

CANOVACCIO RACCONTO *IMMAGINARIA* 2022

Nella notte del 21 dicembre avvenne un evento imprevisto e di rara portata: una tempesta solare, simile a quella che si abbatté il 13 marzo del 1989 nella regione canadese del Quebec, si abbatté sulla terra.

Questa volta, oltre a determinare un blackout, la tempesta geomagnetica, provocata da un'eruzione solare, mise fuori uso per molte ore i dispositivi di comunicazione: computer e cellulari.

Nella affannosa ricerca di qualche modalità di intrattenimento per i suoi bambini, ad una mamma ritornò in mente che un tempo, al villaggio della SNIA Viscosa, dimorava il vecchio nonno Medeo, che proprio durante il periodo natalizio era solito raccontare storie antiche e intrattenere le famiglie con giochi della tradizione popolare.

Sparsasi la voce, un folto gruppo di bambini accompagnati dai genitori si recò alla ricerca di Medeo, presso il villaggio SNIA.

Il vecchio non fu sorpreso nel vedere tanti bambini. Un momento di pausa dalla tecnologia, avrebbe fatto riscoprire a grandi e piccini una bella occasione di socialità. Diede appuntamento a tutti alle quattro del pomeriggio in p.zza Montelungo, luogo storico del villaggio SNIA.

Giunta l'ora, il numero di bambini si moltiplicò. In centinaia erano venuti, curiosi di ascoltare le sue storie. E quando all'improvviso spuntò fuori da un sacco una misteriosa scatola colorata, i bambini iniziarono a chiedersi che cosa fosse e che cosa potesse contenere.

Allora Medeo cominciò a raccontare che un tempo, nei giorni precedenti il Natale, era usanza giocare tutti insieme a "**Regina la Cerva**", un gioco molto simile al "gioco dell'Oca" che consisteva nel completare un percorso usando il lancio dei dadi.

Poi, infilò le sue mani nelle tasche della giacca e ne tirò fuori una polverina magica che all'improvviso lanciò in alto, proprio sopra la scatola. **Le pagliuzze colorate, scendendo piano piano, cominciarono a radunarsi assumendo una forma sempre più chiara, fino a definire i contorni di una cerva, che tra lo stupore generale prese a muoversi, prendendo vita.**

Medeo era un mago e la cerva il segnaposto vivente.

Dopo un primo momento di sbigottimento seguito da un grande entusiasmo, si formarono le squadre e si cominciò con il primo lancio dei dadi. Uscì il numero 11. La cerva raggiunse la casella dal titolo "La Principessa vestita di seta". Fu allora che il vecchio, accompagnato dalla cerva, chiese ai bambini di seguirlo fino alla casa numero 11 e, bussando alla porta, domandò a Francesco, il panettiere del villaggio, che lì abitava, di raccontare la fiaba della Principessa.



IMMAGINARIA

Ogni residente nel villaggio Snia, infatti, conosceva a memoria le storie contenute nelle caselle del gioco, e dunque, Francesco iniziò a narrare.

Altro lancio dei dadi; n. 7: la cerva trotto sulla casella "Chasse à courre". Nuovamente il pubblico si incamminò fino alla casa n. 7, dove Rosa, la lavandaia del villaggio, iniziò a raccontare la storia della tradizionale caccia ad inseguimento.

Terminato l'ultimo racconto, nonostante p.zza Montelungo fosse illuminata per le festività Natalizie, il buio e il freddo presero il sopravvento: Medeo aprì la scatola, la cerva fece un inchino al pubblico e vi si infilò dentro: entrambi si congedarono. Era ormai tempo di tornare ognuno alla propria casa.

I bambini si misero a piangere e a protestare: non ne volevano proprio sapere di smettere, volevano continuare a giocare e ad ascoltare altre storie fantastiche.

Allora Medeo, si intenerì e promise ai bambini che l'indomani, alla stessa ora, lui e la cerva sarebbero tornati.

Così fecero e la folla curiosa aumentò.

E così, presi dal gioco e dalle narrazioni, si andò avanti per diversi giorni, fino a quando ci si accorse che mancavano davvero pochissime ore al Natale.

Fu allora che a un bambino venne l'idea di ricambiare con un regalo ciò che il vecchio Medeo aveva fatto per loro.

(...)