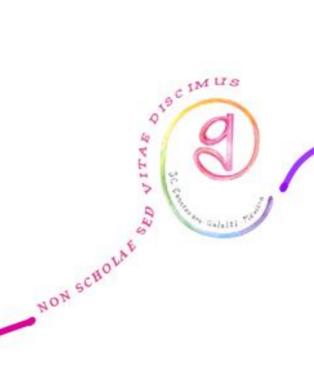


Istituto Comprensivo Statale "CANNIZZARO-GALATTI" Scuola secondaria di primo grado



IL LABORATORIO DEI MOSTRI

Progettazione e coordinamento Prof.ssa MANGANO CETTINA Collaborazione Prof.ssa Mongiardo Teresa

Classi partecipanti
1^C
a.s. 2012-2013

INTRODUZIONE

Le fiabe che seguono sono il prodotto di un lungo laboratorio che ha interessato due discipline: l'italiano e l'arte e immagine. Il laboratorio ha coperto l'intero arco dell'anno scolastico ed è stato diviso in due quadrimestri: nel primo abbiamo realizzato dei disegni che riproducevano dei mostri di nostra fantasia; nel secondo abbiamo inventato delle storie i cui protagonisti erano proprio questi mostri. Le fiabe che seguono sono ispirate solo ad alcuni dei tanti mostri che sono venuti a "trovarci". Esse sono state scritte seguendo il sistema della scrittura collettiva, ognuno di noi ha scritto una parte della storia fino ad arrivare al fatidico finale.

Buona lettura e non lasciatevi spaventare dai nostri MOSTRI...

Gli Alunni della prima C





L'AVVENTURA DI DARLIK

Tanto tempo fa, in un castello abbandonato, viveva un povero drago di nome Darlik. Lui era molto buono e amava stare in compagnia, ma a causa del suo aspetto e alle varie storie sui draghi

si ritrovava a stare da solo.

In realtà Darlik ogni giorno percorreva lunghe strade alla ricerca di qualche amico e diventava triste quando si accorgeva che tutti si terrorizzavano di lui. Voleva apparire coraggioso e per farsi notare spesso affrontava mostri molti più grossi e più forti di lui dimostrando, così a tutti di non essere un comune drago cattivo. Passati alcuni anni, il drago, ormai rassegnato a stare solo, decide di partire, prepara tutto il necessario portando con sé cibo, acqua e un enorme quantità di polvere magica che utilizzava per trasformarsi in caso di difesa e proseguire nell'avventura.

Darlik inizia il suo viaggio e dopo cinque lunghi giorni di cammino si ritrova in prossimità di un lago ghiacciato. Lì si sofferma tremante e comincia a preoccuparsi sulla sua sopravvivenza: non essendo abituato a quella temperatura potrebbe congelarsi! In fretta apre il borsone e afferra la polvere magica con l'intenzione di realizzare qualcosa che lo protegga, ma nel frattempo comincia a sentire un fastidio alla coda e la agita fortemente. Solo poco dopo si accorge che sopra di essa si trovava un piccolo coniglio di nome Bory. Era proprio minuscolo e buffo e anche lui solo al mondo. Darlik gli fece una carezza e il coniglietto gli sorrise.

I due cominciarono a fare amicizia e ripresero il lungo viaggio insieme. Durante il sentiero innevato, i due amici cominciarono a sentire strane vibrazioni sul terreno fino a quando a distanza di pochi metri spuntò l'uomo delle nevi. Allora il drago afferrò la polvere magica e si trasformò in fuoco, sciolse l'enorme mostro e insieme al nuovo amico continuò il suo viaggio fino ad arrivare in una grande foresta. Camminando in cerca di cibo incontrano due scoiattoli molto simpatici e fecero subito amicizia tutti e quattro. Mentre i nuovi amici giocano insieme appare un leone con quattro teste, estremamente mostruoso. Darlik per difendere i suoi amici uccide il leone, bruciandolo solo con una fiammata. Gli amici di Darlik lo ringraziano molto e ricominciano il viaggio.

Dopo un lungo cammino, siccome sono stanchi, si fermano alla prima locanda che trovano per bere un po' d'acqua. Lì c'era l'oste DragoFlash, chiamato così perché era veloce a servire i clienti. L'oste e Darlik fanno una lunga chiacchierata e dopo un po' scoprono che sono parenti. DragoFlash siccome abitava in una villa e aveva due figli

ospitò Darlik.. Partirono la mattina e ritornarono la sera. Darlik era stato tutto il tempo con i figli di DragoFlash e si era divertito tanto, ma quando ritorna a casa i suoi amici ce l'hanno con lui perché per tutto il



pomeriggio - Ii trascurati quindi prendono le loro cose e ne vanno senza neanche salutare Darlik. Lungo il cammino vennero catturati da un uomo alto e robusto che li chiuse dentro un recinto. Dopo qualche giorno Darlik lo venne a sapere subito ad accorse aiutarli; la prima volta non riuscì a prenderli perché l'uomo alto lo vide e lui fu costretto a La seconda, fuggire. perché cadde e l'uomo del accorse trambusto, ma la terza ci riuscì....aprì il recinto li fece scappare portandoli in un posto **Affannati** sicuro. dalla corsa ripresero ringraziarono fiato е Darlik per averli salvati e lui chiese loro scusa

per averli trascurati quel pomeriggio e così andarono a casa. Qui DragoFlash per festeggiare il loro ritorno organizzò una cena e da quel momento promisero di non litigare più e così vissero per sempre felici e contenti.

> Greco Federica Selene Alessandro Carla Gugliotta





Fred

C'era una volta un ragazzo di nome Fred, che viveva in una caverna vicino ad un grande albero in cui abitava il suo amico Giorgio, un

folletto. Un giorno Fred e Giorgio andarono nella foresta dove incontrarono una principessa di nome Eleonora. Fred appena la vide se ne innamorò perdutamente. La principessa, anche lei innamorata del ragazzo, decise di sposarlo. Il giorno delle nozze apparve una strega. Lei era Alessandra, una vecchia amica della principessa. Alessandra era gelosa della principessa perché si stava sposando con un bel ragazzo, invece lei era costretta a sposare un ranocchio. Così Alessandra trasformò il ragazzo in un mostro a tre teste. Allora la principessa vedendo il modo in cui era ridotto il suo amato cercò di convincere Alessandra a trasformarlo di nuovo in un ragazzo. Ma Alessandra scappò ed Eleonora non poté raggiungerla e quindi Fred fu costretto a rimanere un mostro per sempre.

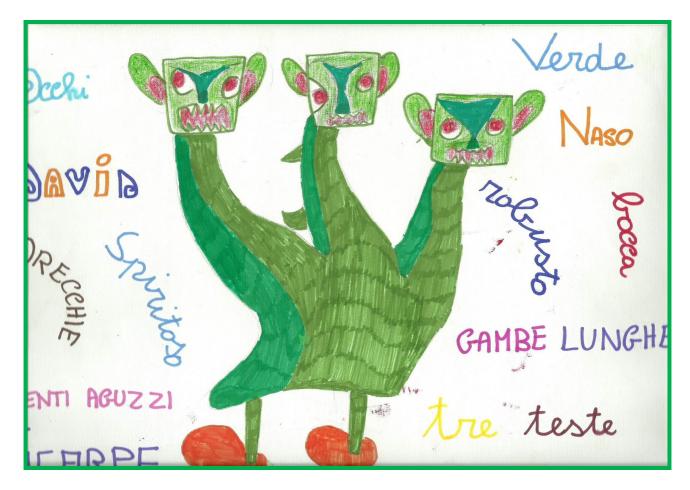
La principessa però lo voleva sposare nonostante il suo aspetto, ma i genitori della principessa non erano d'accordo e non volevano far sposare Eleonora con Fred perché era un mostro a tre teste. Il padre di Eleonora intrappolò Fred e lo rinchiuse in una gabbia. I genitori della principessa volevano fare sposare Eleonora con il principe Magnio perciò lo invitarono ad un banchetto da loro. Al banchetto Eleonora non voleva mangiare e disse che se non avessero liberato Fred, lei non avrebbe mangiato più e se ne scappò nella sua stanza.

Il principe Magnio si ingelosì e decise di uccidere Fred. Lui e i suoi soldati andarono da Fred per ucciderlo, ma Fred venne difeso dal suo amico Giorgio che lo rese invisibile: dunque nella prigione non trovarono nessuno. Il principe si ritirò e disse che la prossima volta avrebbe vinto lui urlando che la principessa sarebbe stata sua e nessuno gliela avrebbe tolta. E così furioso se ne andò.

Vedendo che Magnio se ne era ormai andato, Fred tornò visibile e, piano piano, in punta di piedi, uscì dalla gabbia lasciata aperta. Ad un certo punto la sua lunga e goffa coda si impigliò nelle armature dei soldati messe al muro per abbellire il castello e provocò un rumore enorme.

Allora, Magnio, svegliatosi di colpo da quel baccano, si precipitò subito nel sotterraneo dove era stato imprigionato Fred e lo catturò e lo portò al suo re. Il re, vedendo Magnio con le pantofole a forma di coniglio, col cappello da notte, la bava che ancora colava dalla bocca e col pigiama con i coniglietti, rise spudoratamente, senza fine, e, Magnio, deriso da tutti, fu nominato giullare di corte, perchè, nessuno

come lui aveva mai fatto ridere così tanto quel re, burbero e scorbutico e col broncio sempre stampato in faccia. E così Eleonora ebbe il consenso di sposare Fred e, alle nozze dopo che dissero "lo voglio" si diedero un bacio così pieno d'amore e felicità, che Fred tornò normale.



Così Fred, pieno di gioia, prese la sua amata sposa tra le braccia, e andarono dritti a casa, e vissero, per sempre, felici e contenti.

Elisa Sorrenti Ivan Vittachi Martina Lisitano



IL MELOSAURO



C'era una volta un'isola, chiamata isola di Diem. Era quasi deserta e su di essa accadevano cose strane. Ogni notte a mezzanotte si alzava un forte vento che soffiava improvvisamente ed avvolgeva tutta l'isola e

tutte le piante assumevano uno strano comportamento: invece di soffrire il forte vento, mostravano ogni giorno di più di gradirlo perché lì faceva sempre molto caldo. Il vento era a base di menta avvelenata mista a benzina e ad altri rifiuti tossici ed era prodotto da uno stregone malvagio di nome Morgano che voleva che tutti i vegetali dell'isola morissero. Su quell'isola infatti aveva scoperto delle sorgenti di petrolio che voleva fare sue per poi diventare ricco.

La leggenda narra che a impedire il piano malvagio dello stregone Morgano fosse una creatura all'apparenza mostruosa e cattiva, ma che invece aveva un animo nobile e gentile.

Questa creatura era il MELOSAURO, così detto in quanto aveva la testa di dinosauro ed il suo guscio sembrava una gobba di cammello. Il guscio aveva il vantaggio di proteggerlo dalle tempeste di vento. Infatti il Melosauro odiava il vento e una notte si mise a vagare per tutta l'isola, cercando di capire da dove provenisse. Si fermò in un punto dell'isola dove tirava più vento e si accorse di una barca che navigava.

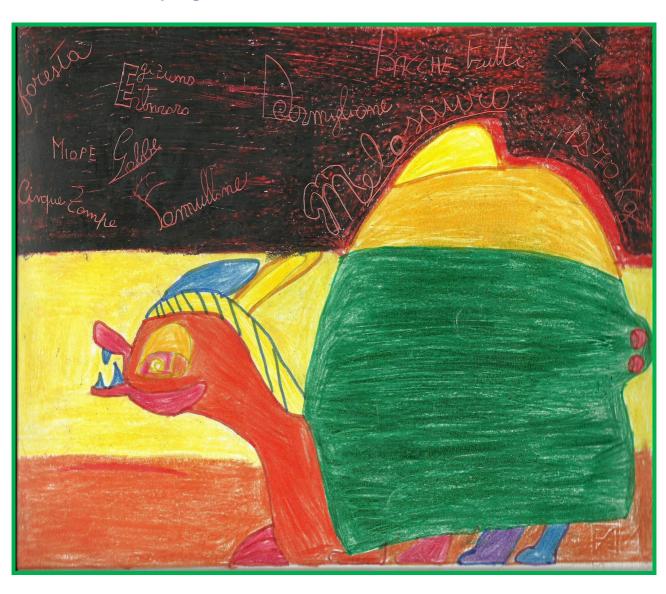
Lui si chiese :"A quest' ora, che ci fa un pescatore qui ?". Incuriosito allora si immerse nell'acqua e si avvicinò lentamente alla barca. Qui vide un uomo con una mascherina che da una boccettina liberava il "vento" che in realtà era veleno. L'uomo pronunciava strane formule e ad un certo punto disse: "Presto tutte queste piante moriranno ed io avrò il potere su tutta Diem e diventerò lo stregone più potente e ricco di tutta la Terra!!!!!!!!!!!".

Dette queste parole, il MELOSAURO emerse dall'acqua deciso ad attaccarlo. Appena lo vide, lo stregone disperse il veleno contenuto nella bottiglietta per il mare e poi disse che lui non voleva combattere. Voleva invece sottoporre il MELOSAURO a delle prove, una più difficile dell'altra. Queste prove erano degli indovinelli. Il Melosauro si poteva permettere solo tre errori su sei. Arrivati sulla spiaggia iniziarono a gareggiare. Ecco quali erano. Lo stregone pronunciò il primo "C'è un gioco di quadri, di tondi e di croci.". Il Melosauro ci pensò su e siccome era il suo gioco preferito rispose: "Il tris!" Lo stregone si dannava dalla rabbia. Poi disse: "Trasformate son tutte colorate. ...", il Melosauro pensò alle carte da gioco che quando si girano sono a colori. Ma la risposta esatta era...."Farfalle".

Tutto contento lo stregone disse: "Sono un cespuglio bianco, sono tosata a primavera, ho qualche sorella nera". Il Melosauro riflettè e poi disse..."La pecorella"! E la risposta era giusta. Questo era il terzo indovinello. Allora lo stregone gli propose il quarto: "Da tanti colori si trasforma dopo la pioggia. ...". Il Melosauro non sapeva che pesci pigliare e rispose "Il mare", ma la risposta esatta era l'arcobaleno. Se avesse sbagliato un'altra volta per l'isola non ci sarebbe stata più speranza. Lo stregone si fregava le mani. "Nella canzone é pio, dall'uovo nasce, a Pasqua é simbolo. ...". Il Melosauro capì immediatamente e disse "Il pulcino". Infine tutto adirato lo stregone gli urlò l'ultimo indovinello...

"Sono illustrato, sono informato, per raccontare sono creato. ..Che cos'è?" "Il libro!!!", urlò il Melosauro. E la vittoria fu sua.

Il problema era che mentre loro lottavano a suon di indovinelli il veleno si stava spargendo nel mare....



Così il Melosauro afferrò la bottiglietta dello stregone e con un retino da pesca cominciò a filtrare l'acqua per ripulirla. Intanto, lo stregone provò ad attaccarlo mentre lui era distratto, ma il nostro eroe, girandosi di scatto, colpì Morgano col suo guscio scaraventandolo proprio sulla barca. Questi, non sapendo nuotare, rimase fermo in mezzo al mare e non potè impedire al Melosauro di ripulire il mare dal veleno e di salvare le piante dell'isola di Diem, che gli furono per sempre riconoscenti. Lo stregone fu fatto ritornare sull'isola a patto di non arrecare più alcun fastidio a tutti gli esseri viventi. E così fu.

Gianluca Andaloro Antonino Alessandro Francesca Pia De Maggio

I C



La storia del mostro STARDAST



Tanto tempo fa in una caverna viveva un mostro di nome Stardast. Il mostro era molto affettuoso e voleva bene a tutti, in particolare ai bambini, ma aveva un aspetto un po' buffo e si vergognava a farsi vedere in pubblico, perchè pensava che la gente ridesse di lui. Un giorno

mentre stava camminando nel bosco vide una caverna profonda e vi entrò, ma dentro non vide nessuno e pensò di farla sua trasferendosi lì definitivamente, lontano da tutto e da tutti, così non potevano più ridere del suo aspetto.

Un giorno passò dal bosco un taglialegna e un bambino di nome Simone. Il bambino vide la caverna di Stardast e si avvicinò. Lui era molto triste e per questo piangeva sempre. Simone vide Stardast che soffriva e si dispiacque molto, anche se aveva un aspetto molto buffo cercò di non ridere ed entrò. Stardast quando vide Simone che si stava avvicinando smise di piangere. Simone e Stardast abbellirono insieme la caverna e presto diventarono amici. Mentre stavano mettendo in ordine la caverna, Simone trovò una lettera indirizzata proprio a Stardast, in cui c'era scritto che se voleva essere apprezzato da tutti doveva andare in un castello molto lontano. Letta la lettera, Stardast si avviò. Nella lettera c'era anche scritto che lungo il cammino avrebbe dovuto superare tre difficili prove.

Camminando camminando, vicino alla riva di un fiume vide una vecchietta, Stardast gli raccontò tutta la sua vicenda e la vecchietta per aiutarlo gli donò un petalo magico, così quando aveva bisogno di qualcosa bastava che lo chiedesse al petalo e quello gli dava subito ciò che desiderava. Dopo aver ripreso il cammino, Stardast incontrò un mago cattivo che lo voleva trasformare in un rospo. Il mago prese la pozione e Stardast nel frattempo ordinò al petalo di avvolgerlo in una nube e così fu... ma la nube era troppo fragile e così gli arrivò la pozione addosso. Stardast si trasformò immediatamente in un rospo orrendo, con grande gioia del mago cattivo. Stardast non si arrese e continuò a camminare, ad un certo punto incontrò di nuovo la vecchietta che gli aveva donato il petalo che lo aiutò a ritornare se stesso con un incantesimo.

Durante il suo cammino incontrò un troll che conosceva delle arti magiche. Il troll gli propose una lotta corpo a corpo e il nostro avventuriero accettò. I due nemici si prepararono allo scontro. Iniziò la battaglia. Il troll fece la prima mossa lanciando una mazza a Stardast, ma Stardast reagì chiedendo al petalo di proteggerlo con una pancia di metallo. La mazza del troll si ruppe, ma il troll scaricò una serie di pugni fortissimi. Stardast riuscì a mettersi in salvo chiedendo al petalo

di dotarlo di un'armatura d'acciaio. A questo punto Stardast mollò un calcio tremendo alla pancia del troll e lo mise al tappeto. Stardast vinse il duello e il troll scappò via piangendo perché era stato battuto. Vinto il troll, decise di costruire un capanna per dormire. Gli serviva della legna, della paglia, della lana e delle provviste. Incominciò dalla legna, così ordinò al petalo di avere un'ascia con cui abbatté molti tronchi. Con sette pezzi di tronchi costruì una specie di carrello per trasportare tutto ciò di cui aveva bisogno. Quindi mise la legna nel carrello. Dopo la legna passò alla paglia; per questo chiese al petalo di avere delle forbici. Siccome aveva visto migliaia di spaventapasseri li fece a pezzi con le forbici e così se la procurò. Dopo la paglia passò alla lana, ma mentre stava camminando, si ferì con una spina al braccio.

Sanguinava molto e con due pezzi di paglia si legò stretta la ferita. Così poteva andare tranquillò per cercare la lana. Lungo il percorso vide un gregge pascolare, non sapeva di chi fossero e ordinò al petalo che alcune di quelle pecore potessero essere sue. Con le

BUD PURP BUD

pecore, la paglia, le provviste e la legna cercò un posto sicuro per accamparsi. Dopo averlo trovato Stardast costruì la sua capanna.

Alla fine delle sue schiacciò fatiche. un profondo pisolino. L'indomani venne svegliato da un messaggero: era un invito a tornare dai suoi vecchi amici. Lui rimase sbalordito perchè pensava si trattasse di uno scherzo: perciò si fece una risata e torno' a dormire. qualche ora il messaggero torno', ma questa volta oltre all'invito aveva anche un regalo: si trattava di una palla magica nella quale lui riusciva a vedere tutti loro in festa. Il messaggero spiegò che tutto questo accadeva

grazie a lui. Stardast si sentiva preso in giro ancora una volta, ma tanto per non perdere l'occasione decise di seguirlo. Proseguirono il viaggio che, tra insetti e serpenti non fu facile ma, grazie alla felicità che provava nel cuore, riusciva a superare tutto senza avere bisogno dei petali. Appena arrivò tutti gli saltarono al collo, primo fra tutti Simone, ma lui continuava a non capire. "TROLL.. era il nostro dispettoso nemico e tu ci hai salvati!!! Adesso sarai il re, il nostro Re, Evviva!!!"gridarono tutti. Che felicità! Furono offerti dolci e pasticcini per tutti ed anche una bella casa per Stardast. E così il nostro eroe visse una vita felice e contento.

Claudia Pandolfino Simon Forestiere Luciano Barrilà



"DAF" E LA SUA AMATA PRINCIPESSA "DEF"

Daf, questo è il suo nome, aveva solo 16 anni quando cominciò a girare il mondo per trovare la sua anima gemella. Lui era nato in una vecchia fattoria ed è stato cresciuto dal nonno. Dopo sei anni Daf, arrivò in Francia in una città nota come la città dell'amore, sperando che qui finalmente avrebbe trovato la sua compagna di vita. Lungo le strade Daf vide una bella fanciulla. Subito pensò che questa potesse essere la volta giusta. Allora si avvicinò e subito le chiese: "Qual è il tuo nome?". "Def", rispose la fanciulla. Allora Daf chiese alla fanciulla "E quanti anni hai?". "Ho solamente 15 anni", rispose lei.

Mentre discutevano la bella fanciulla venne rapita da un principe normanno a cavallo che la portò in un vecchio castello. Allora Daf partì subito alla ricerca della principessa. Un corvo che aveva assistito a tutta la scena disse a Daf che per arrivare al castello avrebbe dovuto superare tre prove che consistevano nell'affrontare tre temibili guerrieri. La prima prova era fra Daf e Giss, un essere dalla forza inimmaginabile: i due si trovarono faccia a faccia aspettando che uno dei due contendenti facesse la prima mossa. La prima mossa fu quella di Giss con un' attacco frontale difficile da sostenere; la seconda mossa fu quella di Daf che lo attaccò da un fianco e destabilizzò Giss che cadde a terra. Così l'incontro venne vinto da Daf e il temibile Giss fu spedito a casa.

Dopo aver battuto GISS con facilità DAF dovette affrontare un combattente ancora più forte: BARTER. La sua grande capacità, la velocità, lo rendeva formidabile e pericoloso. La prima mossa fu di DAF, ma BARTER facilmente evitò il colpo e con un pugno fulmineo colpiì la pancia di DAF. Quest'ultimo prese un brutto colpo e non riuscì più ad alzarsi da terra, ma spinto dal desiderio di vedere la sua amata, DEF, cercò di colpire l'avversario, che gli sferrò un altro colpo. DAF capì che la potenza del suo avversario era superiore e che serviva uno stratagemma per sconfiggere BARTER. Ma mentre pensava il da farsi, venne attaccato dall'avversario che lo strinse fra le sue braccia: voleva stritolarlo!

DAF credette di aver ormai perso, ma improvvisamente gli venne un'idea, che pur essendo poco "elegante", gli permetteva di liberarsi dalla presa: morse il braccio di BARTER con energia tale da lasciargli un profondo segno. Questi in preda al dolore, mollò la presa per un attimo, giusto il tempo per permettere a DAF di liberarsi. Egli così, scagliando una grossa pietra riuscì a colpire BARTER facendolo svenire e dopo gettò il suo corpo nel fiume. DAF gioì per la vittoria, ma non sapeva che c'era da affrontare un ultimo guerriero, GINEW, il più

forte, che stava guardando il combattimento e, vedendo il suo miglior amico essere gettato nel fiume s'infuriò e sfidò DAF.

GINEW, il combattente era più arrabbiato che mai; il suo avversario, DAF, spinto dall'amore per DEF diventò come un leone per ritrovare, finalmente, la sua amata. Il combattimento ebbe inizio . . Ginew per la rabbia gli scagliò un colpo ben assestato, ma Daf lo schivò. Ad un tratto comparve il nonno che gli diede una spada e uno scudo. Ma Ginew prese il nonno dalla gola e lo uccise. Daf, accecato dal dispiacere, lo colpì violentemente al fianco destro e gli lanciò lo scudo appuntito che gli tagliò la testa. Daf vinse la battaglia, entrò nel castello, vide il cavaliere legato e Def imprigionata. Quindi Liberò Def; il cavaliere se ne accorse e spaccò le catene, ma Daf lanciò la spada che liberò un potere magico che svegliò il cavallo ipnotizzato. Daf era contento per aver liberato la sua amata, ma era dispiaciuto per il nonno. Lo scudo allora si illuminò e il nonno ritornò in vita. Alla fine tutti allegri ritornarono alla fattoria. Qui Daf e Def si baciarono e vissero tutti felici e contenti.

Giovanni De Marco Damiano di Rosa Michael Forestiere 1C



Gruch

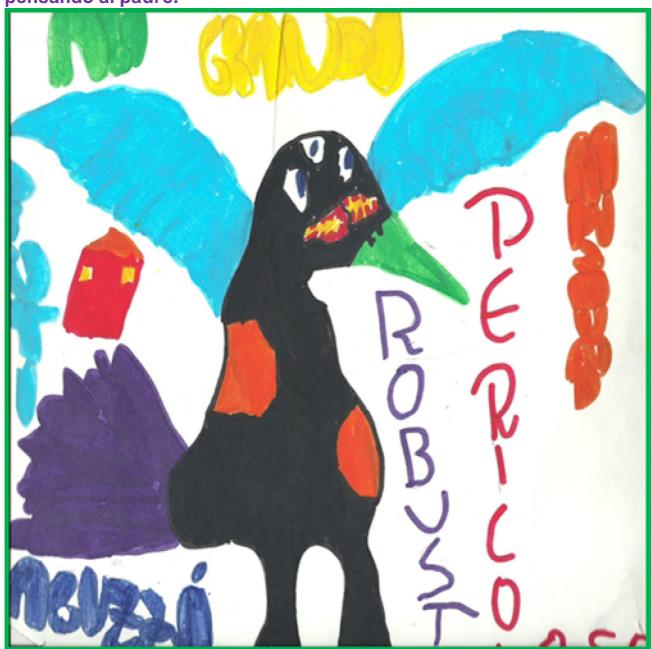
C'era una volta un drago-uccello di nome Gruch. Un giorno il terrificante Barbarossa andò nel villaggio dei draghi-uccelli e si nascose su un albero. Barbarossa era un cannibale che andava ghiotto di draghi-uccelli. Gruch vedeva frecce lanciate contro di lui per provocarlo: era

Barbarossa. Si scatenò una guerra tra Gruch, Barbarossa e i loro rispettivi soldati. Fu una guerra terrificante: "Non mi batterai", disse Barbarossa. Il più saggio del villaggio dei draghi-uccelli disse: "Il nostro Gruch è ancora piccolo per combattere contro il terrificante Barbarossa". Ma Gruch rispose: "Grande saggio, lo so che sono più debole, ma voglio compiere l'avventura di mio padre contro Barbarossa". Il padre di Gruch, infatti, molti anni prima aveva combattuto per salvarsi dal Barbarossa, ma purtroppo le cose non erano andate bene per lui perché era stato catturato. Barbarossa, invece, se ne andò perché tutti i soldati mostri del villaggio dragouccello erano morti, e nella legge dei Barbarossa i guerrieri più piccoli non dovevano essere uccisi. "Io ti batterò un giorno, puoi contarci" disse Gruch mentre Barbarossa si allontanava.

opo alcuni anni, Gruch era diventato un grande e robusto dragouccello. Si era allenato tantissimo per sconfiggere il terrificante Barbarossa e ora era quasi pronto. Andò dal saggio del villaggio e gli disse: "Ora sono pronto per tentare l'avventura contro Barbarossa", il saggio gli rispose " Non ancora, da questo momento ti allenerò io stesso per sconfiggerlo, e fra una settimana sarai pronto". E cosi Gruch accettò la richiesta del vecchio saggio. Il primo giorno di allenamento prevedeva una corsa di 10 km, Gruch era sfinito già al settimo chilometro, ma il vecchio saggio gli disse:" Gruch, ricorda il motivo per cui ti stai allenando".

Così Gruch ebbe la forza di continuare e arrivare alla fine del percorso. Il secondo giorno Gruch dovette scalare il monte Corona; riuscì nell' impresa, ma fu molto faticoso. Il vecchio saggio nel terzo giorno sottopose Gruch a uno scontro con lui in persona; ovviamente il vecchio saggio era più forte. Gruch lo sapeva, ma volle tentare lo stesso. Alla fine vinse il vecchio saggio che comprese che una settimana di allenamento non sarebbe bastata a Gruch a vincere da solo contro Barbarossa. Al quarto giorno il vecchio saggio fece scegliere a Gruch l' allenamento da seguire. Gruch decise allora di fare una prova di velocità con Crich, il più veloce del villaggio. Alla fine vinse Gruch, ma ancora non aveva capito che con la sola corsa non avrebbe potuto battere il Barbarossa. Barbarossa era alto 10 metri e un attacco alla volta non sarebbe riuscito a fermarlo. Il quinto giorno

Gruch si potè riposare, per essere in forma all'allenamento del sesto giorno. Nel sesto giorno l' allenamento era basato sullo schivare i colpi; Gruch dovette schivare oltre cinquemila calci e pugni. Nella prova finale Gruch dovette battere il vecchio saggio, ma ancora una volta non ci riuscì. Allora il vecchio saggio disse a Gruch: "Gruch non hai ancora capito: combatterò io contro il Barbarossa, ora va, addio", ma Gruch rispose :"Maestro mi sono allenato proprio per questo, non può mandami via. "Va via, è un ordine, vuol dire che non sono stato un bravo maestro, e per questo ne sconterò la pena", e non disse più alcuna parola. Gruch, dispiaciuto per il proprio maestro, tornò a casa pensando al padre.



Ad un certo momento si ricordò delle parole che questo disse prima che fosse catturato da Barbarossa: "L'unione fa la forza". Allora radunò tutti gli abitanti del villaggio e si diressero verso una radura vicino al villaggio del Barbarossa. Qui il vecchio saggio aveva iniziato lo scontro e , naturalmente, stava procedendo a favore del Barbarossa. C'era anche il padre di Gruch, che si trovava chiuso in una gabbia. Ma un attimo prima che il Barbarossa sferrasse il suo ultimo attacco arrivò Gruch. Le cose stavano andando per il peggio, ma Gruch, non potendo sopportare di vedere il padre in gabbia si mise a rovistare tra gli oggetti di guerra del padre fra cui trovò uno scettro. Questo scettro ad un tratto si illuminò. Allora dallo scettro partì un fulmine che distrusse una volta per tutte il Barbarossa. Fra le sue ceneri venne trovata una chiave che servì ad aprire la gabbia in cui era stato rinchiuso il padre di Gruch. Padre e figlio guardandosi si commossero e si abbracciarono l'un con l' altro vivendo liberi dalle torture di Barbarossa.

Ivan Guglielmo Aurora De Pasquale Francesco Billè

