

PROVA INVALSI 2015-16

PER UN PUGNO DI CAMELLE

Non so se avete mai fatto quel gioco, tipico delle feste di paese, dove ci sono tanti vasi di coccio legati a un filo, pieni in genere di ogni ben di Dio, e il filo è sospeso sopra le teste dei giocatori. I concorrenti, armati di bastone e opportunamente bendati, devono cercare di rompere i vasi per vincere quello che c'è dentro. Vi sembra
5 divertente? Io questo gioco lo odio.

Era un'estate di qualche tempo fa. Un giorno, io e mio fratello ci trovammo a partecipare a questo maledetto gioco. A noi, che venivamo dalla città, quella bella pignatta da spaccare come un'albicocca ci sembrava una cosa facile e divertente. Illusi. Non sapevamo che i dilemmi più angosciosi e complicati si possono nascondere
10 dietro le cose più semplici e saltare fuori quando meno te l'aspetti. Io ero il primo della fila e tutti mi guardavano. Mentre venivo bendato, tenendo pure io gli occhi ben chiusi, pensavo con cura alle mosse che avrei fatto. Come in un film d'azione in cui il protagonista è superforzuto, ma anche superintelligente e non fa nessun movimento a caso, così io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a
15 raggiungere la pignatta, l'angolo di incidenza con cui vibrare il colpo, la forza che ci avrei dovuto mettere. Già vedevo la pioggia di caramelle che, al rallentatore, mi cadevano addosso, tra gli sguardi ammirati del folto pubblico. Che poi, io e mio fratello di caramelle ne mangiavamo davvero poche, che ogni volta dovevamo chiedere il permesso, vedere che non fossero troppo colorate e troppo piene di
20 ingredienti astrusi, e poi lavarci i denti. Il più delle poche caramelle che mangiavamo ce le succhiavamo in fretta e furia a casa dei nonni, in gran segreto, stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine.

Allora, eccomi bendato, pronto alla vittoria. Mi mettono in mano il bastone e mi fanno girare su me stesso, pensando di confondere in questo modo il mio infallibile
25 senso dell'orientamento. Così, finito di girare, faccio un passo e mezzo, mi volto deciso verso destra e tiro un fendente che nemmeno Aragorn figlio di Arathorn nella battaglia davanti a Minas Tirith. Solo che invece di prendere il vaso pieno di caramelle, colpisco solo aria. Appena mi tolgo la benda scopro con orrore che tutti i miei calcoli sono sbagliati che di più non si può. Anzi quasi davo una bastonata in testa a un tipo
30 lì vicino. Mi gira un po' la testa e mi sento le orecchie rosse. Una bambina mi si avvicina e mi dice: "Assassino! Volevi uccidere mio padre!".

Mi allontano sperando che la gente si dimentichi in fretta di me. Come ho potuto sbagliare? Sembrava così facile! Mentre meditavo a come diventare trasparente e venivo assalito dai sensi di colpa (ero diventato un quasi assassino! Io che stavo
35 attento a non calpestare le formiche!) venne il turno di mio fratello che era piccolo e

carino come certi bambini della pubblicità. Quando gli hanno messo la benda, lui, anziché pensare al cinema, come avevo fatto io, ha semplicemente tenuto gli occhi aperti e ha scoperto che attraverso la benda si vedeva benissimo. Così, dopo la solita giravolta (quella giravolta che a me, che tenevo gli occhi chiusi, aveva scombussolato tutti i piani) lui è andato sotto la pignatta e con un colpo ben assestato l'ha distrutta in mille pezzi. E allora fu tutta un'acclamazione, un bravo, grida di meraviglia, applausi, risate, per quel bambino piccolo piccolo che era riuscito là dove il grande, io, aveva miseramente fallito.

Mio fratello poi è venuto da me, con la maglietta ripiegata sul davanti e piena fino all'inverosimile di caramelle. Avrebbe potuto fare lo sbruffone e vantarsi di avermi surclassato, e sarebbe stata la più pura e semplice delle verità. Invece anche lui, come me, era caduto in un vortice di dilemmi. Io continuavo a pensare al mio errore madornale, alla mia sicurezza eccessiva, e mi rivedevo, al rallentatore e infinite volte, a dare quella tremenda bastonata all'aria. E ripensavo alla bambina che mi aveva dato dell'assassino e sarei voluto sprofondare al centro della terra. Mio fratello invece, a vedermi nervoso e arrabbiato e deluso, si sentiva in colpa, perché in fondo lui, bambino piccolo e carino, aveva barato. Era riuscito a rompere la pignatta tenendo gli occhi aperti, e quando gli avevano chiesto se vedeva qualcosa, lui non aveva detto nulla. Aveva vinto e aveva fatto una bellissima figura. Io ero stato onesto ed era finita con un omicidio mancato.

Quel pomeriggio fu un vero schifo: io rimasi nervoso e intrattabile come solo un fratello maggiore può essere, mentre mio fratello cercava di farsi perdonare di qualcosa che nessuno sapeva. In più, le famose caramelle che stavano nella pignatta erano di quelle che ti si appiccicano ai denti e che hanno quei gusti assurdi tipo amarena o cola. Ne mangiammo una a testa, tanto per dire che le avevamo mangiate, ma le avremmo rimesse volentieri al loro posto, nella pignatta dei nostri stupidi dilemmi.

(Tratto e adattato da: Federico Appel, *Popotus*, 23 ottobre 2012, pp. 6-7)

A1. In quali occasioni si svolgono giochi come quello descritto nel racconto?

- A. ☐ Nelle feste paesane
- B. ☐ Nelle cerimonie pubbliche
- C. ☐ In gare sportive
- D. ☐ In spettacoli acrobatici

A2. A chi l'autore fa raccontare l'esperienza narrata nel testo?

A3. L'autore comincia il racconto rivolgendosi al lettore con l'espressione "Non so se avete mai fatto quel gioco..." e poi descrive il gioco.

Questo inizio ha l'effetto di

- A. ☐ far passare al lettore la voglia di imparare un gioco
- B. ☐ coinvolgere il lettore risvegliando la sua curiosità
- C. ☐ far riflettere il lettore sul funzionamento di un gioco
- D. ☐ far capire che chi scrive non sa tutto sui suoi lettori

DAL TESTO SI POSSONO RICAVALARE LE ISTRUZIONI DEL GIOCO

A4. Trova e scrivi tre materiali che servono per il gioco descritto nel testo.

1.

2.

3.

A5. Trova e scrivi qual è l'obiettivo del gioco descritto nel testo.

A6. In quale altro modo l'autore chiama la "pignatta" nel testo?

A7. A riga 9 c'è scritto "Illusi." Nel testo "illudersi" significa avere un'idea/opinione sbagliata riguardo a qualcosa.

Qual è l'idea/opinione sbagliata di cui si parla nel testo?

- A. ☐ Credere che il gioco delle pignatte sia semplice e piacevole
- B. ☐ Credere che sia semplice nascondere la propria inesperienza
- C. ☐ Credere che spaccare un'albicocca sia facile e divertente
- D. ☐ Credere che i giochi si possano fare a occhi chiusi

A8. Come si prepara al gioco il primo ragazzo mentre viene bendato?

- A. ☐ Pensa a come avrebbe giocato il suo eroe preferito
- B. ☐ Prova i movimenti che dovrà fare per avere più forza possibile
- C. ☐ Cammina e conta i passi per calcolare la distanza dal bersaglio
- D. ☐ Progetta e valuta tutto quello che dovrà fare per riuscire

A9. Leggi la parte di testo nel riquadro qui a fianco. Come si può sostituire "così" in modo da mantenere la stessa relazione tra l'informazione che viene prima e quella che viene dopo?

"Così" si può sostituire con

- A. ☐ ... invece...
- B. ☐ ... allora...
- C. ☐ ... allo stesso modo...
- D. ☐ ... in questo caso...

Come in un film d'azione in cui il protagonista è superforzuto, ma anche superintelligente e non fa nessun movimento a caso, **così** io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta, l'angolo di incidenza con cui vibrare il colpo, la forza che ci avrei dovuto mettere.

A10. Quale tra le seguenti frasi del testo ti dice che, prima di giocare, il primo ragazzo che viene bendato è assolutamente sicuro di vincere?

- A. ☐ "Io ero il primo della fila e tutti mi guardavano"
- B. ☐ "Mentre venivo bendato, tenendo pure io gli occhi ben chiusi, pensavo con cura alle mosse che avrei fatto"
- C. ☐ "... io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta"
- D. ☐ "Già vedevo la pioggia di caramelle che, al rallentatore, mi cadevano addosso..."

A11. "... stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine." (riga 23). Qual è "l'orrido crimine" commesso dai due fratelli?

- A. ☐ Disobbedire di nascosto alle regole dei genitori sulle caramelle
- B. ☐ Mangiare un gran numero di caramelle in poco tempo
- C. ☐ Mangiare caramelle e non lavarsi i denti
- D. ☐ Scegliere caramelle con coloranti e ingredienti dannosi alla salute

A12. Che cosa succede quando il primo ragazzo che viene bendato ha finalmente in mano il bastone (riga 24)?

- A. ☐ Sfrutta la corrente d'aria per migliorare il tiro
- B. ☐ Non si accorge di colpire il padre di una bambina
- C. ☐ Dà un gran colpo nella direzione sbagliata
- D. ☐ Colpisce il bersaglio con grande forza

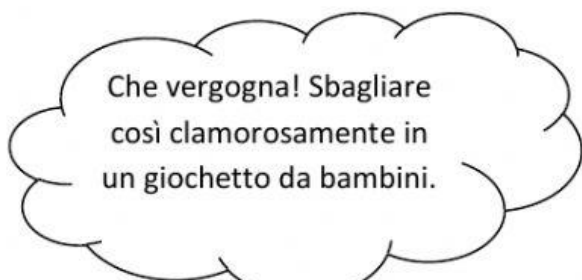
A13. Tenendo conto del racconto, quali dei seguenti pensieri possono passare per la testa del primo ragazzo bendato, dopo che si è tolto la benda dagli occhi?



a) Vero ☐ Falso ☐



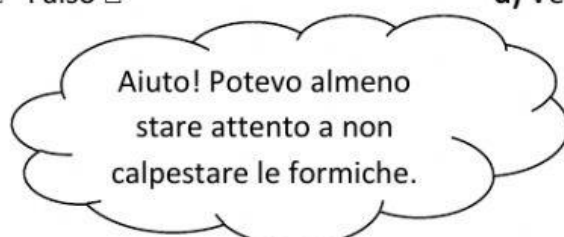
b) Vero ☐ Falso ☐



c) Vero ☐ Falso ☐



d) Vero ☐ Falso ☐



e) Vero ☐ Falso ☐

A14. "... venne il turno di mio fratello che era piccolo e carino come certi bambini della pubblicità." (righe 37-38). Con questa immagine l'autore crea l'aspettativa che il fratello piccolo

- A. ☐ non sia un giocatore temibile: è tenero e dolce
- B. ☐ non sia preso sul serio dalla gente: è un bambinetto
- C. ☐ si concentri bene sul gioco: ha uno sguardo intelligente
- D. ☐ attiri altri spettatori: ha l'aria di un bambino interessante

A15. Dopo aver letto il testo, hai informazioni sufficienti per capire perché, all'inizio del racconto, il ragazzo dice: "Io questo gioco lo odio" (riga 5). Qual è il motivo del suo odio?

- A. ☐ Quel gioco è legato al ricordo ancora vivo di un'umiliazione
- B. ☐ Il ragazzo considera quel gioco adatto a bambini più piccoli di lui
- C. ☐ Il ragazzo non ama i giochi in cui ci si deve orientare nello spazio
- D. ☐ Quel gioco è passato di moda e non diverte i ragazzi di oggi

A16. In base al testo, ci sono diverse ragioni che spiegano perché il fratello piccolo alla fine era scontento. Indica quali.

Metti una crocetta per ogni riga.

Il fratello piccolo alla fine è scontento perché...	Sì	No
a) si sente responsabile del disagio del fratello	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) sa di avere vinto senza averlo meritato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) gli dispiace di essersi dato troppe arie per la vittoria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) si sente in colpa per aver imbrogliato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) è stanco di essere considerato piccolo e carino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CI SONO ALCUNE RAGIONI PER CUI UN FRATELLO HA PERSO E UNO HA VINTO

A17. Indica le ragioni che spiegano perché il fratello grande ha perso.

Metti una crocetta per ogni riga.

	Vero	Falso
a) Perché ha perso l'orientamento quando l'hanno fatto girare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Perché il suo eroe non era forte come credeva lui	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Perché non era bello e carino come il fratello piccolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Perché ha sbagliato i suoi calcoli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A18. Indica le ragioni che spiegano perché il fratello piccolo ha vinto.

Metti una crocetta per ogni riga.

	Vero	Falso
a) Perché la benda era trasparente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Perché era piccolo e carino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Perché non ha segnalato che ci vedeva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Perché ha rispettato le regole del gioco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

