



INCIPIIT

INTRODUZIONE

Gli incipit che vi proponiamo sono invito per i vostri alunni a immaginare avventure realistiche, storie quotidiane attraverso le quali scoprire il mondo un passo alla volta e portare cambiamenti positivi “nella vita vera”, ispirandosi allo spirito di Minecraft.

Nel mondo di Minecraft si entra attraverso l'*Overworld*, ossia una dimensione virtuale praticamente infinita. Al suo interno non ci sono obiettivi di gioco specifici da raggiungere, il vero divertimento è dare vita a costruzioni e percorsi fantastici, senza limiti all'immaginazione, ed esplorare un mondo infinito.

In Minecraft valgono moltissimo **la creatività, la pazienza, la capacità di ricominciare, il rispetto degli altri, la voglia di conoscere**: tutti strumenti assolutamente validi da portare fuori dall'*Overworld*... all'IRL - *In real life*, cioè nella vita vera!



SOMMARIO

ESPLORA	3
1. IMPARA	3
2. CONOSCI	3
3. CAMBIA.....	4
CREA	4
1. IMMAGINA.....	4
2. SPERIMENTA	5
3. INNOVA	5
PRENDITI CURA	6
1. PROTEGGI.....	6
2. EVITA GLI SPRECHI.....	6
3. NUTRITI RESPONSABILMENTE	7
GIOCA	7
1. DIVERTITI	7
2. CONDIVIDI.....	8
3. FAI DEL TUO MEGLIO	8

ESPLORA

1. IMPARA

SOS ANIMALI SCOMPARI

Andrea sa TUTTO sugli animali: ha letto tonnellate di libri e su Minecraft alleva ogni specie possibile, ha addomesticato una volpe, si è fatto amici i lupi e ha imparato ad andare a cavallo.

Perciò quando deve scegliere la “fantastica avventura estiva per le vacanze” sul depliant che i suoi genitori gli hanno messo davanti, non ha dubbi: Vita in Fattoria!!!

Ma quando il pulmino lo lascia, insieme ad altri quattro compagni, nel posto in cui passerà otto giorni, le cose non sono esattamente come Andrea le aveva immaginate.

Innanzitutto, quando prova a raccontare delle sue abilità con gli animali su Minecraft, Bernardo il fattore lo manda a spalare un mucchio di letame vero - bleah! E poi ci sono mille cose nuove da imparare: che fatica! Anche gli animali, in effetti, non sono come sui libri e nemmeno come in Minecraft; spesso non si fanno avvicinare, a parte Brioscia, il vecchio cavallo a chiazze.

Una mattina, Andrea viene svegliato da un grido disperato: è Bernardo! Gli animali sono tutti spariti! A parte Brioscia, che ruminava come al solito all’ombra del melo.

“Ok,” dice Andrea ai suoi compagni di vacanza. “Adesso tocca a noi! Siamo bravissimi a cercare le cose, no? Lo facciamo su Minecraft, lo faremo anche qui, nella vita reale! Scopriamo che fine hanno fatto gli animali di Bernardo!”

Cosa faranno Andrea e i suoi compagni per far luce sulla misteriosa sparizione? Cosa hanno imparato in quei giorni in fattoria? Come useranno le loro abilità? Cosa scopriranno?

2. CONOSCI

UN CREEPER ALLA FINESTRA

Michela si è appena trasferita con la sua famiglia in un’altra città e ha dovuto lasciare tutti i suoi amici! Per fortuna si vedono spesso nell’Overworld, la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft, dove possono chattare come se non ci fosse distanza tra loro.

Solo che arriva il momento tanto temuto: gli altri partono per una gita scolastica di tre giorni e non potranno collegarsi! Non sapendo che fare, per la prima volta nella sua nuova casa, Michela guarda il panorama di finestre degli altri edifici intorno alla sua, uniti dallo stesso cortile interno. Sembrano blocchi di Minecraft, tutti uguali uno accanto all’altro!

Michela inizia a contarli, finché... il volto di un Creeper (uno dei personaggi di Minecraft) appare a una delle finestre!

Ma no, è solo un bambino con una maschera... ma cosa sta facendo? Solleva un cartello, c’è scritto qualcosa... un messaggio, ma per chi? Michela aguzza la vista: “Ci venite alla festa in maschera? Io sono il Creeper Felice!”.

Michela è indecisa ma prende un foglio di carta e scrive la risposta da mostrare alla finestra...

Chi è il Creeper Felice? Di quale festa sta parlando? A chi si rivolge, visto che il suo cartello parla al plurale? Cosa accadrà a Michela nei tre giorni di assenza dei suoi amici? Cosa o chi incontrerà? Riuscirà a fare nuove amicizie nella vita vera? Quali paure supererà?

3. CAMBIA

L'ISOLA DEI MISTERI

Marco, Chiara e Faris sono finalmente in vacanza su un'isoletta sperduta con le rispettive famiglie che si conoscono da sempre. Saranno due settimane fantastiche di mare, gelati e... Minecraft! I tre amici sono infatti dei giocatori appassionati.

Durante la prima gita in barca, però, un'onda anomala sbalza i loro zaini fuoribordo con dentro tutte le loro cose, cellulari compresi. Non c'è niente da fare, sono irrecuperabili e sull'isola non esistono negozi in cui comprare dei cellulari nuovi.

"Che volete che sia," dice la mamma di Marco. "Ci si diverte benissimo anche senza videogiochi."

Chiara allora esclama: "Dobbiamo fare come in Minecraft! Esplorare! È quello che sappiamo fare meglio! Non sarà poi così diverso nella vita reale, no?"

E così per i tre amici inizia una vacanza alternativa che, loro non lo sanno, sarà piena di avventure e anche di un bel mucchio di guai...

Cosa succede durante l'esplorazione dell'isola? Quali avventure e soprattutto quali guai vivranno? In che modo i tre amici metteranno in pratica cose scoperte giocando a Minecraft? Cosa sperimenteranno di nuovo nel mondo reale? Conosceranno altri ragazzini? Come cambierà il loro modo di vivere l'avventura?

CREA

1. IMMAGINA

L'ARTE DI EMMA

Emma in Minecraft è una grande artista: la cosa che le piace di più è costruire sculture per decorare case e rifugi o da disseminare in giro per l'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) per farle ammirare dai giocatori di passaggio. Riceve sempre messaggi di complimenti per questo e già sogna di diventare un'artista digitale, da grande. Per lei è l'arte il modo più bello per rendere il mondo un posto migliore!

Ma un giorno, tornando nella sua villetta-rifugio, si accorge che diverse sculture sono scomparse! Qualcuno le sta portando via e questo è una cosa molto grave: tutti sanno che bisogna rispettare gli altri giocatori e le loro cose (proprio come nel mondo reale)!

Emma è molto arrabbiata e prova a cercare il colpevole all'interno del gioco, senza successo. Qualche giorno più tardi, però, le arriva un messaggio misterioso in cui c'è la foto della copia ESATTA della sua scultura più bella, piazzata in un giardino vero nel mondo reale. Emma guarda meglio e riconosce la persona accanto alla scultura!!! Non ci può credere.... e decide di agire nella vita vera!

Chi è la persona nella foto che Emma ha riconosciuto? Perché ha una sua scultura in versione reale? Ha a che fare con la sparizione in Minecraft o no? Come sono le sculture di Emma? Com'è la sua scultura più bella? Come potrà usare la sua immaginazione per risolvere il mistero?

2. SPERIMENTA

AVVENTURA SULLE RUOTE

Le Aquile e i Coraggiosi si sfidano spesso nel percorso di parkour che hanno costruito su Minecraft. Sono rivali nel gioco e anche nella vita vera: a scuola le Aquile danno filo da torcere ai Coraggiosi perché sono più grandi e si credono i migliori. Ma quando si tratta di parkour, se la giocano alla pari, soprattutto Kando che tra loro è il più abile e il più determinato.

Fuori dal gioco, Kando si chiama Giacomo ed è sulla sedia a rotelle: per lui Minecraft è dove le differenze non contano e tutti possono essere quello che vogliono, è solo una questione di immaginazione. Lo sa che poi gli altri Coraggiosi – Giulio, Maria e Lara – si vedono anche fuori, a fare parkour nella vita vera, perché lo invitano e lui dice sempre no, grazie. Di starli a guardare non ne ha proprio voglia.

Quando si avvicina il giorno del suo compleanno, Giulio, Maria e Lara hanno in mente un unico regalo per il loro amico Giacomo: fargli vivere un'avventura anche nel mondo reale! Perciò si riuniscono in segreto e decidono di escogitare un piano...

Cosa escogiteranno gli amici di Giacomo? Riusciranno a coinvolgerlo in un'avventura nella vita reale? E le Aquile, daranno filo da torcere o sceglieranno di dare una mano? E Giacomo, come reagirà a questo esperimento?

3. INNOVA

LA BIBLIOTECA SEGRETA

Tino vive in una piccola cittadina noiosa e le sue più grandi avventure le vive nei libri. Anche quelli, però... sono scarsi da trovare: la libreria più vicina è a molti chilometri e comunque i suoi genitori non hanno molti soldi da dargli. Così Tino certe volte le storie se le scrive addirittura da solo!

Un giorno Salman, il suo migliore amico, gli racconta di una cosa pazzesca che ha scoperto su Minecraft: una gigantesca biblioteca "segreta"! Tino non è molto appassionato del gioco ma subito si entusiasma! Entra con Tino nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) e in questa biblioteca magnifica simile a un tempio. I libri sono scritti da autori di tutto il mondo, che li mettono a disposizione di modo che tutti le possano leggere. Alcuni, addirittura, vivono in paesi in cui non c'è la libertà di stampa e allora nascondono le loro opere in Minecraft!

A Tino sembra un posto magico, peccato che i libri siano solo in inglese!

Tino allora chiede aiuto a Salman, che è esperto di Minecraft, per costruire una biblioteca in Minecraft insieme! Tino ci metterà le sue storie e magari anche altri vorranno condividere le loro! È un progetto elettrizzante e ci lavorano con entusiasmo, conoscendo anche altri giocatori appassionati che si uniscono a loro... poi a un certo punto Tino esclama: "Salman! E se riuscissimo a fare qualcosa anche nel mondo reale?"

Salman lo guarda come se fosse impazzito ma Tino è pronto per l'avventura! È ora di fondare una biblioteca anche lì, nella loro cittadina!

Come faranno Tino e Salman a realizzare questo progetto? Chi li aiuterà? Chi glielo potrà impedire? Sarà un'esperienza entusiasmante o ci saranno anche momenti di difficoltà? Come si può innovare e rendere migliori le cose nel mondo reale?

PRENDITI CURA

1. PROTEGGI

QUATTRO AMICI DA SALVARE

Alessia ama la natura ma vive in una grande città. Il massimo di natura che le tocca sono i quattro platani nella piazzetta davanti al suo palazzo, a cui è molto affezionata.

Ma quando gioca a Minecraft, il suo nickname è EcoMagica. Nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) lei è il mago delle piante, dei fiori e delle coltivazioni. Se taglia un albero, subito ne ripianta un altro perché sa che gli alberi sono importanti persino nel gioco. Ovunque passa, si lascia dietro distese di giardini, aiuole, nuove piantagioni: le piace coltivare cose e così lo può fare anche se è al chiuso del suo appartamento al settimo piano. Solo che un giorno, tornando da scuola, ecco che Alessia vede la piazzetta recintata e un cartello LAVORI IN CORSO attaccato sulle transenne. Un operaio le dice che lì costruiranno un bar molto chic per fare gli aperitivi e che i platani verranno abbattuti.

Alessia è sconvolta, e pensa che sia ora di agire nella vita reale, proprio come di solito fa in Minecraft! Così si collega con i suoi compagni di avventure virtuali per chiedere aiuto....

Cosa escogiteranno Alessia e i suoi amici? Riusciranno a proteggere i platani? Scopriranno chi è che li vuole abbattere? Sapranno usare le loro abilità di giocatori (organizzazione, capacità di osservazione, pazienza, strategia...) anche nel mondo reale?

2. EVITA GLI SPRECHI

IL CLUB DEGLI INVENTORI

Elia, il nuovo ragazzino, appena arrivato in classe, non sembra interessato a niente di quello che piace agli altri, a parte Minecraft – infatti ha un Creeper (un personaggio di Minecraft) cucito sulla giacca.

Ma Nico ha notato strani oggetti che gli spuntano dalle tasche o dallo zaino. E anche che la mattina, prima di entrare a scuola, si toglie un camice bianco e lo nasconde in mezzo ai libri. Incuriosita, Nico coinvolge Laila e Basim per una missione investigativa: pedineranno Elia! E così, dopo la scuola, eccoli dietro a lui nello strano percorso fino a casa. Elia se la prende comoda, raccoglie cose per strada, si mette a curiosare nei negozietti di roba vecchia, si ferma persino dallo sfasciacarrozze e finalmente arriva a una piccola villetta con giardino e apre la porta del garage.

“Potete entrare, se volete,” dice Elia, guardando verso il cespuglio in cui Nico e gli altri si sono nascosti con scarsi risultati, a quanto pare. “Questo è il mio laboratorio. E sono in cerca di aiutanti che sappiano costruire cose anche nella vita reale. Vi piacerebbe far parte del mio nuovo progetto?”

Nico e gli altri sono sbalorditi: il garage è pieno di roba vecchia che Elia smonta e assembla per creare cose nuove, perché “non gli piace che si sprechino le cose quando possono essere perfettamente utili a inventare”. E adesso, con tre aiutanti in più, chissà cosa avrà in mente di fare....

Cosa c'è di bello nel garage? Quali oggetti ha creato usando la roba che nessuno vuole più? Nico e gli altri sapranno costruire nel mondo reale o avranno qualche difficoltà? Qual è il nuovo progetto di Elia? Quanti guai porterà al gruppetto di inventori? In che modo potranno farne qualcosa di buono?

3. NUTRITI RESPONSABILMENTE

TUTTI A PESCA!

Lucas adora Minecraft eccetto che per una cosa: il cibo! Non potrebbe mai vivere davvero in un mondo in cui non basta aprire il frigo o andare al supermercato per procurarsi da mangiare. E dove la zuppa di funghi è considerato un piatto prelibato...

Perciò quando i suoi genitori gli annunciano che dovrà passare un periodo dagli zii, che vivono in un piccolo e sperduto paesino di pescatori, Lucas è un po' preoccupato...

Al suo arrivo, subito sua cugina Betta lo porta nell'orto a raccogliere pomodori e insalata per la cena, mentre chiacchiera a raffica di tutte le cose belle che faranno insieme. Lucas cerca di distrarla con una sessione di Minecraft e sua cugina sembra piuttosto interessata, o forse è pensierosa. Il che non è un buon segno.

E infatti la mattina, quando il sole ancora non è nemmeno sorto, Betta schizza dal letto come una molla e sveglia Lucas scuotendolo tra le lenzuola. "Dai, forza," esclama. "Gli altri ci aspettano! Visto quanto ti piace cercare cibo in Minecraft, oggi ti insegniamo a pescare nella vita reale! Si va in barca! Ed è solo l'inizio delle nostre avventure...!"

Cosa succederà in barca? Lucas imparerà a pescare? Farà amicizia con gli amici di Betta? Quali altre esperienze ha in mente per lui? E per quanto riguarda il cibo, riuscirà a procurarselo nella vita vera come fa in Minecraft?

GIOCA

1. DIVERTITI

I PIRATI CORAGGIOSI

Tutti dicono che Dev non riesce mai a star fermo, che dovrebbe darsi una calmata e stare un po' più "fermo-zitto-e-buono". Ma Dev sa qual è la verità: lui è un pirata! Nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) scorrazza come se non ci fosse domani e ha persino ammaestrato un pappagallo che adesso lo segue ovunque! Insieme alla banda dei Pirati Coraggiosi vive mille avventure online, esplora, costruisce e nessuno lo può fermare.

Certo che, se ci pensa, gli sembra proprio strano: in Minecraft, dove bisogna stare attenti a non consumare troppe energie, può fare quello che vuole e invece, nel mondo reale, dove le sue energie sembrano non finire mai, non le può usare come vorrebbe!

Per questo un giorno gli viene un'idea! E se formasse un gruppo di Pirati Coraggiosi anche nella vita vera? Chi potrebbe coinvolgere? Cosa potrebbero fare? I pirati, si sa, sono furtivi e hanno un covo segreto a cui è vietato l'accesso ai grandi e poi vanno in missione...

Dev fa una lista delle missioni nella vita vera:

- Divertirsi!
- Divertirsi!
- ???

Mmmmm... non gli viene in mente nient'altro! Per questo è meglio formare il gruppo al più presto e decidere tutti insieme la prima missione da pirati coraggiosi!

Chi coinvolgerà Dev? Quale sarà il covo segreto dei Pirati Coraggiosi nel mondo reale? Riusciranno a stabilire una missione e a portarla a termine come pirati birichini ma valorosi? Dev riuscirà a usare le sue energie esuberanti per uno scopo "nobile" che renda il mondo un posto migliore?

2. CONDIVIDI

UN CAMPEGGIO CON GLI SCOUT

Alicia è una ragazzina molto timida e spesso preferisce starsene per conto proprio. Anche in Minecraft preferisce evitare di chattare con gli altri giocatori o di interagire nel gioco. Un giorno arriverà a sconfiggere l'Enderdrago (un temibile drago volante in Minecraft) e sarà solo merito suo e di nessun altro.

Per questo quando i suoi genitori le annunciano che dovrà andare in campeggio con il gruppo scout per accompagnare sua sorella Julia, che è più piccola di lei e ha qualche difficoltà motoria, le viene una crisi isterica.

Eppure Alicia sembra sapere tutto della vita selvaggia e risponde esattamente alle domande dei capi scout! Tipo, qual è la prima cosa da fare quando si è all'aperto? E lei: costruirsi un rifugio! Qual è il modo migliore per procurarsi cibo velocemente? E lei: raccogliere frutta e ortaggi in giro! Tutte cose imparate giocando nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft)...

Così Alicia viene messa a capo di un gruppetto di ragazzi e ragazze e adesso dovrà fare ogni cosa insieme a loro! In più la ritengono esperta ma non ha mai fatto nulla di avventuroso nella vita vera...

Cosa succederà in campeggio? Quali avventure vivrà Alicia insieme al gruppo scout? Sarà in grado di cavarsela? Imparerà a condividere il gioco e le esperienze con gli altri? Riuscirà a divertirsi?

3. FAI DEL TUO MEGLIO

ALLA RICERCA DEL REGALO PIÙ BELLO

Sasha e Lucia sono state invitate alla festa di Federico, il ragazzino più carino della loro classe. Sono contentissime, ma hanno un solo problema: come faranno a fargli un regalo abbastanza bello? Non hanno soldi, di sicuro Federico riceverà un sacco di regali fantastici e loro hanno paura di fare brutta figura.

Hanno però subito un'idea magnifica: andare nell'End (una delle dimensioni in cui si gioca in Minecraft, accessibile tramite un portale), trovare una nave relitto e prendere un'Elytra (un oggetto del gioco che consente di volare)! La regaleranno a Federico, con il quale spesso giocano insieme, così che potrà poi volare! Sanno che per lui sarà un regalo stupendo!

Solo che... non è così facile come sembra. Non sono mai arrivate nell'End e passare tanti livelli in poco tempo è praticamente impossibile. Che delusione!

"Aspetta un momento!" esclama Sasha. "E se costruissimo qualcosa nel mondo reale?"

"Cioè, io e te, qui?" chiede Lucia, perplessa. Poi si illumina: "Oppure potremmo fargli una sorpresa stile Minecraft! Oppure... Oppure..."

Le idee sono tantissime, Sasha e Lucia devono solo decidere e poi stare attente a non combinare guai...

Cosa sceglieranno alla fine, Sasha e Lucia? Cosa organizzeranno per il loro amico Federico? Riusciranno nel loro intento o si rivelerà un disastro? Federico sarà sorpreso? Alla festa le due amiche saranno contente di aver fatto del loro meglio?