

IL TORNEO

Tutto era pronto, ormai!

Il torneo, indetto nella città immaginaria di “Grifolandia”, che consisteva in una rivisitazione in chiave moderna di una partita a Risiko con personaggi in carne ed ossa ingigantiti ed adattati alla situazione, aveva attirato migliaia e migliaia di spettatori provenienti dalle terre limitrofe: “Gigliolandia”, “Lupalandia”, “Piadalandia”.

I partecipanti, che erano bambini di età compresa tra i 5 ed i 12 anni, erano stati selezionati personalmente dal grande capo: il Signor APM. Costui era un austero personaggio, alto, vestito sempre di giallo, che faceva sempre un gran rumore quando si spostava da una parte all'altra della città!

L'immenso tabellone, brulicante di persone, che si estendeva per centinaia di metri, rappresentava il terreno della battaglia campale. I protagonisti della partita, erano già stati annunciati: si trattava di sei bambini (tre maschi e tre femmine) provenienti dai regni di Kabulandia, Baghdadlandia, Gerusalemmlandia, Sarajevoilandia, Kosovolandia, Cecenialandia.

Le pedine umane erano a capo di sei eserciti contraddistinti da colori diversi: l'esercito rosso era capeggiato da Blairlusconi (un temibile gigante che seminava il terrore nelle terre del nord); l'esercito blu era capitanato da Busharon (un mostro a tre facce che faceva piazza pulita nei territori ad occidente ed oriente di Grifolandia); l'esercito viola rispondeva

agli ordini di Husseinladen (una creatura non ben identificata artefice di saccheggi e distruzioni); l'esercito nero sottostava ai comandi di Chiracshroeder (un condottiero ben piazzato, ma alquanto innocuo); l'esercito nero era guidato da Putinaznar (un folletto birichino che si muoveva con grande rapidità); infine l'esercito giallo era condotto da Gheddarafat (un cerbero che provava ad aggiudicarsi la porzione meridionale del regno).

Lo scopo del gioco era quello di sconfiggere il più cospicuo numero di armate possibili grazie all'abilità delle mosse dei piccoli giocatori.

Ad un certo punto l'atmosfera di attesa e trepidazione venne rotta dal rullo di tamburi e dall'esecuzione dell' "Inno alla gioia".

Non appena venne dato il via alla sfida vera e propria, il panico prese il sopravvento. Gli eserciti, al grido più o meno comprensibile dei propri eroi, si lanciarono con veemenza nella mischia in un tripudio di luci, suoni e colori. I bambini annichiliti, impotenti, ma molto divertiti; rimasero ad osservare la scena in disparte.

Non ci furono né vincitori né vinti. Non ci fu neanche la partita con le relative strategie perché le pedine caddero tutte miseramente al primo affondo degli eserciti avversari. Praticamente, un tutti contro tutti!

Quindi nessun nome venne scritto nell'albo d'oro della prima edizione della manifestazione, ma la consapevolezza di una repentina e possibile caduta collettiva dei simboli del potere animò tutti i presenti.

Così tra gli applausi, la gioia degli spettatori, i fuochi d'artificio, le danze folkloristiche e fiumi di champagne si concluse la giornata.

Il grande capo APM salutò solennemente la folla e per ringraziare i partecipanti li portò su di sé in giro per Grifolandia.

“Che bel sogno” mi disse mio cugino, affascinato dalle mie parole.

“Ho sognato di aver scritto un racconto riportando ciò che ti ho appena detto e di aver partecipato ad un concorso...e di essermi svegliata al momento della premiazione” gli risposi, affascinata dalla sua curiosità.

“E non hai vinto?” mi chiese stupito.

“Non lo so...io ci spero”.

Giulia Mencarelli