, sviluppando l'immaginazione, la creatività, la curiosità e la fantasia.

Tutto ciò può diventare un valido aiuto per orientarsi meglio nella vita e affrontare con una scintilla di consapevolezza in più il domani.

Antonio Mastrovincenzo
Presidente del Consiglio Regionale delle Marche

Concorso Letterario Regionale

“Un Territorio da Fiaba”:

C’era una volta un viaggiatore...

Rivolto ai ragazzi della Scuola Secondaria di I grado
della Regione Marche

IV Edizione

Anno 2015/2016

Il Viaggiatore di paesaggi

“A salire, colline mai stanche costringono allo sguardo: onde di terra e geometria diventano memorie...

Marche, DNA inconscio di ogni viaggio...

Meta rinviata che non può attendere. Infinite persone, infinite culture, infinite attenzioni. Infinito Marche”¹

L’Alta Valle del Metauro è una parte preziosa dell’Infinito Marche.

In questo nostro territorio da fiaba c’è tanto da vedere e da conoscere: antichi paesi con abbazie e monasteri, musei e biblioteche, palazzi di duchi e di principi, botteghe artigianali e mulini ad acqua che macinano con ruote di pietra, borghi con torri e castelli...

L’arte e la storia, la musica e la poesia, le leggende e i fiori che colorano le tele dei pittori, il profumo delle ginestre e del tartufo, i campi tenuti come giardini, i sentieri tracciati nei boschi, le colline che abbracciano il cielo e il fiume che scorre generoso e forte lungo la valle. Tutto questo può essere visitato e letto da chi vi abita e dal turista che sempre di più sceglie questi luoghi in cui sostare per riempirsi di bellezza, e non solo.

Ma la bellezza dell’infinito Marche può essere ricercata, trovata e vissuta anche dai nostri giovani: ragazzi e ragazze, tramite percorsi stimolanti e creativi. Con questo obbiettivo, per la quarta edizione del concorso regionale sulla fiaba, abbiamo proposto alle scuole medie inferiori il tema: “Il viaggiatore di paesaggi d’arte”.

¹ INFINITO MARCHE, edito dalla Regione Marche, Assessorato al Turismo, nel 2010

Un viaggiatore che ripercorre le antiche strade che da San Sepolcro portano al valico di Bocca Trabaria e scendono nell'Alta Valle del Metauro. Un viaggiatore che segue le orme di tanti personaggi: viandanti, briganti, cantastorie, commercianti, nobili, scienziati, scrittori poeti e pittori.

Un viaggiatore ragazzo o ragazza che si identifica nel protagonista di fiabe per raccontare l'avventura, il sogno, l'amicizia, l'amore e la crescita. Un viaggiatore di paesaggi che si muove senza fretta, con mezzi e modi meno veloci di quelli attuali e fa più attenzione a ciò che incontra e a chi incontra. Un viaggiatore che ha più tempo per pensare, riflettere, capire la bellezza di paesaggi d'arte, e non solo.

Ringrazio davvero tanto i ragazzi, le ragazze e gli insegnanti delle scuole che si sono impegnati nella scrittura e nell'illustrazione di queste nuove fiabe. La loro risposta positiva è molto preziosa per tutti poiché sappiamo bene quanti impegni le insegnanti abbiano e quanto venga loro richiesto da più parti.

Grazie di nuovo per essere entrati con sguardi curiosi ed attenti nell'Infinito Marche. Dell'infinito Marche di cui voi fate parte, siete promessa, energia vitale e futuro.

Renata Gostoli

La Direttrice del Concorso

“Un territorio da fiaba”

*“...non fermiamo la Fantasia.
Con la Fantasia si può fare
il più spettacoloso viaggio che
sia consentito ad un essere umano...”*

Walt Disney

E siamo giunti alla presentazione del quarto volume del concorso letterario “Un territorio da Fiaba” pensato e indetto dal Comune di Borgo Pace, con la collaborazione dell’Unione Montana dell’Alta Valle del Metauro, per le scuole secondarie di primo grado della Regione Marche.

L’obiettivo iniziale di questo progetto era proprio quello di far viaggiare i ragazzi delle nostre scuole marchigiane, catapultandoli nei fantastici scenari dell’Alta Valle del Metauro, territorio fantastico che ho l’onore di rappresentare, terre che narrano d’arte, di cultura e di magia, in cui l’ambiente, le tradizioni, la storia la fanno da padrone.

Non a caso il tema scelto per quest’anno è stato proprio “C’era un volta un viaggiatore...”, sì da valorizzare la figura stessa del viaggiatore di paesi d’arte, che incarnandosi nelle vesti di svariate figure quali viandanti, briganti, commercianti, nobili scrittori..., potesse narrare i nostri meravigliosi luoghi, potesse portare i nostri ragazzi a immaginarsi protagonisti di uno spettacoloso viaggio.

Un viaggiatore protagonista di fiabe, che si muove tra le dolci colline piene di magiche forme, di luce e di colori che circondano i paesi, i borghi, i casolari e i campi della valle dove nasce e scorre il fiume Metauro. Gli scrittori che hanno visto con occhi e mente questi

affascinati paesaggi li hanno raccontati nel loro diario di viaggio ed i pittori li hanno immortalati nelle loro tele. Questo territorio oggi è parte della memoria, dell'immaginario collettivo e della fiaba: un territorio da narrare, conservare e proteggere sempre.

Il risultato dei lavori presentati è stato ... fantastico!!!

I ragazzi si sono rivelati ricchi di eccezionale immaginazione, di attenta e approfondita conoscenza del nostro territorio, delle nostre tradizioni sia storiche che culturali. Dalla lettura delle loro fiabe si respira la passione con la quale hanno saputo cogliere il valore delle locali bellezze ambientali: un grazie di cuore dunque a tutti questi ragazzi, ai loro insegnanti e agli Istituti Scolastici che hanno partecipato regalandoci fiabe ricche di originalità, fantasia e creatività.

Come sempre avere una direttrice del concorso come Renata Gostoli, scrittrice, illustratrice ed animatrice di libri per bambini, non è più solo un onore, ma oggi più che mai, una indispensabile e meravigliosa certezza.

Grazie all'Assemblea legislativa delle Marche per la preziosa collaborazione, nelle persona del Presidente del Consiglio Antonio Mastrovincenzo, per aver patrocinato l'iniziativa cogliendone il valore e l'importanza.

Grazie ai confermati giurati Simona, Anna, Gastone, Angela, Paola così come Daniele che si è piacevolmente aggiunto al gruppo quest'anno.

Grazie a Serena, per la sua attenta dedizione affinché questo progetto venisse realizzato, per il suo incessante impegno a che tutto fosse perfetto, impeccabile e valorizzato nel migliore dei modi.

Grazie a tutti e...tutti pronti per il prossimo, spettacoloso viaggio!!!!

D.ssa Romina Pierantoni
Sindaco di Borgo Pace

La Giuria del Concorso Letterario “Un Territorio da Fiaba”
(IV ed.)

Daniele Aluigi
Paola Bernardini
Gastone Cappelloni
Renata Gostoli
Angela Mistura
Serena Pedini
Romina Pierantoni
Anna Tontardini
Simona Vincenzi

La magia dei colori

di

Alessandrini Riccardo
Alessandroni Alessia
Alessandroni Emma
Bellazecca Marco
Bellettini Riccardo
Bronchini Elisa
Cecchini Maddalena
Cicak Noemi
Deltutto Serena
Federici Andrea
Ghiselli Gorgia
Ghiselli Giulia
Guerra Elisa
Guidi Nicola
Moscarda Martina
Nardini Edoardo
Onyesonwu Roland Chinedum
Palombi Martina
Pradarelli Timoti
Rinaldi Michela
Rudaru Marialuisa
Scalbi Andrea
Taini Federico

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA CARONI FRANCESCA

COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA DINI SARA

MONTECALVO IN FOGLIA, CLASSE 2°A – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “ANNA FRANK” DI MONTECALVO IN FOGLIA (PU)

1° Classificato

C'era una volta un viaggiatore, un pittore a dir la verità, chiamato Gualfardo Pittoreschi, che abitava nel piccolo borgo di Sansepolcro. Nonostante la giovane età, aveva già visitato molti luoghi e paesi e conosciuto persone e tradizioni diverse. Era infatti un amante della natura, dell'arte, della pittura e per questo, nei suoi viaggi, portava sempre con sé tele, matite e colori per rappresentare i paesaggi che più lo colpivano.

In un altro luogo, ma nello stesso periodo, un perfido mago aveva compiuto un incantesimo sulla figlia del duca di Urbino, facendola cadere in uno stato di malinconia e depressione. Così il Duca, disperato, fece sapere che, chiunque avesse trovato il modo di spezzare l'incantesimo, avrebbe ricevuto un premio in denaro e la sua eterna riconoscenza. La voce si sparse e ben presto molti si diedero da fare. Anche Gualfardo ne venne a conoscenza. Quel ragazzo, dall'animo buono e gentile, prese così a cuore la triste vicenda della principessa, che decise di partire per raggiungerla e salvarla.

Caricò poche cose nella sua sacca, prese il cavallo e partì. Era quasi arrivato a San Giustino, quando sentì una voce che lo chiamava. Si guardò intorno, ma non vide nessuno. Poi, osservando in basso, all'altezza delle sue ginocchia, vide una creatura strana con le orecchie a punta. "Sono un folletto", gli disse questo. "Sono qui per aiutarti! Per guarire la principessa, hai bisogno di alcuni ingredienti, che senza dubbio saprai trovare: dalle piante e radici di Robbia, Guado e Reseda, ricaverai dei colori magici, che mescolati all'acqua pura della fonte di San Francesco, ti daranno una pozione miracolosa. Con questa, bagnerai la fronte della principessa, che così guarirà". Il folletto fu molto convincente e, senza chiedere altro, il ragazzo ripartì.

Verso sera attraversò il difficile passo di Bocca Trabaria con le sue tante curve in salita seguendo percorsi, strade e ammirando il bel paesaggio e il verde intenso dei boschi di faggi e aceri. Maestosi apparivano i monti dell'Alpe della Luna, che tante volte aveva sentito nominare.

Non poté fare a meno di dipingere quella magnifica luna pie-

na che sembrava accarezzare i monti, ma rimase deluso del risultato perché aveva con sé pochi e pessimi colori. Si ricordò improvvisamente anche di una leggenda: “Quando la luna sembrerà appoggiarsi all’Alpe, se con la mano si riuscirà a toccarla, un desiderio sarà esaudito”. Poi preparò un giaciglio per la notte e si addormentò. La mattina seguente ripartì verso Lamoli, dove sapeva di poter trovare le piante da cui ricavare i colori.

Attraversò un paesaggio immerso nel verde, incastonato tra i monti dell’Appennino e attraversato dall’azzurro del torrente Meta. Per non perdere tempo si recò all’Abbazia benedettina dove si trovavano dei monaci esperti che conoscevano bene piante e semi.

I monaci spiegaronο a Gualfardo come avrebbe potuto trovare le preziose piante. “Se ti farai guidare dal tuo cuore nobile” gli dissero “vedrai alcuni fiori brillare di una luce particolare, un azzurro simile a quello dei nostri fiumi, un giallo come quello della luna piena ed un rosso simile a quello dei tramonti. Allora potrai raccogliarli e portarli qui”.

Il ragazzo si recò nel boschetto che gli era stato indicato e si accorse che, mentre lo attraversava, alcuni fiori si illuminavano davvero, così li raccolse e tornò all’Abbazia. Qui lavorò tutta la notte insieme ai monaci. Era stato faticoso, ma Gualfardo, spinto dal suo animo buono, aveva imparato ad ottenere da piante preziose il blu di Guado, il rosso di Robbia e il giallo di Reseda, colori meravigliosi. Ringraziando mille volte i suoi aiutanti, il ragazzo ripartì verso Borgo Pace, luogo in cui i due fiumi Meta e Auro diventano uno solo. Ma durante il tragitto il folletto riapparve improvvisamente: “Gualfardo” disse “prova ad usare una parte dei colori che hai realizzato con i monaci; potranno tornarti utili”.

Gualfardo diede ascolto al folletto, prese il quadro in cui aveva dipinto l’Alpe della Luna e la ravvivò con i magici colori. Dopo aver dato l’ultima pennellata al suo quadro ripartì e giunse a Borgo Pace che era sera. Il luogo era incantevole, davvero una pace per l’anima e di nuovo si ritrovò immerso in quei bei colori che la natura regalava.

Alloggiò presso la locanda “La Torre” che offriva ospitalità in cambio di piccoli lavori.

La mattina si svegliò all'alba, tagliò la legna e aiutò a custodire gli animali. Il proprietario della locanda, visto che si era dato tanto da fare, si offrì di accompagnarlo presso la fonte d'acqua che stava cercando.

Si trovava non troppo distante da lì, a Figgiano.

Si raccontava che durante il suo transitare, il giovane San Francesco fosse passato in quei luoghi meravigliosi e, toccando un sasso, vi avesse fatto scaturire una sorgente d'acqua curativa. Il posto era immerso in una quiete che dava serenità. Forse alla principessa sarebbe bastato vedere questi luoghi e questi colori per guarire, pensava Gualfardo. Dopo che ebbe riempito un'ampolla d'acqua limpida, ripartì insieme al suo nuovo amico. Tornati quindi a Borgo Pace, il ragazzo ringraziò ancora e ripartì con il suo cavallo verso Mercatello sul Metauro. Il paese si trovava nella valle, era nato proprio sul corso del fiume. Attraversò poi il borgo di Sant'Angelo in Vado, che nasce dove la vallata si fa più ampia e anch'esso protetto dal fiume Metauro. Si fermò giusto il tempo di riposarsi e far riposare il suo cavallo. Proseguì nel tardo pomeriggio verso Urbania. Cercò un'osteria, cenò e passò lì la notte. La mattina dopo diede un ultimo sguardo al suggestivo luogo e poi partì per raggiungere Urbino. Quando arrivò rimase colpito e meravigliato dalla bellezza dei torricini.

Si presentò alla corte del Duca chiedendo di poter vedere la principessa, poi rivelò di avere con sé la pozione che avrebbe potuto salvarla. Mentre parlava, fu udito da un cavaliere che, per nulla interessato al bene della principessa, ma solo alla ricca ricompensa, disse al Duca: “Questo furfante mi ha rubato la pozione. Mi era stata donata da un amico mago, spetta a me provarla!”. Gualfardo, ferito da quelle parole, ma in ansia per la sorte della principessa, gli cedette la pozione.

Quando l'impostore sfiorò la fronte della principessa non accadde nulla. Il Duca, deluso per il fallimento, li allontanò entrambi. Gualfardo, allora, cominciò a piangere.

All'improvviso ricomparve il folletto, che spiegò al ragazzo che la magia non aveva avuto effetto perché compiuta non da un cuore puro, ma da un animo falso e gli rivelò un altro segreto: "C'è un altro modo per salvare la principessa, usare la magia dell'Alpe della Luna".

Il ragazzo ripensò alla leggenda secondo la quale, chi avesse toccato la luna con la mano quando essa sembrava poter sfiorare la montagna, avrebbe potuto far avverare un desiderio e disse: "Ma non riuscirò mai a toccarla veramente!". Il folletto rispose: "La sera che hai dipinto la luna mentre sembrava accarezzare i monti, hai catturato la magia di quell'attimo, e, dato che hai dipinto il quadro con quei magnifici colori magici, ora ti basterà toccare la luna che hai dipinto nel tuo quadro ed esprimere un desiderio: esso si esaudirà". Il ragazzo non se lo fece ripetere, e nell'attimo in cui sfiorò la luna la principessa rivide, come in un dipinto, tutte le gesta compiute per lei da quel fanciullo e i luoghi meravigliosi che egli aveva visitato. La fanciulla uscì dalla sua malinconia e chiese al padre di poter conoscere quel ragazzo.

Quando il Duca stava per ricompensarlo, il ragazzo non volle nulla dicendo che gli bastava veder sorridere di nuovo la principessa. Si preparava a ripartire quando il Duca capì dagli sguardi che i due ragazzi si erano innamorati, così consentì alla figlia di sposare Gualfardo e di seguirlo nei suoi viaggi futuri.

C'erano una volta un viaggiatore ed una principessa, che si sposarono sui monti dell'Alpe, mentre la luna sembrava sfiorarne la vetta. Da allora, chiunque osservi la luna, mentre accarezza l'Alpe, vi vedrà riflessi due volti che si baciano.

Urbino, meta d'arte e di incontri

di

1°C

3°C

Scrittori:

Disegnatori:

Bucarini Giulia
Buono Nicole
Marchetti Alice
Noto Anna
Santi Elisa
Parri Matilde

Antonini Pierpaolo
Baiardi Luca
Gabellini Lorenzo
Habibi Youness
Martelli Ilaria
Valentini Eleonora
Bonelli Andrea
Cantucci Arianna
Coccini Eleonora
Dini Daniel
Gabellini Enrico
Gabellini Alex
Giovannini Nicola
Gnoni Aurora
Martelli Erica
Montori Nicolas
Rocco Marco
Santi Veronica

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA TACCONI TIZIANA

COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA BORSELLA NORMA

PROF. CAMPANELLI VLADIMIRO

MERCATELLO SUL METAURO, CLASSE 1°C – 3°C A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO "LUIGI CARNEVALI"- SANT'ANGELO IN VADO (PU)

2° Classificato Ex Aequo

Un giorno, Benenato, maestro di bottega, con la passione per l'arte e per i viaggi, si reca a Urbino per visitare il Palazzo Ducale e le mirabili opere di Piero della Francesca. Urbino è una città rinascimentale situata in cima a un colle, dove gli alberi accompagnati dal loro fruscio sembrano toccare il cielo e i tetti delle case con loro.

Giunto, sente il profumo del pane appena sfornato, il rumore del martello che batte nella bottega del fabbro, l'insistente garrito delle rondini, il rumore degli zoccoli del suo cavallo sui sanpietrini; intorno a lui mille sfumature di verde tra monti, prati e alberi.

“Cotesto è un buon paese” commenta.

Ad un tratto Benenato finisce con il perdersi nel groviglio di vicoli della città e già ne trae piacere, quando incontra un gentiluomo semplice, ma dall'aspetto lussuoso, lo avvicina e gli chiede: “Perdonatemi Messere, vorreste a me indicare il luogo in cui è collocata *La Flagellazione* di Piero della Francesca?”.

Il passante sorpreso, ma con una certa aria soddisfatta risponde: “Chi può meglio di me saperlo? Piero dei Franceschi, meglio noto come Piero della Francesca da Borgo Santo Sepolcro sono io”.

Senza parole Benenato si avvia insieme al pittore al palazzo del duca Federico, la “Grandiosa fabbrica” e, una volta giunti dinnanzi al quadro, l'artista gli domanda: “Come devo giudicare tanta curiosità nei confronti della mia opera?”.

Benenato risponde: “Vorrei conoscere la storia di cotesto quadro e com'è stato da voi inteso”.

Piero ribatte: “Nessuno lo potrà mai scoprire, piuttosto andrei all'inferno... tuttavia, se un dipinto in mia compagnia vuoi realizzare, non ne trarrò alcun dispiacere... non dovrai però rivelare ad alcuno le mie tecniche di lavoro..., ora dunque necessita che ci rechiamo in un luogo ove la mia ispirazione prenda il sopravvento”. Perciò i due si apprestano a scendere lo scalone per raggiungere il Cortile d'Onore del Palazzo dove ad attenderli vi sono i cavalli che al trotto li conducono a Peglio, dopo aver percorso una via tortuosa che prende il nome di Capute, voluta dal Duca stesso.

Raggiunto il Castello di Peglio, punto panoramico, il celebre pittore dispone una tavola su di un cavalletto e con mano lesta inizia a dipingere mentre Benenato che ha con sé un taccuino, prontamente annota ogni suggerimento datogli dall'artista. Avendo ormai portato a compimento il dipinto, Piero si rivolge a Benenato: "Non mi avete ancora riferito da quale località provenite. Ho compreso che siete un maestro di bottega, che andate cercando tecniche nuove e, dite... altro vi muove? Io viaggio, ma mi do pena se presto non posso tornar in patria".

Di rimando Benenato: "Amo dipingere, ma ancor più viaggiare e, come potrei rinunciarvi dopo l'incontro avuto con voi?".

D'un tratto Piero viene distratto dalla presenza di Leonilda, giovine fanciulla assai bella e leggiadra, ritratta sovente dall'artista, nel mentre di una usuale passeggiata nei dintorni del Castello. Piero ne è così segretamente e perdutoamente innamorato da seguirla finendo con l'invitarla alla taverna "Antica Osteria da La Stella" per farle assaggiare la "Panzanella", piatto tipico preparato con pane raffermo, pomodoro e basilico fresco. Dopo aver desinato, Monna Leonilda si congeda da loro e Piero e Benenato, una volta in cammino verso il Castello di Peglio, si accorgono di aver commesso un imperdonabile errore, hanno dimenticato il dipinto...

Eh l'amore!

Furibondo Piero e spaventato Benenato tornano ad Urbino alla corte del Duca che esclama: "Ricevo piacere dalla vostra visita, Signor Piero, quale motivo vi porta dinanzi alla mia presenza?".

Piero risponde: "Vostra Signoria, ci siamo recati a Peglio per dipingere... il *Trionfo*".

E Benenato: "Il dipinto era ormai ultimato, l'ora era calda e le gioie della mensa non sono mai... ehm, ehm... una piccola distrazione ce lo ha fatto dimenticare ed ora sembra esserselo inghiottito il nulla".

Il Duca, uomo valoroso quale era: "A raccolta, a raccolta! Suonate a raccolta!" Chiama il suo esercito e tutti partono alla volta di Peglio

ma, giunti al Castello, un tale consegna loro una pergamena con all'interno un indovinello firmato Chirikù:

*In questione è un luogo della natura,
dove c'è cielo azzurro e aria pura,
il suo nome comprende il vento,
ve lo giuro, io non mento.
La fatica si fa sentire
per andare alla meta da ambire.
La soluzione dell'indovinello sta qui,
attenti, sul più bello.
È meta visitata da fanciulla e cavaliere
Il suo panorama è un gran bel vedere.
Ora sta a voi la soluzione indovinare
se mai il vostro quadro vorrete ritrovare.*

Piero e il Duca azzardano soluzioni.

Piero: “Le Cesane!”.

Il Duca: “No! Il Monte Copiolo!”.

Intanto Chirikù li osserva divertito e fa cenno loro con il capo che sono fuori strada. Benenato rimane in disparte, non vuole dare risposte affrettate e si abbandona alla brezza leggera della sera ma, di tanto in tanto, gli risuona in testa un verso dell'epigramma: “il suo nome comprende il vento” che gli fa pensare di aver trovato la soluzione e soddisfatto la grida: “Monte Soffio!”.

I tre dopo aver raggiunto la località, sulla via delle Capute, vicina ad Urbino e aver ritrovato il dipinto, ritornano a Palazzo scortati dai cavalieri che per la gioia intonano un canto:

*Benenato aveva avuto fin da piccolo la passione per il viaggio
e partì felice con grande coraggio.
All'inizio l'idea lo tormentava,
senza una meta andava e tornava.*

*Un giorno la sua attenzione si posò su un dipinto
e lui incuriosito lo seguì d'istinto:
fece il sacco, prese il cavallo un bel mattino
e partì alla volta della città di Urbino.
Arrivato a destinazione incontrò un giovane pittore
e conobbe della sua arte il vero ardore,
ma ad un certo punto un fatto accadde:
nel bel mezzo di un dipinto una fanciulla il suo cuore rubò
e lui innamorato a pranzo la invitò.
Un certo tipetto dal nulla sbucò
e dandosi tante arie il quadro rubò.
Il finale per il meglio andò,
Piero con l'aiuto del Duca il quadro scovò.*

Federico, nei giorni seguenti, organizza ricevimenti, banchetti e giostre. Tutti gli urbinati partecipano ai festeggiamenti, brindando con vino di visciole di cui il Duca è ghiotto e gustano un dolce preparato con latte, mandorle, miele e uova che prende il nome di torta Paradiso in riferimento agli splendidi cieli azzurri dipinti dall'artista.

Benenato infine sarà ricompensato fino a diventare cavaliere di fiducia del Duca stesso e a spostarsi continuamente su gran parte del territorio italiano. Coronerà il suo sogno, quello di viaggiare.

La Madonna con il bambino

di

1°B

Bartolucci Andrea
Bodlli Anxhela
Ceka Alfons
Cesari Gaia
Compari Nicola
Copa Ismail
Dervishi Giulio
Ferram Mohamed Amine
Ferram Wiam
Martinelli Elisa
Patruno Alberto
Pupita Alessandro
Pupita Giulio
Reginelli Letizia
Reginelli Serena
Remedia Alice
Remedia Marco
Sansuini Tommaso
Santini Giacomo
Stoimenova Erika

COORDINAMENTO: PROF.SSA ALUIGI DANIELA

PIOBBICO, CLASSE 1°B - A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRESIVO "S. LAPI" DI APECCHIO (PU)

2° Classificato Ex Aequo

C'era una volta, tanto tempo fa, un giovane amante delle arti di nome Raffaello, che risiedeva nella città di Urbino. Abitava in una casetta su una collina piena di prati con fiori colorati e alberi fioriti. Lui indossava vestiti stravaganti ma allo stesso tempo personalizzati con gusto, era il pittore più bravo del Ducato di Pesaro-Urbino.

Un giorno, mentre svolgeva una commissione a Fano, fu raggiunto dal Conte Brancaleoni, che dominava fino alla Valle del Meta e dell'Auro, il quale gli inviò la seguente lettera:

Signor Pittore, pieno di fantasia e bravura la prego di venire qui nel mio castello, in questa dolce valle tra il monte Nerone e l'Alpe della Luna, per dipingere un bel quadro della famiglia al completo. Dovrebbe eseguirlo prima di tre settimane perché mia cugina Margherita ripartirà per Venezia. Spero che lei accetti la mia proposta.

Conte Brancaleoni

Fano era una cittadina fiorente sul litorale del Mar Adriatico, infatti aveva i tetti blu perché d'estate si rifletteva il colore del mare. Raffaello si trovava all'uscita di Fano, vicino all'Arco di Augusto. Guardando a terra sotto un sasso vide una pergamena, una piuma e dell'inchiostro blu in una bottiglietta; allora decise di disegnare l'Arco di Augusto con lo sfondo del mare, che si portò dietro nel suo viaggio.

Prese la direzione del castello del Conte Brancaleoni.

Il pittore tutto tranquillo pensò che sarebbe arrivato in meno di una settimana a piedi. Allora si mise in viaggio seguendo la strada per Roma. Fece molte tappe con tranquillità: San Giorgio, Calcini, Fossombrone. Dopo quest'ultima cittadina arrivò ad un bivio dove si trovava un soldato. E allora gli chiese: "Qual è la strada per il castello del Conte Brancaleoni?".

Il soldato, pensando che fosse un nemico, gli disse la strada sbagliata. Ringraziò e prese a camminare. Arrivò a Cagli dopo un giorno, lì chiese dove si trovava il castello a un commerciante e lui disse: “Se non erro devi andare dietro il monte Nerone e poi arriverai”.

Ripartì convinto anche questa volta che sarebbe arrivato in due settimane.

Ma la sfortuna volle che sbagliò strada ed arrivò ad Apecchio.

Per l'ennesima volta, chiese ad un passante dove si trovava il castello, ma in realtà era un brigante e gli disse la strada sbagliata per Urbania, dove c'era la sua banda.

Lo derubarono e lui sfinito e senza speranze incontrò un viaggiatore e gli chiese chi fosse, lui rispose con voce impostata da scrittore che era un poeta (*si narra, infatti, che da quelle parti, fosse passato il grande poeta Dante Alighieri*).

Egli era vestito con un cappello con sopra una penna d'uccello, una maglia dipinta di tutti i colori possibili e dei pantaloni lunghissimi.

Il pittore pieno di gioia aveva trovato uno di cui fidarsi, gli chiese la strada e lui gli disse: “Sorpassa quelle colline e il fiume Metauro, vedrai che arriverai”.

Si salutarono e aveva proprio ragione: era arrivato a Castel della Pieve.

Purtroppo il Conte era arrabbiato, perché mancava un giorno prima che se ne andasse sua cugina.

Lui raccontò delle strade sbagliate e dei briganti.

Il pittore dipinse il quadro nel poco tempo rimasto. Finito il quadro il Conte Brancaleoni l'osservò con molta cura e si stupì per la bravura di quel giovane pittore, ma avido com'era di arricchire il suo castello, gli chiese un altro quadro entro sei ore e aggiunse: “Se ce la farai, potrai vivere al mio palazzo”.

Raffaello pensò e ripensò a quello che aveva detto il Conte e invece di fare il quadro in fretta e furia decise di cercarlo: aveva sentito delle voci che nelle zone di Mercatello c'erano delle rovine che

nascondevano un quadro di grande valore. Partì per Mercatello e, con grande sorpresa, trovò delle rovine di un vecchio castello abbandonato.

Allora entrò nei ruderi, tra tutte le rovine c'era un'ampia stanza, ma sul muro mancavano dei mattoni di travertino a forma di un'enorme porta. Posizionò un cristallo che il re gli aveva regalato come ricompensa al primo quadro; il sole lo riflesse e si videro i raggi di colori bellissimi in direzione dei vari paesi: Fano era tutta blu perché c'era il mare che d'estate diventava tutto azzurro; Fossombrone era verde perché i fiori sui terrazzi fiorivano tutto l'anno; Urbania era gialla perché i raggi del sole battevano su di essa; Sant'Angelo in Vado era rosso perché in primavera fiorivano rose rosse; Castel della Pieve era arancione perché era il colore del Regno; Mercatello era viola perché d'inverno nascevano le violette in tutti i boschi circostanti; Borgo Pace era marrone perché durante l'autunno le foglie dei boschi diventavano marroni e poi cadevano a ricoprire la terra; l'Alpe della Luna era bianca perché d'inverno si ricopriva di neve e in primavera di fiori bianchi: i bucaneve.

Raffaello si mosse verso la direzione di questi raggi e, ad ogni suo passo, scorse una pietra con delle scritte. Passo dopo passo la prima pietra aveva la scritta *Fanum Fortunae*, la seconda *Forum Sempronii*, la terza *Casteldurante*, la quarta *Sant'Angelus in Vadus*, la quinta *Castel della Pieve*, la sesta *Mercatello*, la settima *Borgo Pace*, l'ottava *Alpe della Luna*. Aveva ricostruito tutto il percorso lungo i fiumi *Metauro* e *Candigliano*, ai lati della valle di *Bocca Trabaria*.

Prese le pietre, le girò e con grande stupore si accorse che erano dipinte. Le unì, seguendo il percorso, come in un puzzle, percorrendo il percorso dei fiumi e vide che il disegno era *La Madonna con il Bambino* e nello sfondo c'era tutto il paesaggio di Urbino e del Montefeltro. Con grande entusiasmo Raffaello portò il quadro composto al Conte che rimase estasiato e stupito dalla bellezza del dipinto. Il Conte mantenne la sua promessa e fece restare Raffaello presso la corte, assumendolo come "pittore di corte".

I sudditi, dopo quel giorno, porteranno da ognuno dei paesi le polveri di colore necessarie per dipingere tanti altri quadri.

Raffaello, oltre agli altri suoi dipinti rifarà l'originale *Madonna con il Bambino* che, da quel tempo, è stata esposta nella chiesa di Borgo Pace.

Il pittore viaggiatore

di

1°B

Bonopera Edoardo
Cancellieri Martina
Corbolotti Sveva
Fall Mor
Faye Amadou Moctar
Feduzzi Lorenzo
Gjetani Chiara
Gjureci Elvira
Gostoli Daniel
Loberto Antonella
Mamouni Amal
Mancaku Adam
Masagli Milena
Mladenov Antonio Valeriev
Ottaviani Chiara
Parri Gianluca
Romeri Leonardo
Saliji Labinot
Salvatori Geremia
Sarti Francesca
Tiberi Steven

COORDINAMENTO: PROF.SSA PEZZOLESI BARBARA

PIANDIMELETO, CLASSE 1°B - A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO "EVANGELISTA DA PIANDIMELETO"
DI PIANDIMELETO (PU)

2° Classificato Ex Aequo

C'era una volta un pittore che viaggiava per trovare l'ispirazione per un nuovo quadro. Un giorno passò per Bocca Trabaria e incontrò un cacciatore e andarono a zonzo per il Montefeltro. Il cacciatore l'invitò a casa sua. Poi il pittore decise di riposarsi.

Dopo un paio di ore si svegliò, pensò a tutta la giornata trascorsa. Prese un foglio e incominciò a fare i primi schizzi. Disegnò su un foglio di carta una grotta buia, abitata da pipistrelli, circondata da monti ricoperti da querce, betulle, pini, larici. Al mattino si svegliò e decise di ritornare in quei posti, vicino a Bocca Trabaria. Il cacciatore gli raccomandò di non entrare nella grotta perché c'era una strana leggenda: si diceva che ci viveva una strega.

Lui era troppo curioso e dopo aver disegnato quegli schizzi, era rimasto deluso e con la sensazione che mancasse qualcosa. Piano piano si avvicinò e vide sotto un cespuglio un piccolo drago.

Era basso, tozzo, un po' distratto. Aveva le ali e sputava fiammelle di fuoco. Il pittore incuriosito salì sul draghetto e si alzò in volo. Il pittore guardò dall'alto Urbino, il suo Palazzo Ducale, costruito dal duca Federico da Montefeltro, la città di Raffaello Sanzio, poi arrivò a Piandimeleto, vide il castello. Poi con una velocità supersonica arrivò a Carpegna, sul Cippo. Era affascinato dal verde fresco e rigoglioso, dall'aria pulita, dal brillante e dallo scuro delle foreste e dall'aspro giallo oro della roccia. Poi passò sopra il castello maestoso di Belforte, poi su quello di Lunano, scoprì la sua miniera, vide il Foglia scintillante e stava per cadere, ma si tenne stretto al suo draghetto. Sorvolò anche Borgo Pace e poi ritornò alla grotta dell'Alpe della Luna.

Qui scese dal piccolo draghetto.

Ad un certo punto il draghetto che era stato chiamato Thor, entrò nella grotta incuriosito da una musica molto armoniosa, quella di un carillon e il pittore perse le sue tracce. Piero, il pittore, era alto, con i capelli biondi e gli occhi azzurri. Era un po' impaurito perché era insicuro di carattere e un po' goffo, ma si fece coraggio ed entrò.

Varcò la soglia e scoprì un mondo spettacolare: c'erano delle

enormi stalattiti e stalagmiti di cristallo, ricoperte d'oro, per terra si trovavano pozze di sale, c'erano laghi di cioccolata al latte, al posto degli alberi c'erano bastoncini di zucchero filato. In un angolo si vedeva una piccola casa, attraverso la sua finestra si notava l'ombra di un'anziana curva, che si dondolava: era la strega Mergherit. Era piena di rughe, bitorzoli sul viso, soprattutto sul naso ad uncino.

Mergherit disse al pittore: "Chi sei tu? Cosa sei venuto a fare?"

Il pittore rispose: "Sono venuto a vedere la famosa strega dell'Alpe della Luna".

La strega rispose con una voce stridula e gracchiante: "Ma sono io la strega... e ora ti ruberò tutto, soprattutto la vita a meno che tu non riesca a superare ben tre prove micidiali che nessuno al mondo ha mai superato".

Il pittore, impaurito rispose: "Cosa? Ci proverò!".

La strega: "Per primo dovrai risolvere un indovinello: 'C'è un gallo sopra il monte, dove cade l'uovo?'".

Il pittore pensa, pensa e ripensa: "Ma, è semplice: il gallo non fa le uova!".

"Ne mancano altre due, aspetta a festeggiare", disse la strega.

"Prova ora a liberare Thor, è sorvegliato da un gigante molto cattivo".

Il pittore si mise in cerca del draghetto e vide le sue tracce vicino al lago di cioccolata: era bloccato da una catena con un grosso lucchetto e vicino a lui dormiva il gigante che aveva nella cintura la chiave. Furbescamente il pittore prese di nascosto la chiave e liberò il suo piccolo amico, poi ritornò dalla strega. Ancora una volta la strega si accorse di quanto era stato bravo il pittore e gli disse di superare l'ultima, ma più difficile prova.

Doveva fare il ritratto di lei, di quando era giovane, basandosi sul volto vecchio che aveva ormai. Il pittore immaginò come era stata da giovane e poiché era un bravo osservatore riuscì anche questa volta. La strega rimase impressionata, si commosse perché era finalmente rivelata la verità: era stata un tempo una fata bella che per un sorti-

legio di una cattiva strega, invidiosa della sua bellezza e bravura, era stata trasformata in una rugosa strega, abbandonata da tutti e costretta a star da sola. La strega in questo modo ritornò la fata che era e per riconoscenza gli diede un pennello magico, capace di rendere bello tutto quello che il pittore vedeva.

Il pittore la ringraziò e tornò a casa. Aveva ormai trovato l'ispirazione, la sicurezza e quella notte creò...

Era una cascata in alcune parti cerulea, in altre limpida, armoniosa, circondata da rocce aguzze di color grigio chiaro, da muschio umido, verde brillante.

Sulle acque si rifletteva il chiarore dell'arcobaleno, la brillantezza del sole e nasceva il fiume... era la cascata dell'Alpe della Luna...

Grazie a quel quadro il pittore viaggiatore divenne famoso e visse felice e contento.

Jack

PESARO, CLASSE 1°A - A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO "VILLA SAN MARTINO" DI PESARO (PU)

COORDINAMENTO: PROF. CECCONI GIAMMARCO

C'era una volta, un ragazzo con una passione un po' insolita: viaggiare per il mondo alla ricerca delle più belle città d'arte. Si vestiva in modo semplice, dei capelli dorati, incorniciavano due occhi blu come il mare, difficili da sostenere. Immagino di dovervelo dire: Jack era l'erede al trono del regno Cams!

Non si vantava del suo titolo, anzi, aveva più volte cercato di cederlo al fratello minore, ma il re (suo padre) non aveva sentito ragioni. Così, era incastrato in una vita di seta e pizzi, cene e balli, mentre ciò che voleva erano abiti comodi e libertà. Dopo cena, era solito uscire di nascosto da palazzo e andare a girovagare per il suo regno in cerca di amicizie con i suoi futuri sudditi, ma tutti erano troppo rispettosi nei suoi confronti.

In quei giorni, si trovava nei pressi di Mercatello per una riunione del re e così decise di sfruttare l'opportunità e visitare il territorio.

Una volta finita la riunione, il giovane iniziò la sua avventura. Vagare liberamente in quei paesaggi incontaminati, silenziosi e pieni di verde era un'avventura unica ed impagabile! Arrivò in un piccolo paese e vide una piccola bancarella, la sua attenzione fu attratta da un quadro fantastico e rifinito in tutti i dettagli e... aveva un rosso diverso: il rosso che solo Raffaello sapeva creare!

Decise perciò di comprarlo, incosciente dei problemi che quell'oggetto avrebbe inevitabilmente creato. Perciò, come previsto, si godé

poco il suo acquisto, perché un mendicante gli si avvicinò. Jack era spaventato e sconcertato: non aveva mai avuto l'opportunità, neanche nelle sue "fughe", di vedere la vera vita al di fuori del palazzo, dove tutto era fatto per essere comodo, bello ed accogliente. L'uomo era vestito di stracci: una camicia un tempo bianca, strappata e ormai nera, era accompagnata da pantaloni altrettanto sgualciti, ma il ragazzo ci mise poco a capire che non gliene importava nulla del suo aspetto, ciò che contava per lui era solo mangiare e trovare un riparo. Vide anche, che sulle braccia, aveva delle strane macchie violacee.

Il suo primo istinto fu quello di scappare, ma poi, decise di aiutarlo. Stava per parlargli, quando vide che il poveraccio aveva proteso il braccio verso il suo zaino, pensò che fosse per il cibo, ma si accorse con terrore che in realtà, voleva afferrare il quadro. Per una volta, l'addestramento ricevuto a palazzo, servì: Jack si mise a correre e si fermò solo quando sentì i polmoni bruciargli e il cuore battergli nelle orecchie. Era più che sicuro di avere ancora il quadro, ma con sgomento, si accorse che l'opera d'arte era sparita ed al suo posto, delle orribili macchie viola, proprio come quelle del mendicante, gli solcavano la pelle.

Continuò così, più sconcolato che mai, il suo viaggio ormai rovinato. In effetti, l'unico motivo per cui non tornava a palazzo, era che avrebbe dovuto spiegare l'accaduto al padre, e non ne aveva di certo voglia, dopo aver visto rubarsi il sogno della sua vita. Così riprese a camminare.

Si ritrovò in una pianura deserta – o almeno era quello che credeva – quando, all'improvviso, sentì una voce.

"Cosa ci fa l'erede al trono, solo, in questo posto?"

"Come ti chiami?" chiese invece cercando di non far trapelare la paura.

"Azzurra. Ma tu non..."

Le parole le morirono in gola quando si accorse delle macchie di Jack.

"Cosa sono quelle?" riuscì a malapena a farfugliare.

“Non lo so” ammise.

Dopo la presentazione della ragazza, mise da parte l'orgoglio e decise di farsi aiutare da quella che si rivelò essere un'alchimista. La fanciulla aveva dei capelli color miele che le ricadevano candidi sulle spalle. Gli occhi scuri come la notte, erano carichi di emozioni sentimenti. Come lui era slanciata, ma indossava una maglietta colorata e pantaloncini corti.

Mentre il ragazzo si faceva curare, spiegò ad Azzurra la sua storia e, affascinata, la ragazza gli consigliò di visitare Palazzo Ducale.

Il sole stava tramontando, ricoprendo i suggestivi paesaggi di ombre rossastre. Decise quindi che per una notte, a palazzo, avrebbero fatto a meno di lui e si accampò. I due erano ad Urbania e dormirono accarezzati dal vento ed accompagnati dal suono degli usignoli che arrivava dal bosco antistante la bella cittadina.

L'indomani, la misteriosa figura era sparita e Jack si rimise in viaggio, quando una voce lo fermò.

“Oh mio prode, vieni qui, segui la mia voce!”.

Jack non voleva eseguire gli ordini della voce, ma a quanto pareva, le sue gambe non erano della stessa opinione, perché si misero a camminare in direzione di una ragazza. Era bella, sì, ma sembrava avere qualcosa di... magico.

“Sono Afrodite, resta qui e dimmi i tuoi piani!”.

Il giovane non voleva restare, tanto meno raccontare ad una sconosciuta i suoi piani, ma ancora un volta, non aveva influenza sul suo corpo e perciò, finì col rivelare la sua destinazione.

La fanciulla si scurì in volto: non voleva che Jack ci andasse e ancora una volta fu la sua voce a farlo cadere dal vicino precipizio. Jack sentì una sensazione di vuoto, stava per schiantarsi quando due braccia forti, lo afferrarono. Atterrato il giovane voleva ringraziare la sua salvatrice, ma vide un quadro mozzafiato.

“Mi sembra di capire che ti piace!” lo riportò alla realtà una voce femminile “Piacere di conoscerti, mi chiamo Raffaella”.

Il principe, scoprì anche che la misteriosa ragazza era parente del

mitico Raffaello Sanzio, quello che riusciva a dipingere utilizzando un bellissimo e misterioso rosso! Perché non chiedere l'origine di quel bellissimo colore?

La ragazza, con molta pazienza, gli spiegò che Raffaello era molto geloso delle sue tecniche, e che non le aveva rivelate nemmeno a lei.

“Però posso darti questo!” esclamò lei tirando fuori dalla tasca un pennello.

“Cosa ci dovrei fare?” fu la risposta molto intelligente del giovane.

“Al momento giusto lo capirai. Questo oggetto magico ti indicherà la strada che devi seguire”.

Così, con quello strano pennello, si rimise in viaggio e proprio come aveva preannunciato Raffaella, lo stava conducendo verso un grosso edificio che di sicuro era Palazzo Ducale, Jack riconosceva il paesaggio, quello visto in un altro quadro nel quale Piero della Francesca aveva ritratto il duca Federico ed era proprio da quel quadro che Jack aveva preso la passione per i bei paesaggi marchigiani ed anche di quello strano rosso che solo gli artisti di quelle zone sapevano fare. Quando si stava godendo quella bellissima vallata verde con tante colline in mezzo che le regalavano bellissime sfumature di marrone, “inciampò” in una ragazzina di circa tredici anni, intenta a scrivere su di un foglio scarabocchiato: “Accidenti, mi stava venendo l'ispirazione!” disse lei.

“Scusa, ma chi sei?” domandò Jack.

“Ma come, io sono Zoe, pro-pro-pronipote di Dante” rispose la ragazza visibilmente infastidita.

“Non sapevo che Dante avesse una...”, altro commento molto acuto da parte del principe!

Zoe non fece in tempo a commentare la frase che i suoi occhi diventarono freddi e distanti, si sollevò da terra ed iniziò a blaterare con una voce dura e tagliente. Ma il peggio successe quando iniziò a parlare: “Se della ragazza ti fiderai, nella città d'arte perirai!”.

Non fece in tempo a terminare quella che aveva tutta l'aria di es-

sere una profezia, che il ragazzo scappò, spaventato per quell'inquietante avvertimento. I pensieri gli offuscavano la vista: di quale ragazza non si doveva fidare? Era questa la città d'arte? È stato solo un sogno? Cosa diceva il resto della profezia? E mille altre domande gli ronzavano in testa.

Afflitto dai suoi pensieri, Jack, riprese a camminare, ancora una volta guidato dal pennello magico della pittrice. Era convinto che niente potesse andare peggio di così. Sovrappensiero, non si accorse della presenza di una fanciulla che gli fece cadere il suo prezioso oggetto nel vicino fiume.

“Scusami, tutto bene?” disse lei.

Il giovane stava per tirare fuori tutta la sua rabbia, ma la voce della ragazza lo fece desistere, era regale e dolce allo stesso tempo, severa e accogliente.

“Mi chiamo Battista, spero di non aver fatto un grosso danno con quel pennello!”.

Jack alzò lo sguardo e rimase senza fiato: sembrava una principessa, indossava un vestito di seta blu, ricoperto di pizzo, perle e pietre preziose, ai piedi, calzava dei tacchi blu come la notte ed anche essi erano ornati da brillantini. Per non parlare del viso, era regale e delicato, sembrava una dea, tutto in lei era perfetto, dai capelli color nocciola racchiusi in un morbido chignon alla bocca, incurvata in un sorriso che si estendeva fino agli occhi marroni e penetranti, che per una volta riuscivano a sostenere i suoi, il portamento era regale e imperiale.

“Vieni, ti indicherò io dove andare” malgrado la voce dolce, aveva un tono deciso, che non lasciava spazio a ribattiti. Ma Jack era un principe dopotutto.

“No, non posso” riuscì a malapena a mormorare.

“Come no, andiamo!”.

Si impose di non guardarla in quegli occhi penetranti che sembravano leggerti dentro, perché se così non fosse stato, avrebbe ceduto, ma non ce ne fu bisogno, perché fu lei a prendergli il mento tra le

mani fresche e vellutate e a farglielo alzare: “di me ti puoi fidare”. E con queste ultime parole, la maschera che Jack teneva, si frantumò, facendolo uscire allo scoperto.

Lui si vergognava tantissimo: un principe non prende ordini da una passante! Dopo qualche ora di silenziosa marcia, arrivarono finalmente a Palazzo Ducale, dove rivide il quadro che aveva comprato ed il mendicante che lo aveva rubato, ma non era un mendicante: “Il quadro che hai comprato è un quadro magico; chiunque lo compra viene condotto qui, attraverso la sua magia e in modi ogni volta diversi; ed è proprio qui che il compratore viene ringraziato e premiato per l’amore dimostrato nei confronti dell’arte e della pittura!”.

Andò poi a fare un giro nel palazzo e mentre pensava a quale fosse stato il suo premio conobbe Silvia, una giovane donna di nobili origini che si trovava per caso a palazzo: i due si innamorarono subito! Che il quadro avesse previsto tutto? Quello era il premio? Ad ogni modo, il principe e la dama si sposarono, ebbero tanti piccoli e vissero in mezzo al popolo che li amava, governarono in modo giusto e onesto e vissero per sempre felici e contenti, circondati da opere d’arte e paesaggi mozzafiato.

Il pittore George

MONTEFALCONE APPENNINO, CLASSE 1°C – A.S. 2015/2016

ISTITUTO COMPRENSIVO “GHEZZI” DI COMUNANZA (AP)

COORDINAMENTO: PROF.SSA GIANNINI MARIALAURA

C'era una volta un pittore di nome George che viveva a San Sepolcro dove c'è una piazza detta Torre di Berta.

Un giorno, mentre stava dipingendo un quadro, fu chiamato da un servo di un Nobile che voleva dirgli che era stato chiamato per fare un ritratto. George si affrettò a partire, ma a metà strada si accorse di non aver preso i colori. Però sapendo che già era lontano da casa proseguì fino ad arrivare alla valle del Metauro, con un centro storico ancora integro nella sua struttura originaria.

Visitò alcuni dei monumenti più importanti come la chiesa di San Francesco.

Uscendo dalla chiesa vide nella valle un fiore di rosso rigoglioso, si avvicinò e si rese conto che era una Robbia. Dopo aver estratto il colore ripartì. Decise di recarsi a Sant'Angelo in Vado e lì notò un cartello dove spiegava brevemente la storia di Sant'Angelo. È di origini medievali, sorto sulle rovine di un municipio romano durante la guerra gotica. In quel paese incontrò una guida turistica che stava rincasando e gli chiese: “Scusate dove mi consigliate di andare per trovare il fiore Guado?”.

La guida rispose: “Le consiglio di andare ad Urbania”.

Il pittore si incamminò e verso sera raggiunse una locanda dove si fermò a dormire.

La mattina dopo riprese il cammino.

Per il pranzo entrò in un ristorante e chiese all'oste se sapeva descrivergli la storia del paese e il cameriere rispose: "Certo, il nome deriva da Urbano VIII. Questo paese ha undici chiese, molto belle, ma è anche molto famoso per il suo Palazzo Ducale".

Dopo aver ringraziato l'oste notò sul bancone un fiore blu, lo riconobbe subito era inconfondibile: il fiore di Guado.

Chiese all'oste se poteva estrarne il colore, lui accettò.

Si rimise in strada fino ad arrivare al paese di Fermignano. Notò all'inizio del paese una bancarella che vendeva guide turistiche e ne comprò una. Leggendola scoprì che il paese era posto sulla sponda sinistra del Metauro. Decise di passare sul bellissimo ponte a tre arcate.

Guardando l'orologio vide che si era fatto tardi allora decise di partire per Urbino.

Durante il tragitto notò sulla sponda del Metauro un fiore giallo, lo prese e capì che era quello di Reseda. Ne estrasse il colore e corse verso Urbino per dipingere il quadro per il Duca. Si mise davanti al campo di grano e ne dipinse un fantastico quadro al tramonto.

Il viaggio del perdono: dall'ira all'Auro

MONTE PORZIO, CLASSE 2°F - A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO "E. FERMI" DI MONDOLFO (PU)

COORDINAMENTO: PROF.SSA ORADEI ALESSANDRA

C'era una volta un giovane umbro, buono come il pane ma facile all'ira, al riso e al pianto. Un giorno, di ritorno dal tartufare col suo cane, entrato in casa intravvide due persone nel suo letto matrimoniale. Accecato dall'ira, pensando fosse sua moglie con un altro uomo, li uccise. Lei sentendo delle grida, accorse e vide il marito con in mano un pugnale.

“Che hai fatto? Hai ucciso i miei genitori!”.

Il giovane, sconvolto dal rimorso, le chiese perdono confessandole che aveva pensato che lei l'avesse tradito. La donna addolorata per la morte dei suoi cari, e offesa, lo cacciò dicendo “Vattene, non ti voglio più vedere!”. Il giovane, che non si era mai allontanato dal suo paese, partì pensando al grande dolore che aveva causato alla moglie, a come aveva potuto dubitare di lei e arrivare a uccidere due buone persone.

Egli camminava nell'oscurità dei suoi pensieri, in un dolore senza fine, senza vedere via di uscita; non puoi combattere un nemico quando è dentro di te. Pieno di disgusto di se stesso pensava a quanto lei fosse perfetta, ai suoi occhi azzurri come un cielo d'estate: bello pulito e con nuvole bianche dalle forme allegre; come avrebbe potuto vivere senza il suo sorriso luminoso? Camminò, camminò, camminò, senza mangiare, senza dormire, senza vedere i luoghi belli che lo circondavano, come se il mondo fosse diventato tutto grigio e nero.

Un giorno si trovò vicino ad un fiume, nella sua testa c'era molto rumore ma fuori udiva solo il gorgoglio dell'acqua e il guizzo dei pesci che saltavano. D'un tratto inciampò, andò a sbattere contro una pianta e per la rabbia strappò la radice dal terreno, si sporcò tutte le mani di rosso, ne prese un pezzo e la mise in tasca. Vide poi in cima ad una parete una salamandrina pezzata su una pianta blu come l'oceano, nel tentativo di avvicinarsi cadde, finì nel fiume e perse conoscenza. Si risvegliò nell'acqua fresca, limpida, bevve, avvertì un senso di sollievo. Uscito dall'acqua un uccellino si posò delicatamente sulla sua spalla e gli sussurrò di cercare una passione dentro di sé per vincere il suo nemico. Si fermò a mangiare in una locanda, gli portarono dei passatelli allo zafferano di Borgo Pace in salsa violetta e cuori di pasta che dentro erano rossi.

Chiese dove si trovasse e come si chiamasse il fiume che scorreva lì accanto, il boscaiolo che gestiva la locanda gli rispose che si trovava a Parchiule e che il fiume si chiamava Auro perché qualcuno vi aveva trovato dell'oro. Anche lui vi aveva trovato l'oro, pensò e ringraziò per il pranzo e per il piccolo album di carta di Fermignano che il boscaiolo gli aveva donato. Si rimise in cammino e stavolta vedeva la torre medievale in alto, i casolari dai tetti di lamine scure, i boschi, il fiume a volte a destra, a volte a sinistra del sentiero; passò su un ponticello che collegava la Chiesa di Santa Maria a quella del Divino amore, intanto con un pezzo di carbone trovato presso una carbonaia, disegnava ciò che vedeva.

Il mondo era tornato a colori.

Arrivò a Borgo Pace e si affacciò dalla muraglia per guardare il fiume Metauro, decise di seguirne il corso. Vide una torre mozza e il Castello della Pieve, superò Mercatello e le case di pietra e mattoni, cataste di legna a piedi dei boschi, luoghi da lupi. Si nascondeva agli uomini ma entrò nella bella Porta di Sant'Angelo in Vado, pregò e dormì a San Giovanni in Petra. Viaggiò per giorni ammirando e disegnando le colline, il bel paesaggio, i casolari, i boschi. Vide il Peglio in lontananza, il Barco e il Palazzo Ducale in costruzione a

Casteldurante, mangiò le lumache e il crostolo. Trovò riparo in una delle casette del Bosco dei folletti.

A Fermignano trascorse ore sul ponte a guardare l'acqua del Metauro, imparò la pazienza. Andò col buio a Urbino, tutta salite e discese, rimase incantato di fronte ai torricini bianchi del Palazzo Ducale. Verso Fossombrone dormì in un canyon con ripide pareti, dove c'erano grandi cavità scolpite nella roccia, le Marmitte dei Giganti. Al Furlo vide l'aquila volare sulle pareti a strapiombo del monte Paganuccio. Era colmo di bellezza ma stremato, con i piedi doloranti ritornò al Metauro, pregò e si addormentò su una zattera, il mattino dopo si svegliò nelle sorgenti del Meta: per magia quella notte la corrente era andata a ritroso, superando il balzo della Cascata del Sasso.

Sentì in cuor suo che non era lì per caso.

A Lamoli, incuriosito, entrò a visitare un'Abbazia che sembrava abbandonata ma come vi mise piede sentì una voce che lo chiamava, apparteneva ad un frate rimasto nascosto là da tempo, per non aver voluto lasciare il monastero. Il frate notò che la mano del viaggiatore era macchiata di nero carbone e le tasche di rosso e riconobbe la Robbia quando lui gli mostrò la radice che aveva conservato. Imparò molto dal monaco sulle piante della zona, in particolare su quelle tintorie.

La mattina presto andavano in cerca di fiori: Robbia, Guado, Reseda, al ritorno il monaco gli insegnava come ricavarne i colori. Il giovane era colpito soprattutto dal Guado, l'oro blu come gli occhi di sua moglie. Disegnava nell'album ricevuto in dono i posti bellissimi, selvaggi, le colline verde scuro, i boschi fitti di querce, frassini, carpini e faggi.

Un giorno in cui era molto malinconico, si sedette, prese un pennello, i tre colori che aveva creato con i fiori: giallo di Reseda, rosso di Robbia e blu di Guado. Mescolò ognuno con il tuorlo d'uovo e cominciò a dipingere su di un pilastro dell'Abbazia. Appena finì guardò il dipinto: era un uomo alto con una tunica rosacea e un cappello rosso, in una mano stringeva un uccellino e nell'altra una gran-

de spada lucente. Il Frate alle sue spalle gli disse che aveva dipinto San Giuliano e quando gli raccontò la storia del Santo, il giovane si rispecchiò in lui, pianse e aprì il suo cuore al frate confessore. Il monaco gli disse che era bravo a disegnare e che poteva ottenere il perdono divino con la preghiera e le sue opere. Dipinse allora San Rocco, con i capelli lunghi, vestito di rosso, sulla gamba aveva una piaga; portava un bastone che usava per i suoi pellegrinaggi.

Mentre dipingeva pensava a sua moglie, al suo grande errore e a quanto avrebbe voluto che lei fosse lì con lui.

Un giorno ricomparve l'uccellino che gli aveva già parlato sul fiume Auro e gli suggerì di andare sull'Alpe della Luna perché quando ci fosse stato il plenilunio, sarebbe stato esaudito qualsiasi desiderio.

Per ringraziarlo, affrescò una Madonna vestita di rosso mentre allatta il figlio che tiene in mano un uccellino e dipinse una rondine nella mano del bambino della Madonna della Spogna.

Venne la notte del plenilunio, lui salì all'Alpe della Luna e rimase senza fiato di fronte allo splendido panorama, alzando lo sguardo, vide le nuvole allontanarsi, era il momento di esprimere un desiderio, così con voce disperata disse: "Vorrei tanto che ci fosse un modo per rimediare".

Sentì una mano toccare la sua spalla, si voltò e vide i suoceri, commosso e felice li abbracciò e chiese perdono, insieme tornarono a casa per dare il lieto annuncio a sua moglie. Quando arrivarono, lei crollò in un pianto di gioia e li abbracciò tutti. Vissero per sempre felici e contenti.

Nella valle del Metauro si perse il nome del viaggiatore che, partito a causa dell'ira, era giunto all'Auro e grazie ai colori naturali e al paesaggio meraviglioso aveva trovato la pace e il perdono.

Il viaggio di Gaspare

MONTECALVO IN FOGLIA, CLASSE 1°A – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “A. FRANK” DI MONTECALVO IN FOGLIA” (PU)

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA CARONI FRANCESCA
COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA DINI SARA

C'era una volta in un paesino dell'entroterra toscano, al confine con le Marche, un giovane pittore di nome Gaspare, un bel ragazzo che adorava dipingere i paesaggi con i più svariati colori e che aveva un sogno: realizzare il quadro più bello del mondo. Era stato trasformato in un coniglio nero come la pece, da Rudy, un bambino che sembrava tanto dolce, ma che poi si rivelò essere uno gnomo perfido allontanato dalla sua gente proprio per questo motivo: la sua crudeltà.

Rudy non aveva reso nero solo Gaspare, ma aveva reso nera tutta l'intera Vallata del Metauro perché detestava i colori. Ma questo fu il suo ultimo terribile incantesimo: il popolo, infatti, lo catturò e lo condannò a morte.

Gaspare, deciso a riprendere le sembianze di ragazzo e a far tornare la Vallata del Metauro colorata, si mise in cammino, perché aveva sentito degli anziani saggi parlare di una fata che viveva ad Urbino, in grado di annullare gli incantesimi. Prima di arrivare a Bocca Trabaria, Gaspare incontrò una cagnolina nera talmente magra, stanca ed affamata che faticava a reggersi sulle zampe. Gaspare, impietosito, divise il cibo, che si era faticosamente procurato, con il povero animale. All'improvviso da un cespuglio, sbucarono fuori tre palline di pelo.

Erano i suoi cuccioli. Loro erano sfuggiti all'incantesimo essendo nella pancia della madre; erano di tre colori diversi. Il primo era blu, il secondo era rosso e il terzo era giallo.

Essi per ringraziarlo di aver nutrito e rimesso in forze la madre, regalarono al ragazzo-coniglio tre scatoline. Gli dissero di aprirle solo al momento del bisogno. Gaspare ringraziò, salutò la piccola famigliola e riprese il viaggio.

Attraversò il valico di Bocca Trabaria, ammirò la splendida Alpe della Luna, che sebbene fosse nera era ancora meravigliosa ed attraversando un fitto bosco s'incantò nel vedere degli scoiattoli neri, che giocavano con lepri nere e caprioli neri e scorse anche dei lupi neri ed una volpe nera. Giunse a Lamoli, ripensò con nostalgia a quando era immersa nel verde e nelle colorate montagne dell'Appennino Umbro-Marchigiano; si rifocillò presso l'Abbazia benedettina e continuò il suo viaggio. Si addentrò in un bosco, dove vi era una folta vegetazione nera, anche abbastanza intricata. Provò ad addentrarvisi, ma venne respinto come fosse una calamita contro un'altra calamita.

Disperato, iniziò a piangere; si ricordò delle tre scatoline e ne aprì una. Come per magia da quel groviglio si innalzò un fiore bellissimo, era la Robbia, di un rosso meraviglioso. Gaspare si avvicinò al fiore e questo spruzzò del colore dai suoi petali che lo tinse parzialmente. Tutt'intorno anche una parte di paesaggio mutò, si trovò di colpo in mezzo al rosso. Tutto era rosso, anche una parte di cielo e terra erano rossi. Un po' preoccupato riprese il suo viaggio. Si lasciò alle spalle il paesaggio rosso e si addentrò di nuovo nel nero.

Attraversò Parchiule, dove fece un bagno in una nera e triste cascata.

Arrivò a Borgo Pace. Come amava quel paese! Era solito andarci e portarsi dietro tavolozza e pennelli per dipingere il suo amato fiume Metauro che nasce proprio grazie all'incontro dei fiumi Meta e Auro e che lì diventano uno solo. Ma dove era finito l'azzurro intenso del suo fiume? Tutto adesso era nero e per la tristezza si mise a piangere.

Era triste e sconsolato, così pensò di farsi aiutare dalla seconda

scatolina e l'aprì; da essa uscì nuovamente un fiore, il Guado, che con uno spruzzo di blu lo colorò ancora. Anche il paesaggio intorno a lui si colorò di blu. Cielo e terra erano blu. Con felicità notò che perlomeno anche il suo amato fiume era tornato blu.

Questo gli diede la forza di continuare il suo viaggio. Visitò il Castello della Pieve in prossimità di Mercatello sul Metauro; giunse poi a Sant'Angelo in Vado e leggendo l'antico nome del paese "Tifer-num Metaurense" pensò di essere all'inferno e fuggì a zampe levate. Passò ad Urbania, attraversò il bosco nero dei folletti e, timoroso come tutti i conigli, aprì la terza scatola, per avere un po' di conforto, ma non vi era niente o perlomeno così sembrava. Avvicinò il musetto alla scatola per annusarla e di nuovo ne uscì un fiore molto colorato e vivace, la Reseda. Ed ecco che uno schizzo di giallo gli colorò il muso.

Non solo lui si colorò, ma una cascata di colore giallo invase una parte di paesaggio. Riprese a correre fino a Fermignano dove salì sull'alta Torre Medievale dalla quale ammirò la Gola del Furlo; saltò sul ponte a tre arcate e si diresse verso Urbino. Con le zampine doloranti per la tanta strada percorsa, arrivò nell'antica capitale del Ducato Montefeltresco: Urbino, tristissima e tutta nera.

Iniziò subito la ricerca della fata, la trovò nella fortezza di Albornoz; la pregò di farlo tornare ragazzo e soprattutto di far tornare la sua amata vallata colorata. Le disse: "Cara fata, io da te vorrei solo una cosa, che tu facessi tornare la valle com'era una volta, tutta colorata e con tutti i colori al posto giusto. Fai in modo che la terra e il cielo si differenzino e che non siano dello stesso colore! Ridai alla mia valle le giuste sfumature!".

La fata rispose: "Sei stato coraggioso a venire fin qui, ma se non supererai tre prove, per te non potrò fare nulla". Gaspare accettò e chiese quali sarebbero state le prove, ed ella rispose: "Mangiare sette peperoncini, superare un campo di acqua e sapone e spazzolare i denti di un drago". Gaspare fece fatica a mangiare tutti i peperoncini, ma continuava ad avere fiducia in se stesso; superò il campo

di acqua e sapone con difficoltà, ma ebbe coraggio e andò avanti; spazzolò i denti del drago rischiando di morire, ma non si arrese e così riuscì nell'impresa. Nuka, così si chiamava la fata, fece tornare Gaspare il bel ragazzo che era e, per non essersi arreso davanti a tutte quelle prove, gli regalò una tavolozza magica e un pennello con i quali avrebbe potuto far diventare realtà qualsiasi cosa venisse da lui dipinta.

Il ragazzo, felice per il regalo appena ricevuto, non perse tempo. La prima cosa che fece fu dare una pennellata alla città di Urbino, che subito tornò colorata e meravigliosa come un tempo. Poi ripercorse il suo viaggio a ritroso colorando tutta la valle. Gaspare camminava velocemente e allo stesso tempo muoveva il suo pennello magico di qua e di là, senza mai fermarsi. Voleva che tutti i colori della vallata tornassero quelli di una volta e pennellava con forza nei punti in cui il nero ostentava a rimanere. Come un pittore muoveva il suo pennello e all'improvviso tutti i colori della valle, come per magia, si amalgamarono e ogni cosa riprendeva il suo colore naturale e le sue giuste sfumature.

Fu un viaggio di ritorno meraviglioso che fece forse troppo in fretta per la voglia di far tornare la sua valle colorata, ma che sicuramente avrebbe portato per sempre nel profondo del suo cuore. Era stremato per il lungo cammino e le vigorose pennellate, ma felice.

Tanto felice di aver realizzato il quadro più bello del mondo: la Vallata del Metauro.

C'erano una volta tanti artisti e pittori famosi che ripercorrendo nei loro viaggi i paesaggi mozzafiato della vallata, increduli e stupefatti di fronte a tanta bellezza, da sempre si domandarono chi avesse mai potuto realizzare quei meravigliosi giochi di luce e quelle sfumature di colori che avvolgevano la valle. La risposta non l'ebbero mai, ma decisero comunque di rendere quella valle protagonista e di immortalarela per sempre negli sfondi delle loro tele.

La veduta oltre il balcone

MONTECALVO IN FOGLIA, CLASSE 1°B – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “A. FRANK” DI MONTECALVO IN FOGLIA (PU)

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA MORELLI GIULIA

COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA DINI SARA

C'era una volta, in un piccolo paesino vicino a Urbino, un giovane ragazzo di nome Giacomo che proveniva da una famiglia di umili origini. Il ragazzo era magro, con tanti capelli ricci sotto cui nascondeva due occhi blu come lapislazzuli.

Indossava sempre una camicia di lino sporca e dei pantaloni bucati color verde acqua.

Era da tutti considerato un ragazzo altruista, si preoccupava sempre di aiutare gli altri, anche gli sconosciuti. Per vivere allevava una gallina e andava a vendere le uova in città.

Giacomo era innamorato della bellissima figlia del duca di Urbino. Un giorno, mentre il giovane ragazzo era in città a vendere le uova della sua gallina Rosita, arrivarono a cavallo tre messaggeri del Duca. Arrivati nella piazza principale, scesero da cavallo e urlarono: “Udite! Udite! Tra una settimana si terrà un torneo diviso in quattro tappe, corrispondenti a quattro località vicino a Urbino; ad ogni tappa, gli sfidanti dovranno affrontare una prova e, chi vincerà, avrà in sposa la principessa! Sono tutti invitati a partecipare, dal più ricco al più povero!”.

Detto questo, i messaggeri rimontarono a cavallo e ripartirono.

Ascoltando le prime parole, Giacomo non trovò interessante la notizia, ma quando sentì che il vincitore avrebbe avuto in sposa la

figlia del Duca, decise di partecipare senza preoccuparsi dei tanti rischi.

Come prima tappa, gli sfidanti dovevano recarsi nel borgo di Tavoleto, località famosa per la manifattura di tavoli di ogni genere, situata sulle colline dell'Appennino centrale tra Marche e Romagna. Arrivato al primo borgo, il giovane ragazzo si trovò davanti un castello molto grande con mattoni massicci. C'erano delle guardie alte con armature rosse ed elmi blu. Entrato dentro al borgo, vide tante case di diversi colori. Passando per la via principale, si trovò dinnanzi a una chiesa di colore bianco e grigio. Dentro era bellissima, era tutta dipinta e con tanti altorilievi. Proseguendo, il giovane ragazzo si trovò nella piazza centrale del borgo, dove si svolgevano mercati ed esibizioni. Di fronte alla piazza c'era il cortile del castello, pieno di fiori e con un piccolo soppalco in legno su cui si svolgevano duelli fra cavalieri.

Arrivato lì, capì che la prima prova era un duello contro un gigante. Il gigante era grosso il triplo del giovane ragazzo e di colore verde e molto sporco perché non si lavava mai. Aveva una criniera di capelli neri, anzi nerissimi, e anche le sopracciglia erano folte e scurissime, attaccate tra loro. Gli occhi erano di un rosso acceso, incutevano molta paura; il naso era grosso quanto una mano del giovane ragazzo, labbra sottili e denti giallissimi. Aveva delle braccia muscolose, il petto era scolpito e peloso, e aveva gambe molto robuste.

I due sfidanti iniziarono a correre uno contro l'altro.

Giacomo, con il pugnale, cercò di attaccare il gigante, ma egli lo distese al suolo con un calcio prima di essere raggiunto dal pugnale. Giacomo si alzò addolorato in tempo per schivare un pugno e con una mossa fulminea tagliò una mano al gigante col pugnale. Il duello fu spietato. Il gigante, disperato, si arrese. Giacomo era fiero di sé per aver vinto la prima prova, anche se ancora molto spaventato. Arrivarono dei medici per medicargli le ferite, gli portarono dell'acqua e del pane. Dopo essersi ripreso, ci fu la premiazione: arrivarono dei signori con degli scrigni in mano, li aprirono e tirarono fuori un'ar-

matura, una spada e uno scudo tutto d'oro. Uno dei signori disse: "Ecco il tuo premio, se vuoi essere lo sposo della figlia del Duca, avrai di certo bisogno di un'armatura preziosa".

Con l'armatura addosso, Giacomo si incamminò verso la seconda tappa. Arrivò a Sant'Angelo in Vado, attraversò un ponte sotto cui si trovava un fossato ed entrò nelle mura del borgo.

Qui trovò una piazza allestita per un combattimento di giostra medievale. Da una parte c'era, ad attendere i partecipanti, un cavaliere in sella al suo destriero; dall'altra c'era un bellissimo cavallo senza sella né padrone.

Giacomo sellò e montò il bellissimo cavallo e si preparò al duello.

Le tribune erano piene; al fischio del giullare i duellanti partirono. Al primo giro nessuno dei due si fece male, al secondo, Giacomo venne ferito a una spalla ma riuscì a rimanere in sella; al terzo giro, il nostro eroe riuscì, con la sua lancia, a disarcionare l'avversario e a vincere la giostra.

Ci fu una grande festa nel borgo, Giacomo si riprese mangiando e bevendo a volontà. Infine ripartì da Sant'Angelo in Vado a bordo del suo bellissimo destriero, premio della seconda tappa del torneo, alla volta della terza tappa: una misteriosa grotta abitata da una creatura leggendaria. Scavata nella roccia del picco più alto dell'Alpe della Luna, la grotta era lunghissima e molto buia. Dal soffitto pendevano delle rocce appuntite e dalle pareti laterali sporgevano altre punte che andavano verso l'alto. Entrato nell'antro più buio, davanti a sé trovò un possente drago pronto a divorarlo. Era un drago mostruosamente gigantesco ed aveva delle squame di colore verde scuro, che alla luce delle fiamme gialle diventavano più brillanti.

In fondo alla caverna, custodito dal drago, c'era un grosso baule fatto d'oro massiccio che brillava nell'oscurità, decorato con tre enormi smeraldi incastonati intorno alla serratura.

Con la sua agilità, Giacomo riuscì a schivare il fuoco, ma si ferì con un colpo di coda acuminata. Dolorante, riuscì a colpire il drago al cuore lanciando la sua spada; il drago urlò di dolore e si sdraiò

a terra. Giacomo sfilò la chiave dal collo del drago, aprì il forziere, riempì le borse del suo cavallo di monete d'oro e ripartì alla volta della quarta tappa.

La quarta e ultima tappa era situata a pochi chilometri dalla città di Urbania, presso il famoso Barco Ducale. Quando ci arrivò davanti, Giacomo cominciò a guardarsi intorno alla ricerca dell'ultima sfida. Girò l'angolo e arrivò in un vicolo in cui si trovava un mendicante molto anziano e con la gobba che veniva infastidito da alcuni giovani ragazzi dispettosi. Giacomo, senza pensarci due volte, andò ad aiutarlo.

“Lasciatelo stare!” urlò, tirando fuori la sua spada.

I ragazzi scapparono impauriti. Giacomo scese dal cavallo per vedere se il mendicante stesse bene, e gli diede un po' delle sue monete d'oro. Il mendicante iniziò a parlare: “Grazie, giovane ragazzo. Sei stato forte e coraggioso, ma, soprattutto, hai dimostrato di avere il cuore puro, a differenza degli altri partecipanti giunti fin qui, che hanno fatto finta di non vedermi per cercare il luogo dell'ultima sfida. Ma hanno cercato inutilmente, perché sono io l'ultima sfida”. Detto ciò, l'anziano mendicante iniziò a cambiare le sue sembianze, trasformandosi nel duca Federico da Montefeltro in persona.

“Ti sei dimostrato di cuore nobile, sei tu la persona che merita di prendere in sposa mia figlia.”

Giacomo non riuscì a credere alle sue orecchie e a quello che vide: si trovava al cospetto del duca di Urbino e stava per conoscere e sposare la sua bellissima figlia di nome Elisabetta. Il Duca condusse Giacomo a palazzo; insieme attraversarono il cortile interno pieno di fiori dall'odore penetrante. All'interno, Giacomo attraversò molte sale arredate con tende di seta e arazzi bellissimi e attese l'arrivo di Elisabetta. All'improvviso, dalle scale scese una bellissima fanciulla dal viso lunare e dai biondi capelli ondulati.

Appena gli occhi della principessa e di Giacomo si incontrarono, i due si innamorarono. I festeggiamenti per il matrimonio durarono settimane, i nuovi sposini erano amati da tutta la città di Urbino,

perché molto innamorati. Giacomo visse, così, felice e contento a Palazzo Ducale; la sua gallina Rosita visse con loro a palazzo insieme al gallo Galileo con cui fece tanti pulcini.

Dopo qualche anno, per celebrare il ricordo del torneo a tappe che gli permise di incoronare il suo sogno, Giacomo chiamò a corte un pittore di nome Piero della Francesca, al quale commissionò la realizzazione di un dipinto che raffigurasse una veduta paesaggistica delle quattro località in cui svolse le prove. Il dipinto è ancora oggi conosciuto con il titolo: *I trionfi*, ma non molti sanno la vera storia che si nasconde dietro alla sua simbologia.

I colori delle Marche

MONTECALVO IN FOGLIA, CLASSE 1°C – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “A. FRANK” DI MONTECALVO IN FOGLIA (PU)

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA MORELLI GIULIA
COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA DINI SARA

C'era una volta un piccolo villaggio nelle Marche circondato da colline. In cima alla collina più alta sorgeva un antico castello gotico.

In una delle stanze del castello era custodito un dipinto bellissimo e di immenso valore; il suo autore era stato un pittore importante di un tempo passato. Il dipinto raffigurava un paesaggio fatto di dolci colline verdi e marroni, del colore della terra appena lavorata. Le colline erano separate da un fiume che, scendendo a valle, apriva i suoi argini a formare un lago da cui emergeva un isolotto. Il custode della stanza del dipinto era il Signor Luigi.

Il Signor Luigi era un tipo alto e magro, dal cui sguardo si intuiva tutta la sua onestà di persona e di lavoratore; egli infatti teneva tantissimo al suo lavoro, era un grande ammiratore del dipinto e se ne prendeva cura come fosse un suo bambino. Una sera, mentre stava facendo le pulizie, credette di aver avuto un'allucinazione: i colori erano spariti dal dipinto, lasciando un paesaggio fatto solo di sfumature bianche, nere e grigie. Luigi, disperato, non seppe che fare; nel frattempo, sul muro della stanza apparve una scritta: “Se i colori vorrai rifar apparire, dentro al quadro dovrai finire”.

Luigi non capì subito, ma dopo averci pensato un po', comprese che, per salvare la situazione, sarebbe dovuto entrare dentro al quadro. Nonostante avesse molta paura, tornò nella stanza, prese la

rincorsa verso il quadro e... sbatté contro il muro accanto al quadro (perché inciampò nei lacci delle sue scarpe slacciate); il muro tremò, il quadro gli cadde addosso, risucchiando il custode dentro al dipinto. Luigi si ritrovò in un luogo a cielo aperto circondato da colline, un luogo in cui tutto era bianco, nero e grigio.

Egli percorse la strada che si trovò davanti e arrivò ad un paesino. Ai due lati della strada principale c'erano tante piccole casine, ognuna con il suo giardino. L'atmosfera appariva triste e malinconica: gli alberi erano secchi, i fiori nei giardini appassiti, non c'erano persone in giro, solo la polvere alzata dal vento. Proseguì il cammino sulla strada principale e, ad un certo punto, incontrò un signore dall'aria strana a cui chiese dove si trovasse e cosa stesse succedendo. L'uomo rispose che i colori erano stati rubati dalla strega che viveva su una collina lì vicino, e che questa teneva imprigionato un drago. Spiegò, inoltre, che, se questo drago avesse mangiato una radice che cresceva vicino alla lava dell'inferno, una che si trovava dentro a una grotta in fondo al fiume Metauro o un polline speciale che si trovava solo negli alveari di una collina lì vicino, allora avrebbe sputato i colori con cui avrebbe ridato vita al paesaggio. Il Signor Luigi ringraziò l'uomo dall'aria strana e, sempre più incredulo, si rimise in cammino.

Camminò ed arrivò alla collina famosa per i suoi alveari che producevano il miglior miele delle Marche. In fondo a un sentiero, notò un enorme albero coperto da farfalle, insetti e uccelli; guardò meglio e notò un alveare grandissimo, pieno di api che gli ronzavano intorno. Poi vide che il prezioso miele traboccava dall'alveare e stava quasi per cadere a terra, così, per cercare di salvarlo, andò a bussare alle case lì vicino per chiedere un contenitore. Gli aprì una signora anziana che gli diede un chicco di riso magico: se lo avesse mangiato, il suo corpo sarebbe diventato minuscolo. Luigi lo inghiottì e, tutto d'un tratto, si ritrovò grande meno della metà del chicco di riso, così decise di approfittarsene per entrare nell'alveare alla ricerca del polline di cui andava ghiotto il drago.

Dentro all'alveare, conobbe diverse api lavoratrici che, molto

gentilmente, lo condussero dalla regina. La regina condusse Luigi nella cella in cui era custodito il polline e gliene diede un sacco pieno. Sul sacco era ricamata la scritta: giallo di Reseda.

Luigi ringraziò e uscì dall'alveare aggrappato al dorso di un ape; picchiò al vetro della finestra della signora anziana, la quale si affacciò e gli diede un altro chicco per farlo tornare di dimensioni normali, che lui morse ad un estremo.

Luigi si rimise in cammino e raggiunse una località lontana in cui si trovavano le grotte di Frasassi alla ricerca della porta per l'inferno. Arrivato all'ingresso delle grotte, si ritrovò in un ambiente buio e umido; percorse il sentiero fino a trovarsi di fronte a una scalinata coperta da un tappeto che conduceva verso il basso. Luigi scese le scale e, più scendeva, più la temperatura saliva. Si ritrovò all'inferno, un luogo dove il rosso intenso invadeva tutte le cose e c'erano rocce infuocate e lava da tutte le parti. Accanto ad un fiume di lava, vide una piantina rossa sbucare dal terreno. Capì che si trattava del rosso di Robbia di cui aveva sentito parlare, così la raccolse e tornò in superficie.

Lasciata la località delle grotte di Frasassi, Luigi tornò alle colline in cui era iniziato il suo strano viaggio, e si mise alla ricerca della grotta marina. Arrivato al fiume Metauro, seguì le sue rive fino al punto in cui gli argini si allargavano a formare un lago al centro di una valle tra due colline. Si affacciò sulla superficie acquatica per cercare di intravedere il fondale, ma il braccio di una strana creatura sbucò dall'acqua, gli prese la mano e lo trascinò sul fondo. Era una splendida sirena tutta blu, che appoggiò sulla fronte di Luigi una conchiglia per permettergli di respirare sott'acqua e lo condusse a nuoto in una grotta al centro del fondale lacustre.

Arrivati davanti ad un portale chiuso da un'enorme conchiglia rosa, la sirena pronunciò delle strane parole e questo si aprì. Al suo interno Luigi trovò tanti pesciolini rossi e gialli che nuotavano qua e là. In fondo alla stanza c'era un altare blu coperto di perle e pietre preziose. La sirena cercò tra tutte quelle meraviglie e prese in mano un'ampol-

la su cui c'era la scritta: blu di Guado. Consegnò l'ampolla a Luigi e lo riaccompagnò in superficie, poi sparì nuovamente sul fondo.

Con le due piante e il miele, Luigi si incamminò finalmente verso la collina su cui abitava la strega. Grazie all'aiuto degli abitanti del villaggio, Luigi arrivò alla casa della strega. Si affacciò alla finestra per vedere se era in casa, ma non trovò nessuno. Sbirciò nel cortile posteriore, e trovò un enorme drago incatenato in un recinto. Era tutto bianco, aveva gambe lunghe con artigli appuntiti e grossi occhi chiari. Aveva una coda lunga e due grandi ali da pipistrello che agitò con forza, alzando un gran vento. Luigi entrò in casa dalla porta posteriore per ripararsi e lì, in un angolo, vide la strega che piangeva. Aveva i capelli lunghi e ondulati, gli occhi grandi con qualche stellina sopra le palpebre, una bocca carnosa dalla quale schizzavano scintille. La strega spiegò di chiamarsi Mal, e confidò a Luigi il fatto che non per volontà sua, ella scagliò la maledizione dei colori sul paesaggio, ma perché costretta dai suoi familiari; dovendo dimostrare di esser degna di far parte della famiglia di strega, Mal avrebbe dovuto, infatti, fare qualcosa di profondamente malvagio. Capendo che ella, però, era profondamente pentita, Luigi le chiese di aiutarla a rimediare al danno permettendogli di liberare il drago.

I due si avvicinarono al bianco e triste drago, Mal lo liberò dalle catene e aiutò Luigi a salire sulla sua schiena. Luigi aiutò Mal a salire insieme a lui, poi prese in mano le due piante e il miele e le diede da mangiare al drago. Come rinvigorito, il drago spalancò le sue ali, si alzò da terra e iniziò a volare sul paesaggio. Poi spalancò la bocca e cominciò a sputare tutti i colori dell'arcobaleno. L'intero paesaggio iniziò a riprendere colore: il fiume blu, il cielo azzurro, i campi verdi e marroni, i fiori gialli, rossi e di ogni colore. Luigi fece cenno al drago di scendere nel villaggio, al centro della piazza. Tutti gli abitanti si avvicinarono incuriositi e un po' spaventati alla vista della strega, ma quando capirono che fu anche grazie a lei che i colori erano tornati, si avvicinarono per ringraziarla e tutti applaudirono.

Da quel momento, nel villaggio, più nessuno era triste e la strega

Mal venne accolta tra di loro e si trasferì nel paesino.

Luigi, compreso che il suo compito lì era finito, così si incamminò verso il punto in cui tutta la sua avventura era iniziata.

Mentre camminava, pensò: “Eh sì, sono proprio un custode del dipinto degno di questo nome”, e, distratto dai suoi pensieri, sbatté contro il ramo di un albero e svenne.

Si risvegliò nella stanza del dipinto.

“Deve essersi trattato di un sogno”, pensò. Ma guardando meglio i dettagli del dipinto, notò una cosa che non aveva mai visto prima: in un angolino del cielo, tra una nuvola e l'altra, scorse una macchietta bianca particolare, che sembrava un'altra nuvoletta ma non lo era; la macchietta aveva, infatti, proprio la forma del drago bianco, con le ali spalancate e il collo lungo.

L'ape viaggiatrice

TAVULLIA, CLASSE 1°A – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOVANNI PAOLO II” DI VALLEFOGLIA (PU)

COORDINAMENTO: PROF.SSA DEL BALDO KATJA

C'era una volta una piccola ape, nata in un bocciolo di tulipano. Aperti i piccoli occhi scoprì un mondo azzurro con tante apette che, come lei, avevano schiuso per la prima volta i loro occhietti in quel giorno di primavera, in una fresca mattinata in cui un'aria leggera sfiorava le antenne della piccola nata.

Venne chiamata Gioia, perché i suoi occhi brillavano come piccole stelle. Le altre piccine si lanciavano nell'aria, aprivano le ali e volavano in alto. Anche lei scoprì di avere delle ali; si lanciò nell'aria, ma non ne capiva il meccanismo... perché lei come le altre non volava leggiadra, sfiorando i fiori?

Stava precipitando e senza rendersene conto stava per cadere in un buco nero, quando... finalmente riuscì ad aprire le sue piccole ali e volò in alto, sempre di più, osservando un mondo bellissimo: dolci pendii collinari lasciavano il posto a boschi di abeti e di querce e più sotto a campi ben coltivati; dai monticelli un castello o una pieve dominavano la vallata, con i suoi campi vellutati di erba verde ed il giallo-rossiccio degli arbusti. Le case sparse si affacciavano lungo i bordi di una strada zigzagante per poi riunirsi in un borgo e forse in nelle borgate d'un paese.

Un fiume sereno scorreva silenzioso a riportare tra i campi l'azzurro sfumato di quel cielo meraviglioso.

Prese quota e volò, leggiadra come una piuma; il vento le sfiorava

il pelo morbido e le piccole antenne. Arrivò a Sant'Angelo in Vado sul fiume Metauro. Questo borgo grazioso erano pieno di allegria e di rispetto reciproco. Il Duomo poi ed il Museo dedicato agli antichi mestieri la conquistarono. Se mai lì non la si fosse incontrata, è perché Gioia ronzava tra i reperti del Museo archeologico, dove più d'una volta cercò di infilarsi nelle orecchie e tra i capelli di una statua. Più di tutto amava però le tele di Palazzo Fagnani perché con i loro colori restituivano i toni della bellezza dei paesaggi che tanto le appartenevano.

Le api dell'alveare della chiesa di San Filippo le chiesero, per il buon carattere e per la resistenza mostrata nel volo, di fare parte della loro squadra di operaie. Gioia disse di potere accettare al massimo una collaborazione esterna, perché non voleva rinunciare alla sua curiosità ed al piacere della scoperta. C'erano luoghi impensati da visitare, proprio lì dove non sembrava. Le capitava che il profumo intenso del tartufo le rimanesse sul pelo, tanto che occorreivano giorni per lavarselo via.

Propose a Zika, ape di origine russa, turista a tempo perso, di visitare il Teatro Zuccari. "Non sono mai stata a sentire un'opera, né conosco questo luogo."

"Nooo?", disse Gioia. "Allora questa sera chiedi un permesso speciale, perché devi venirlo a sentire lì, *Il barbiere di Siviglia!*".

Zika rimase estasiata dall'esperienza e passò il tempo a filare il nettare ronzando le note del *Barbiere* e dicendo alle compagne che ne era proprio valsa la pena perché "Chi viaggia, impara".

Una mattina Gioia improvvisò una visita alla cascata del Sasso. Bevve un po' d'acqua, decise di volere volare fino a Mercatello sul Metauro.

All'improvviso sentì dei lamenti.

Ormai grosse gocce d'acqua stavano iniziando a cadere dal cielo, grigio e minaccioso. Una piccola ape, di nome Fiordaliso, era rimasta incastrata tra le scaglie di una corteccia. Doveva aiutarla, ma non sapeva come. Prese l'amica e tirò, tirò, tirò con forza, ma non riuscì

a liberarla. Allora usò tutta l'energia che aveva nel corpicino e riuscì a liberare l'amica, ancora incredula e grata alla compagna. Si alzò il vento e un'enorme goccia la colpì. Fiordaliso le chiese: "Dove stavi andando?".

"A Mercatello."

"Seguimi allora, perché io abito lì."

Gioia amava sempre più le Marche, tranquille e pacifiche, con tutti quei paesi che, pur essendo piccoli, sono davvero graziosi e bellissimi. Per le viuzze di Mercatello, Gioia non aveva pace: su per la Torre tardo-trecentesca, giù dietro le mura del borgo, e poi via attorno a Palazzo Gasparini e dentro il Museo di arredi sacri. "Come vorrei avere un aggeggio di quelli che gli umani usano per mettervi dentro un paesaggio o un dipinto... ecco sì, una macchina fotografica".

Fatica ad infilarsi tra i turisti che visitano la chiesa di San Francesco e, stanca, si posa sul manico di una borsetta profumatissima e di color arancio. All'improvviso la gente comincia a cacciarla via con borse, borsoni e foulards.

"Accipicchia che cattiveria", pensò.

"Mi cacciano via, come se non avessero mai visto un'ape interessata ad un'opera d'arte." Svolazzò di qua e di là, appoggiandosi sulla cornice dorata di un dipinto per osservarne il minimo dettaglio. Sarebbe rimasta lì tutto il pomeriggio se non fosse stato per Fiordaliso.

La stanchezza si abbatté su di lei. Si posò su di una fioriera. Trovò un morbido roseo bocciolo in fiore come quello che le aveva fatto da culla. Arrivò purtroppo il proprietario del giardino che spruzzò più in basso dell'insetticida per formiche. Povera ape, una nuvola velenosa si alzò e la stordì. L'aria frizzantina e un tramonto a dir poco meraviglioso, spettacolo per gli occhi di Gioia, le diedero la forza di combattere quella ondata di liquido nebulizzato. Si rifugiò nella fioriera per passare la notte. L'ape era comunque felice per tutto ciò che aveva visto: case e casette, musei e colline, la *Madonna col Bambino* dagli occhi aguzzi.

Il giorno dopo incontrò uno sciame che ronzava tra i coloratissimi fiori delle pianure poco lontano dalle case del paese. Era uno sciame piccolo, di poche api. “Posso venire con voi?”.

“Sì”, rispose Rosina.

“Hai buone ali per arrivare fino a Urbania?”.

“Certo! Volare per me è una... gioia!”.

Si affezionò in particolare a Mina. Carica di entusiasmo, voleva esplorare una città situata sulla riva sinistra del fiume Metauro: Urbania.

Mina conosceva tutto e tutti di Urbania. Aveva molti amici, come Monica la formica, Nino il giornalista e Vittorio il fioraio. All'entrata della città vide un cartello con scritto: “L'antica cittadina ha una straordinaria concentrazione di opere d'arte”.

Dopo una giornata di volo intenso, Gioia si fermò nella piazza circondata dall'odore della spianata della fornaia, dal profumo dei fiori, del basilico e dell'origano. L'abitato si offriva alla vista nei quattro rioni in cui è diviso: porta parco, porta celle, ponte vecchio e porta nuova.

La giornata stava andando benissimo ma, mentre Mina e Gioia sorseggiavano del buon nettare dovettero scappare. Loris, il calabrone, era affamato e si stava avvicinando, minaccioso. Mina e Gioia scapparono e si infilarono nel Museo civico. Gioia rimase abbagliata dai quadri. C'erano i globi di Mercatore, la sfera terrestre. C'erano notevoli dipinti come quelli di Federico Barocci, Raffaellino e Claudio Ridolfi. Belli!... Che colori!

Solo, solo nei campi aveva visto i colori del Barocci.

Loris la scaraventò a terra.

Gioia si ritrovò a combattere un duello a colpi di pungiglione, proprio come quelli che usavano al tempo del Ducato. Loris, come Ghibellino Galasso, le si faceva contro e lei era Guglielmo Durad.

“Psst... psst. Vieni qui!”.

“E tu chi sei?”.

“Ragno Barco, perché i miei avi lì hanno vissuto.”

“Mi vuoi mangiare eh? Ci mancavi solo tu, adesso.”

“No, no, ti offro riparo invece; mi ha chiamato Mina.”

In nome dell'amicizia Gioia si fidò.

Scappò dalle grinfie di quel bullo o brutto e passando per una serie di cunicoli, si ritrovò all'aperto dove anche le vie di Urbania le sembravano quelle di una ragnatela.

Da Urbania raggiungere Peglio non fu troppo semplice. In questa terra, dorata come il miele che produce, c'è mancato poco che le mani svelte di un apicoltore non catturassero Gioia e la imprigionassero dentro una di quelle casettine. Non che le dispiacesse fare il miele, tutt'altro. Aveva capito però di essere, per natura, un'esploratrice. Niente di meglio allora che visitare un altro luogo tra i tanti della ricca “Signora Montefeltro”. Gioia continuò il suo viaggio verso Peglio, città medievale di origine longobarda. Girovagando per i prati fioriti, siccome era il mese di maggio, incontrò una piccola coccinella molto carina e gentile. Si chiamava Licia.

Gioia e la sua nuova amica svolazzarono per le viuzze e si posarono sul punto più alto del paesino per ammirare il panorama sottostante. Quanti campi di fiori da cui succhiare il polline fino a sera! Cercò di togliersi i granellini gialli attaccati al pelo ed alle zampe. Oh sì, avrebbe sfamato tante larve con tutto quel ben di Dio addosso. Pensò a quanti barattoli di miele avrebbe potuto produrre. Barattolo per barattolo, le tornarono in mente le brocche, i boccali visti a Urbania. Tutte quelle ceramiche vivaci... Raccontò a Licia di tutte le cose viste e di come avesse imparato a non vivere solitaria. Gioia era un animale sociale del resto, ma aveva appreso che anche insetti diversi possono convivere. Era anziana e si sentiva stanca. Erano passati quasi cinque anni tra un viaggio e l'altro e alla velocità dei suoi quasi ventidue km/h aveva davvero vissuto numerose avventure. Gliene restava una però: viaggiare per i campi di girasole e di ulivo a Fermignano.

Qui incontrò un gruppo di una ventina di apette che stava organizzando un “G.A.F” (giro a Fermignano). Erano api-volontarie che, innamorate del loro luogo natio, ne mostravano la bellezza alle

api di passaggio. E chi era più di passaggio di lei? Si unì al gruppo che la portò alla Torre delle Milizie, simbolo della città. Quelle, altro che api “fai da te”... conoscevano perfettamente ogni luogo e tanti episodi storici. Ora Gioia non aveva una gran memoria. Le rimase impresso qualcosa di uno, dal nome lungo, lungo, che aveva combattuto in una piana una guerra contro i Romani. Poi c’era quell’altro, Furlo, con una gola grossa grossa e poi Bramante che aveva a che fare con degli archi!

Che confusione! Quanti nomi, troppi per lei, ape anziana.

Fu per tanto sforzo che, forse, Gioia desiderava un po’ d’ombra e di silenzio.

Trovò naturale rifugiarsi nella chiesa di San Silvestro. Una tela con San Silvestro papa mostrava una veduta di Fermignano. La merlatura, la cartiera...

Fu con quella veduta nei suoi tanti occhi che si lasciò cadere ai piedi della tela. Il pavimento era fresco. Le pareva che la brezza di quel cielo dipinto accarezzasse il suo pelo; le sembrava di potere ancora respirare, seppure a fatica, l’aria di quel mai terminato Rinascimento che tanto aveva apprezzato nei campi dorati del Metauro. Così, come un inno alla gioia, il suo ultimo urlo, privo di voce, si sparse. E così fece il suo spirito.

L'ape regina

TAVULLIA, CLASSE 1°B – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOVANNI PAOLO II” DI VALLEFOGLIA (PU)

COORDINAMENTO: PROF.SSA BORDONI ELISABETTA

Andando per boschi, passando da Apecchio per Piobbico a Borgo Pace

Laggiù dove si ferma lo sguardo di un viaggiatore è il luogo dell'orizzonte dove il paesaggio va a terminare e, se si trova sopra alla Gola del Furlo, tra la nebbia che dirada, l'occhio vede e sceglie una strada, seguendo profumi e colori verso Apecchio e Piobbico.

La nostra viaggiatrice di tanti anni fa si era soffermata ad Apecchio, un piccolo paese dove si trova il grande palazzo Ubaldini con il suo portico databile e il suo bel cortile.

Sotto le sue tegole c'era un piccolo alveare che s'ingrossava a poco a poco. C'era però un particolare: la nostra viaggiatrice era un'ape regina.

Governava su tutto il paese di Apecchio, su tutte le famiglie d'api, su tutti e su tutto.

In quei tempi era presente l'oligarchia, ma l'ape regina si dimostrava una vera e propria tiranna, non si occupava mai dell'alveare, ma solo dei propri interessi.

Intanto, gli umani si stavano man mano sviluppando e, se prima in quella città c'era un parco, oggi ci sarebbe uno di quei tanti centri turistici. L'unica risorsa, allora erano le piante sulle innumerevoli terrazze, ma in ognuna di queste c'erano veleni anti-ape. Erano in costruzione anche numerosi palazzi ed edifici con colonne, una testa di cervo e una stella ad otto punte nello stemma. Gli umani stavano pitturando uno di questi e proprio quel giorno Ellie, la cattivissima

ape regina, stava facendo una passeggiata lì vicino e venne schizzata da una vernice azzurrina. Quando tornò all'alveare il popolo delle api decise che non la voleva più come regina per il suo nuovo colore.

Da così le cose andarono di male in peggio perché l'ape regina seguente la cacciò, poiché non voleva nel suo alveare una che non rispettasse la tradizione del giallo e del nero.

Venne così esiliata a Piobbico, nel magico bosco ai piedi del monte Nerone. Qui, tra due fiumi, il Biscubio e il Candigliano emergevano quegli strani reperti che gli umani chiamano "fossili" e custodiscono nei sotterranei chiamati "Musei". Tra questi due fiumi, di notte, apparivano i cosiddetti "Fuochi Fatui", che rendevano il bosco invisibile agli uomini. Quando Ellie arrivò a destinazione, vide che non era l'unica ape esclusa dal suo alveare, ce n'erano molte altre cacciate per le diversità.

Un giorno si conobbero per caso grazie a un Fuoco Fatuo, che rivelò alla banda il loro futuro: "L'unione fa la forza: dovrete vendicarvi di chi vi ha tradito".

Fondarono quindi il Club delle Escluse, per cui ogni venerdì dopo cena le api si riunivano nella Sala del Leon d'Oro, così nominata dalla famiglia degli umani chiamati Brancaleoni, insediati nel castello. In questa sala le api confabulavano davanti al "Fiore Rosso", l'arma utilizzata dagli uomini per combattere il freddo: si chiamava "Fuoco" nel gergo umano.

La mattina presto "Le Escluse" andarono a rubacchiare della vernice a due imbianchini tracagnotti che, al posto di lavorare, divoravano dei dolcetti.

Il pomeriggio andarono alla festa delle zeppole di riso "Miellate", dove le api mangiavano dei dolci al miele e lì attuarono la loro vendetta: schizzarono tutte le api di vernice e il piano andò a gonfie vele, perché non c'era più una sola ape gialla e nera; così accadde anche alla regina cattiva che aveva cacciato Ellie, quella brutta apeccia, apacchia... da cui deriva il nome del paese: Apecchio!

Così vennero riammesse tutte ai rispettivi alveari, perché nessuna era più considerata brutta, oppure strana.

Tornarono ad Apecchio, al palazzo Ubaldini, dove li attendeva una brutta sorpresa: il miele era diventato come quello delle loro nemiche vespe e gli alveari erano distrutti e anneriti per via dello smog, che inquinava le vie del paese. Così le api operaie chiesero alla regina Ellie, che aveva riconquistato il trono mostrando la sua bontà, dove sarebbero potute andare. Lei rispose: “Andremo da mia sorella Margherita a Borgo Pace”.

Arrivarono proprio quando d'estate gli umani celebravano la processione dei quadri viventi. A Borgo Pace vive una cultura millenaria; infatti, i carbonai sotto l'Alpe della Luna, hanno conservato un piccolo bosco pieno di animali, in cui c'era l'alveare di Margherita, vicino alla chiesa di Santa Maria. Quando arrivarono incontrarono Margherita, lei, Ellie e alcune api consigliere; organizzarono un'assemblea, dove decisero di unire i due alveari creandone uno molto più grande e nominando le due regine, sovrane di un unico enorme favo; da quel momento nessun'ape sarebbe potuta diventare una tiranna.

Contemporaneamente Tea, l'ape cattiva che aveva cacciato Ellie, stava suggerendo agli umani di tagliare i trabes, grossi tronchi che essi trasportavano verso la Val Tiberina, a Roma.

La malvagia, per vendicarsi, li istigava a tagliare proprio dov'era posizionato l'alveare di Ellie e Margherita, nel luogo d'incontro tra il Meta e l'Auro in un unico corso: il Metauro.

Le due api non poterono fare altro che chiedere aiuto alle loro nemiche vespe, sventolando una bandiera bianca per far capire che erano in missione di pace. Quindi andarono dalle vespe, che “abitavano” in un favo sotto le tegole di una casa di pietra vicino al fiume Auro, dove dei contadini stavano estraendo dei pigmenti di colore dalle piante e degli altri stavano preparando del carbone; loro accettarono di spaventare gli umani, ma in cambio, gli imenotteri vollero una ricompensa in miele.

Partirono subito e riuscirono nella loro impresa. Nel frattempo, Ellie e Margherita prepararono un discorso per gli umani, dove dicevano che Tea li aveva ingannati per scopi personali e chiedevano di smettere di tagliare i traves lù, perché avrebbero potuto nuocere alla vita degli animali. Gli uomini accettarono e si scusarono con le api.

Da quel giorno vissero tutti in pace.

La nostra ape regina viaggiatrice ha lasciato questo messaggio:

Questa storia insegna a salvaguardare la natura e a non infastidire gli esseri viventi che ci vivono, anche perché è grazie alla diversità e alla biodiversità, quindi grazie a tutti senza bisogno di cambiare, se siete vivi e noi vivremo ancora in questa fantastica e favolosa Val Metauro.

Noi uomini per vivere con tutte le comodità danneggiamo la natura anche senza rendercene conto. Abbiamo già fatto un grande passo comprendendo ciò, ma dobbiamo mettere in pratica i nostri sogni, rendendo questa Regione una terra migliore. E chissà, forse un giorno riusciremo nel nostro intento.

Il viaggio di Gasparone

SANT'ANGELO IN VADO, CLASSE 1°B – A.S. 2015/2016
ISTITUTO COMPRENSIVO “L. CARNEVALI” DI SANT'ANGELO IN VADO (PU)

COORDINAMENTO TESTO: PROF.SSA SACCHI MARGHERITA
COORDINAMENTO ILLUSTRAZIONI: PROF.SSA BORSELLA NORMA
PROF. CAMPANELLI VLADIMIRO

C'era una volta un mercante di nome Gasparone che, grazie al suo lavoro, aveva iniziato ad apprezzare l'idea di viaggiare. Sua moglie Argenia, donna dal cuore grande e dal carattere socievole, era una bravissima cuoca, mentre suo figlio Menco era un amante della natura. Vivevano in una grande fattoria nella campagna di Sant'Angelo in Vado.

Ogni mattina Gasparone, accompagnato dal figlio, andava in giro per le campagne a cercare merci da vendere al mercato di Sansepolcro, dove si recava durante la primavera e l'estate ogni quindici o venti giorni a seconda della quantità di prodotti che riusciva a trovare dai contadini della zona.

Quella mattina Gasparone e Menco si recarono da un contadino di nome Ottavio che viveva in una ripida campagna: il Mulinello. Lui aveva una fattoria molto grande con una ventina di galline, perciò ogni giorno andava a raccogliere le uova.

Gasparone gli chiese: “Quante uova hai da vendermi questa mattina?”.

“Oggi c'è una buona produzione!”, rispose Ottavio, “Posso venderti massimo 50 uova”.

Gasparone gli diede una quindicina di monete e ripartì subito

con il figlio verso l’Aiolina dove un allevatore di pecore lo accolse nella sua dimora, offrendogli un sacco di iuta con molta lana grezza. Poi si diresse con il suo carro trainato da un mulo, verso Castello della Pieve.

Lì acquistò pelli di coniglio che i contadini precedentemente avevano essiccato al sole. Dopo aver preso tutto sistemò le merci nel suo carro: le uova le mise in una cesta con dentro la paglia per non farle rompere, la lana in dei sacchi di iuta e le pelli di coniglio legate insieme con uno spago. Infine si avviò verso casa dove sua moglie Argenia lo aspettava per il pranzo.

Quando ebbero finito di mangiare, Gasparone e Menco presero il mulo, lo caricarono e si diressero verso il Sentiero della Regina.

Cammina, cammina si fece buio e i due decisero di fermarsi a Bucine dove Gasparone conosceva una famiglia che di solito lo ospitava per passare la notte.

La mattina seguente all’alba, dopo avere ringraziato per l’ospitalità, padre e figlio continuarono il loro viaggio verso il grande mercato di San Sepolcro, per raggiungere la piazza principale chiamata Torre di Berta. Appena arrivati sistemarono le loro merci e cominciarono ad aspettare i primi clienti. Mentre vendeva Gasparone vide passare un uomo distinto ed elegante, era Piero della Francesca, un artista molto bravo, che veniva proprio verso di lui.

“Umile mercante, ho bisogno di alcuni colori naturali di buona qualità perché devo fare un importante lavoro, i ritratti del duca Federico da Montefeltro e sua moglie Battista Sforza. Li hai con te? In cambio posso darti 100 monete.”

“Mi dispiace deluderla, al momento non li ho con me, ma so dove trovarli. Ci incontreremo tra una settimana qui per la consegna”, rispose Gasparone.

Contento per l’incontro che aveva avuto e per i buoni affari che aveva concluso, Gasparone prese il mulo, e con Menco, si incamminarono verso casa.

Percorsero la strada che li conduceva al Sentiero della Regina,

si fermarono a Bucine e giunsero a casa da Argenia che li aspettava trepidante in attesa di sapere se avessero fatto buoni affari.

Gasparone raccontò alla moglie dell'incontro con Piero della Francesca anche se Argenia non sapeva bene chi fosse capì che era stata una buona cosa averlo incontrato.

Il giorno dopo Gasparone e Menco, decisi a trovare i colori richiesti dall'artista di Sansepolcro, s'incamminarono verso l'Abbazia di Lamoli, dove i monaci Benedettini, fin dall'antichità, preparavano colori naturali. Subito Menco, incuriosito dall'argomento, decise di prendere qualche appunto sulla preparazione e trascrisse su un taccuino le parole del saggio monaco che li aveva ricevuti: "Il blu di Guado è un colorante che si mantiene nel tempo, estratto da piante raccolte durante il primo anno di vita. Si produce macinando le foglie. Il rosso di Robbia, è una delle più importanti piante tintorie della tradizione. Il giallo di Reseda, è una pianta alta circa un metro con foglie lanceolate e fusto liscio. Contiene una sostanza che agisce come colorante molto potente".

Gasparone accompagnato da Menco, dopo una settimana ritornò a Sansepolcro da Piero della Francesca con i colori che gli aveva chiesto. Piero della Francesca fu molto soddisfatto, diede la somma di denaro stabilita, ringraziò e si avviò velocemente verso la strada che conduceva al Sentiero della Regina per raggiungere il Ducato di Urbino. Gasparone e Menco si diressero verso casa dove li attendeva Argenia.

Intanto Piero della Francesca, attraversando le Capute, si rese conto del magnifico paesaggio che lo circondava. Rimase così colpito e meravigliato che nel dipingere i ritratti del duca Federico da Montefeltro e di sua moglie Battista Sforza, decise che nello sfondo ci fossero i luoghi che lo avevano tanto affascinato durante il viaggio.

Piero della Francesca fece vedere i ritratti al duca che rimase sorpreso dalla bellezza di quei quadri. Finiti i ritratti, però decise di aggiungere un'altra caratteristica per omaggiare quel mercante che gli era stato di grande aiuto: piccolo, piccolo in un angolino dipinse

Gasparone e la sua famiglia, che sembrano, ancora oggi, salutare le persone che osservano con attenzione il quadro.

Dopo l'avventura, Menco, aiutato dalla madre, scrisse una filastrocca per ringraziare il padre di averlo portato con lui.

*Gasparone il viaggiatore commerciante
Di uova ne compra tante
Come ogni mattina
Si reca all'Aiolina.
Piero della Francesca ha incontrato
E per lui i colori ha trovato
Perché un importante quadro doveva fare
E non si poteva permettere di sbagliare.
Il Duca ne rimase così stupito
Che di denari lo ha riempito
E per ringraziare la sua famiglia e Gasparone, piccolino
L'ha inserito in un angolino.*

INDICE

Saluto della Direttrice del Concorso	pag. 9
Saluto del Sindaco	pag. 11
La Giuria del Concorso	pag. 13
La magia dei colori <i>Classe 2ªA – Montecalvo in Foglia (PU)</i> <i>I.Compr. “A. Frank”</i>	pag. 15
Urbino, meta d’arte e di incontri <i>Classi 1ª C e 3ª C – Mercatello sul Metauro (PU)</i> <i>I.Compr. “L. Carnevali”</i>	pag. 21
La Madonna con il bambino <i>Classe 1ª B – Piobbico (PU)</i> <i>I.Compr. “S. Lapi”</i>	pag. 27
Il pittore viaggiatore <i>Classe 1ª B – Piandimeleto (PU)</i> <i>I.Compr. “Evangelista da Piandimeleto”</i>	pag. 33
Jack <i>Classe 1ª A – Tavullia (PU)</i> <i>I.Compr. “Pian del Bruscolo”</i>	pag. 39
Il pittore George <i>Classe 1ª C – Montefalcone Appennino (FM)</i> <i>I.Compr. “Ghezzi”</i>	pag. 45

Il viaggio del perdono: dall'ira all'Auro <i>Classe 2^aF – Monte Porzio (PU)</i> <i>I.Compr. “E. Fermi”</i>	pag. 47
Il viaggio di Gaspare <i>Classe 1^a A – Montecalvo in Foglia (PU)</i> <i>I.Compr. “A. Frank”</i>	pag. 51
La veduta oltre il balcone <i>Classe 1^a B – Montecalvo in Foglia (PU)</i> <i>I.Compr. “A. Frank”</i>	pag. 55
I colori delle Marche <i>Classe 1^a C – Montecalvo in Foglia (PU)</i> <i>I.Compr. “A. Frank”</i>	pag. 60
L'ape viaggiatrice <i>Classe 1^a A – Tavullia (PU)</i> <i>I.Compr. “Giovanni Paolo II”</i>	pag. 65
L'ape regina <i>Classe 1^a B – Tavullia (PU)</i> <i>I.Compr. “Giovanni Paolo II”</i>	pag. 71
Il viaggio di Gasparone <i>Classe 1^a B – Sant'Angelo in Vado (PU)</i> <i>I.Compr. “L. Carnevali”</i>	pag. 75

Stampato nel mese di Agosto 2016
presso il centro Stampa Digitale
del Consiglio Regionale delle Marche

editing
Mario Carassai

QUADERNI DEL CONSIGLIO REGIONALE DELLE MARCHE

ANNO XXI - n. 209 Agosto 2016

Periodico mensile

reg. Trib. Ancona n. 18/96 del 28/5/1996

Spedizione in abb. post. 70%

Dir. Corr. D.C.I. Ancona

ISSN 1721-5269

Direttore

Antonio Mastrovincenzo

Comitato di direzione

Marzia Malaigia, Renato Claudio Minardi

Direttore Responsabile

Carlo Emanuele Bugatti

Redazione

Piazza Cavour, 23 - Ancona - Tel. 071 2298295

Stampa

Centro Stampa digitale

dell'Assemblea legislativa delle Marche, Ancona

209

