



Il covo

Nuccia Resegotti – Scrittrice italiana, 1935

Le amicizie, fin dalla più tenera età, necessitano di spazi con caratteristiche precise, in cui essere coltivate. Lo dimostra la vicenda narrata nel brano che segue: alcuni bambini che abitano nello stesso condominio, stanchi di essere costantemente richiamati per la confusione che generano giocando sulle scale, stabiliscono il proprio luogo di gioco all'ultimo piano, creando un nascondiglio segreto.

IDEA CHIAVE

Ogni luogo ha la sua funzione.



- ✓ Alcuni ragazzi dello stesso condominio si ritrovano a giocare allegramente per le scale.
- ✓ Le loro grida non sono apprezzate dalla signorina Zucchi, che li sollecita ad allontanarsi.
- ✓ Barbara convince gli amici a cercare un posto tutto loro, lontano dagli adulti.
- ✓ Il luogo ideale è la soffitta, il Covo, che diventa il loro nuovo luogo di gioco.

PUNTI CHIAVE

MILLE NUOVE PAROLE



influire: pesare, condizionare.

sottostante: che si trova al di sotto.

«Ho contato cinque.»

«È partito dalla casella sbagliata.»

«No, è lui che ha spostato il segnalino.»

«Basta, Tonton! Se non la smetti, ti piglio a sberle.»

Per tutta risposta, Tonton fece a tutti e tre un sorriso che era un capolavoro di malignità.

Per giocare si erano dovuti sistemare sulle scale perché, come spesso accadeva, per loro non c'era posto da nessuna parte. Il gioco l'aveva portato Donato ed era una delle tante varianti del gioco dell'oca: bisognava tirare i dadi e far avanzare dei segnalini su un cartellone. Forse non era dei più appassionati, ma avrebbe dovuto essere un gioco adatto a quella giornata di pioggia. Invece l'atmosfera, lì sul pianerottolo del secondo piano, cominciava a farsi agitata.

A **influire** sul loro umore poteva anche essere la pioggia. Veniva giù a diretto, scrosciando con un fracasso sulle lastre di pietra del balcone e sui sassi del **sottostante** cortile. Si era ai primi d'aprile, ma faceva freddo. Per forza: il muro scrostato del pianerottolo era interrotto da due ampie arcate oltre cui c'era il balcone. Per quanto lo spazio fosse ristretto, vi tirava una

MILLE NUOVE
PAROLE**tenue:** esile, flebile.**disilludere:** eliminare ogni tipo di illusione.

corrente d'aria carica di umidità che rendeva poco piacevole lo stare inginocchiati o accucciati sul pavimento di graniglia¹.

A completare la situazione era giunto Tonton.

Antonio Sigius, detto Tonton, era il maggiore di quattro fratelli e nella sua breve esperienza di vita aveva sviluppato a fondo una sola arte: quella di farsi buttar fuori.

Tonton possedeva quel genere di disobbedienza maligna che fa perdere le staffe a chiunque ci debba avere a che fare. Persino i bambini come lui lo sopportavano poco, figurarsi gli adulti.

Quel giorno, cacciato di casa dalla madre già alla disperazione in quei primi momenti delle vacanze pasquali, aveva udito le voci dei tre ragazzini due piani sotto al suo ed era sceso in cerca di compagni.

«Anch'io gioco» aveva detto accucciandosi accanto a Barbara.

«Non puoi, abbiamo già incominciato.»

«Sta' a vedere un momento, così impari.»

Per Tonton lo stare a guardare significò allungare la mano e afferrare i dadi tutte le volte che li aveva a tiro. Regolarmente, uno dei ragazzi gli mollava un colpo sulle dita e regolarmente lui usciva in una sghignazzata che gli stirava la bocca sino alle orecchie.

«Finiscila! Ahil!»

Per riprendere in fretta i dadi, Massimo aveva picchiato la punta delle dita sul duro pavimento.

«Qui non si può proprio giocare.»

«E dove vorresti andare? Da me non si può, i miei fratelli stanno dando la tinta alle pareti.»

Se non si poteva andare da Donato, la cui famiglia era la più disponibile...

Sotto lo sguardo interrogativo degli altri, Barbara scosse il capo.

«La mamma ha tanto lavoro da finire per Pasqua. In casa è tutto ingombro della roba delle clienti.»

Si volsero con **tenue** speranza a Massimo: abitava al primo piano sopra il negozio di alimentari tenuto dai suoi genitori e aveva la fortuna di avere una camera tutta per sé. Ma lui li **disilluse** subito:

«I miei sono giù in negozio e non vogliono che porti bambini in casa se non c'è uno di loro.»

«Niente da fare» concluse Donato. «O giochiamo qui o niente. Dai, Massimo, tocca a te.»

«Tiral!» si spazientì Donato.

«Proprio qui dovevate mettervi a giocare? Cercate di non fare chiasso. Le scale non sono il posto per sedersi a giocare.»

1. **graniglia:** pietra simile al granito.


 MILLE NUOVE
PAROLE

ilarità: divertimento.

cigolio: crepitio,
stridore.

Ahimè, era lei²! Il pericolo non scendeva ma saliva verso di loro. Era andata a fare la spesa e stava rientrando ansimante..., grassa com'era non riusciva a fare le scale senza soffiare... sotto il peso di due borse di plastica ben rigonfie.

Si fermò a guardarli senza nessuna benevolenza.

«Cercate di non fare chiasso. Le scale non sono il posto per sedersi a giocare.»

Pronunziata la sentenza, riprese lentamente a salire.

Giunse agli scalini triangolari, più bassi e più larghi degli altri con cui la scala girava, e scomparve, proseguendo sulla rampa successiva. La casa era vecchia e la scala, come usava un tempo, era incassata fra due muri su cui era fissato un mancorrente³ di legno, tirato a lucido dallo sfregamento di molte mani.

I ragazzi udirono il passo pesante allontanarsi, poi il tonfo delle borse posate a terra e finalmente il rumore della chiave che girava nella serratura. Venne lo scatto della porta richiusa, poi i giri di chiave ricominciarono.

«Uno... due... tre...»

Donato alzava il dito ogni volta, cosicché gli altri cominciarono a ridere, compreso Tonton per quanto lui non avesse afferrato bene il motivo dell'ilarità generale.

«Era fuori, ecco perché siamo stati in pace finora.»

Non era incoerente, Barbara, con quest'affermazione. Tonton li stava tormentando come meglio poteva, era vero, ma era anche uno di loro. La signorina Zucchi invece, era un adulto, e della peggior specie.

«Ormai ci ha visti. Starà con l'orecchio teso e alla prima parola che udrà...»

Donato terminò la frase con un gesto espressivo.

Un'idea... una vera ispirazione! Barbara s'illuminò in viso.

«Sapete che cosa possiamo fare? Saliamo all'ultimo piano, dove non c'è nessuno. I due alloggi sono vuoti. Così, quando lei verrà fuori, non ci troverà al posto di prima.»

Si erano alzati, pronti a partire.

Salirono in punta di piedi.

L'alloggio della signorina era il primo che s'incontrava arrivando al piano superiore. Sopra, al quarto piano, c'erano i Sigius e di faccia i Parisi, due coniugi anziani con il figlio Carmelo. Al quinto i due alloggi erano ambedue sfitti. Sulle porte di legno vecchio non c'era nessun cartellino.

Il battente della porta in questione aveva l'aspetto polveroso di quelli che non sono mai stati lucidati. C'era una maniglia, un pomello ovale, e il ragazzino vi appoggiò la mano. Con un cigolio che li fece sobbalzare il battente si socchiuse.

2. **lei:** si tratta della signorina Zucchi, che non vuole assolutamente che i ragazzi giochino per le scale perché fanno troppo chiasso.

3. **mancorrente:** corrimano, passamano.

Entrarono con cautela. Era uno stanzino vuoto di piccole dimensioni e molto basso di soffitto: allungandosi appena, Donato e Barbara, i più alti, potevano agevolmente toccare le tegole del tetto. L'oblò veniva a trovarsi nella parete di faccia all'uscio, a poca distanza dal pavimento. Senza preoccuparsi della polvere, corsero ad affacciarsi, buttandosi in ginocchio.

Fu la ragazzina a riassumere la situazione.

«Non c'è chiave alla porta del pianerottolo, non c'è chiave qui. Per via di questo finestrino c'è abbastanza luce. Potrebbe essere il nostro rifugio... se non lo diciamo a nessuno. Sarà il nostro rifugio segreto, il nostro Covo. Dobbiamo solo giurare di non dirlo a nessuno.»

(Adattato da N. Resegotti, *Il covo in soffitta*, Le Monnier, Firenze, 1998)

COMPETENZE ALLA PROVA

COMPrensione



1. Come si chiamano i protagonisti del racconto?

.....

2. Il gruppo di amici gioca a:

- a. Monopoli.
- b. Tombola.
- c. Un gioco simile a quello dell'oca.

3. In quale mese dell'anno si svolge la vicenda?

.....

4. Perché i ragazzi temono la signorina Zucchi?

.....



COMPETENZE TESTUALI

5. Perché il gruppo di amici non è a scuola?

.....

6. Perché il gruppo di amici è costretto a giocare sulle scale?

.....

7. Barbara propone ai suoi amici di trovare un altro luogo dove giocare. Dove li invita?

.....

COMPETENZE LESSICALI

8. Come viene chiamato dal gruppo di amici il loro rifugio segreto?

- a. Il covo.
- b. L'uovo
- c. Il cavo.

9. Antonio Sigius, detto Tonton, è un ragazzino:

- a. timido e riservato.
- b. educato e allegro.
- c. dispettoso e provocatorio.

PRODUZIONE

10. La soffitta di ogni abitazione di solito è il luogo in cui le persone ripongono oggetti che non vogliono buttare perché hanno un valore affettivo o perché possono tornare utili. Racconta in un breve testo di quella volta quando, salito/a in soffitta, hai ritrovato un tuo vecchio gioco. Quali emozioni ha risvegliato in te questa scoperta?