

# Babbo Natale

(di Alfonso Citterio)

In un luogo lontano ai confini della terra viveva il vecchio Babbo Natale, il quale trascorreva tutto l'anno a preparare nel suo laboratorio i giocattoli da consegnare ai bambini il giorno di Natale.



Non si era mai lamentato per la solitudine di quei luoghi perché gli facevano tanta compagnia le migliaia di letterine che i bambini gli indirizzavano con le richieste più disparate di nuovi giuochi e balocchi.

Da qualche tempo però la posta era pian piano diminuita ed ora addirittura era raro per lui ricevere ancora una letterina.

Cosa mai era successo nel mondo? Possibile, si chiedeva il vecchio, che i

bambini mi abbiano scordato? Non sarà per caso che i bambini hanno cambiato abitudine e non giocano più con i giocattoli?

Il vecchio chiamò allora i suoi piccioni viaggiatori e gli ordinò di andare nel mondo a cercare i motivi di quella situazione.

I piccioni volarono via in tutte le direzioni, setacciarono tutte le città e perfino i paesini di campagna più remoti, senza mai trovare nemmeno un bambino che giocasse in un giardino o nella sua cameretta.

Tornati alla casa del vecchio riferirono tutto ciò che avevano visto, raccontando che forse sulla terra era in corso una grave epidemia, perché ormai i bambini stavano chiusi nelle loro camerette, tutti soli, con gli occhi appiccicati a un video e le manine che si muovevano freneticamente su tasti e manopoline.

Preoccupato il vecchio si mise in viaggio per andare a far visita a Fata Giovinezza, una cara amica che conosceva da molto tempo, ma che contrariamente a lui non era mai invecchiata grazie non solo ai suoi poteri di fata ma soprattutto all'abitudine di vivere esperienze sempre nuove che mantenevano la mente sveglia e aperta alle moderne conoscenze.

Fata Giovinezza svelò subito l'arcano spiegandogli che il suo problema era dovuto ad una nuova grande invenzione chiamata computer e che ormai le letterine scritte a mano non si usavano più. Ora, lo informò la fata, se vuoi ricevere notizie dai bambini di tutto il mondo dovrai aprire un indirizzo elettronico.

- Ma io sono vecchio, come faccio ad imparare tutte queste modernità?

- Per questo c'è la mia bacchetta magica che risolve tutto - disse Fata Giovinezza. Con un tocco magico ecco qua il tuo computer. Un altro tocco della bacchetta sulla tua fronte ed ecco che tutto quanto devi conoscere lo saprai. -

Il vecchio se ne tornò a casa ormai pronto ed addestrato per utilizzare quel nuovo strumento di informazione. Cominciò a chattare su internet e in men che non si dica riuscì a stabilire un fiume di contatti con milioni di bambini.

Bastò ricordare ai bambini il piacere di ricevere i doni a Natale e stimolarli ad esprimere i propri desideri per i giocattoli preferiti o coinvolgerli nella ricerca di nuove



forme di giochi e divertimenti per ottenere la loro attenzione e la loro promessa di alternare le ore dedicate al computer con altre riservate a giochi tradizionali.

I ragazzi fecero la loro parte ma pretesero da Babbo Natale un impegno straordinario per inventare nuovi giocattoli e stravaganti giochi.

Il buon vecchio si mise all'opera e meravigliosi risultati non si fecero attendere. Nel grande sacco di Babbo Natale quell'anno ci sarebbero stati:

> una variante del gioco dell'oca che si chiamava gioco dei sogni, dove i giocatori potevano sognare e realizzare tutti i loro desideri ogni volta che si fermavano nella casella del sonno.

> un pallone intelligente per il gioco del calcio in grado di cercare da solo come entrare in rete costringendo i calciatori a rincorrerlo per evitare di prendere il goal.

> le carte da gioco animate con le figure del Fante, della Donna e del Re che raccontano le loro storie, sotto la supervisione dell'Asse che dirige e organizza la compagnia teatrale.

> il libro da vivere: chi lo leggeva poteva decidere in quale personaggio identificarsi e vivere così in prima persona tutte le avventure del protagonista.

> una bicicletta che pedalando prende il volo

> una bambola che prepara la colazione e aiuta a fare i compiti

> la trottola viaggiante, che porta chi la fa girare a visitare tutti i paesi del mondo.

> l'orsacchiotto che mentre fa compagnia nel lettino ai piccini, racconta favole per tutta la notte.

> la macchina del "passatempo" con la quale si potevano scoprire tutti i segreti del passato e tutti i misteri del futuro.

> ma l'invenzione più bella fu quella del gioco del "Tutto per Tutto" ovvero quando si apriva la scatola di questo gioco si entrava in una dimensione spaziale diversa che permetteva di inventare al momento qualsiasi giocattolo o divertimento.



Quel Natale finalmente i computer

furono lasciati spenti e tutti si divertirono con i fantasiosi nuovi regali.

Così era tornata l'allegria anche nel piccolo regno di Babbo Natale ai confini del mondo perché il lavoro non mancò più nel suo laboratorio e soprattutto perché nel mondo era tornata l'attesa di bambini e bambine per i doni di Natale.

