

Sommario



Editoriale

pagina | **1**



Fumetto

Faraway
di Alessio Giaini
pagine | **2-3**



Racconto

La gioventù del carbonifero
di Daniele Daccò
pagine | **4-9**



Articolo

Un giorno in un laboratorio dell'Istituto di Candiolo - IRCCS
a cura di Fondazione Piemontese per la Ricerca sul Cancro
pagine | **10-11**



Fumetto

Bananos
di Bruno Olivieri
pagina | **12**



Spunti

Imparare a cercare
di Annalena Benini
pagina | **13**



Articolo

Un esperimento con Tetris
di Vera Itzà
pagine | **14-15**

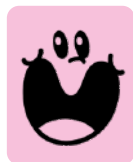
Articolo

Sbagliare è parte del gioco!
a cura di Istituto di Candiolo
pagine | **16-17**



Fumetto

Fluffy revolution
di Fluffy
pagine | **18-19**



Rubrica

Gli editti del Re Fuso
pagine | **20-21**



Rubrica

Il consiglio dal cappello
di Fausto Valsecchi
pagine | **22-23**



Attività

a cura di Francesco Morgando
pagina | **24-25**



Racconto

La penna a voi
pagine | **26-27**



Fumetto

Cronache Stellari
di Chiara Onofri
pagina | **28**



Soluzioni

pagina | **29**

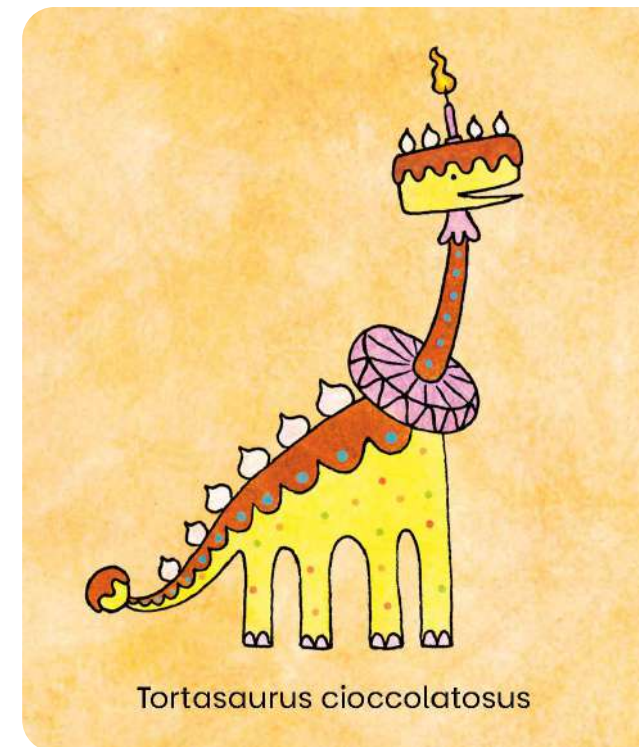
Ciao, bentornato e bentornata - o benvenuto e benvenuta per la prima volta!
Questo è il secondo numero di



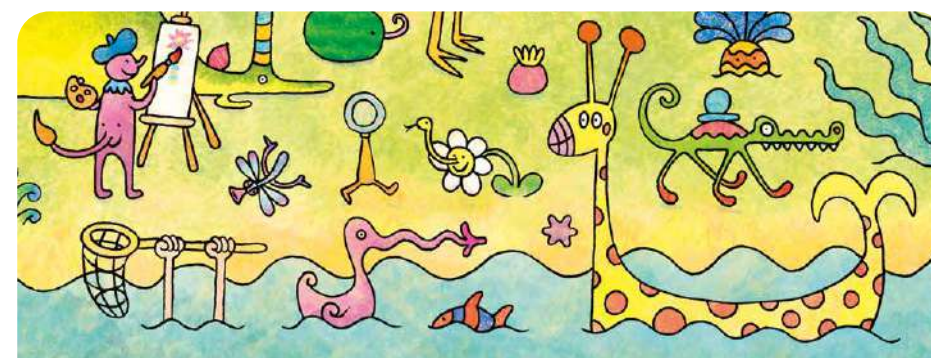
Cicinin è un magazine fatto apposta per te: storie, giochi, fumetti, curiosità e idee da provare. **Non ti dice cosa devi fare, ma ti invita a pensare, a fare domande e a scegliere con la tua testa.**

Il nome viene dal piemontese e significa "un pochino", perché spesso sono le cose piccole quelle che contano di più: un gesto, un'abitudine, una curiosità capaci di fare davvero la differenza. A realizzarlo è la **Fondazione Piemontese per la Ricerca sul Cancro - IRCCS**, che sostiene i medici e i ricercatori dell'**Istituto di Candiolo**, un ospedale vicino a Torino dove ogni giorno si lavora per curare le persone e scoprire nuove terapie. **Ci occupiamo di salute, ma non solo per gli adulti: la salute riguarda anche te, adesso, nelle scelte di ogni giorno.**

Sfoglialo con calma, segui quello che ti incuriosisce e, se ti va, prova qualcosa di nuovo.



Buona lettura!





Fumetto

FARAWAY

di Alessio Giaimi

LE CAMERE DI TUTTO IL COLLEGIO NON SI PULISCONO DA SOLE...

MA QUALI AMICI?

CHE NOIA, CHE NOIA, CHE NOIA!

LASCIO LA PAROLA AL NOSTRO ILLUSTRE PRESIDE GRISWALD!

E DOPO LA PRESENTAZIONE DEL CORPO DOCENTI, CONCLUDIAMO L'ASSEMBLEA DI BENVENUTO CON IL REGOLAMENTO SCOLASTICO!

SI, SI ABBIAMO CAPITO, QUALCUNO PUÒ FARLO SMETTERE?

CHE NOIA!

PERCHÈ NON COMINCI STANDO ZITTA TU?

FAI UN PO' GIOCARE ME, PIDOCCHIO!

AH, NO, FERMO! NON È UN GIOCO!

PRIMA REGOLA DEL COLLEGIO FERNWALL: DOVETE AVERE PAURA DI NOI!

AVETE PAURA DI NOI?

NO!

MA CHE FAI?

BENE!

ALLORA IMPARERÀ AD AVERLA SIGNORINA CALISSA!

E ANCHE I SUOI AMICI, I SIGNORINI LAMAR, GABE E JEREMY!

IO NON VI CONOSCO E UNA COME ME NON SI RIDUCE CERTO A FARE QUESTE SCHIFEZZE!

SEI TU CHE CI HAI MESSO IN QUESTA SITUAZIONE, QUINDI SEI TU CHE DOVRESTI PULIRE!

IO NON INTENDO FAR NIENTE!

IO FAREI IN FRETTA INVECE...

SAREBBE MEGLIO RIMANERE NEGLI SPAZI COMUNI, SUL WEB CIRCOLANO STRANE VOCI RIGUARDO QUESTO COLLEGIO!

BU!

VOCI DI **FANTSMI!**

EHEHEH! CHE FESSI, CI SONO CASCATI!

AAAAA

Racconto
UNA STORIA DI
DANIELE DACCÒ

LA GIOVENTÙ DEL CARBONIFERO

illustrazioni di Andrea Giuliani

Se 359 milioni di anni fa ci fosse stato qualcuno e quel qualcuno fosse stato proprio davanti a quella pozza, avrebbe notato delle piccole bollicine sulla superficie verdastra.

Quelle non erano bollicine qualsiasi, erano un litigio.

Se milioni di anni fa ci fosse stato qualcuno, avvicinando l'orecchio allo stagno avrebbe sentito distintamente questo:

«Guarda tuo figlio, Arianna. Vuole camminare sulla terra».

La voce dell'Eoherpeton era così alta che tutti gli abitanti del tronco d'albero si zittirono per ascoltare meglio. Avevano capito subito che si trattava dell'ennesima litigata: ormai lo stagno era famoso per le sue urla.

«Papà, tutti i miei amici ormai sono usciti da questa pozza»

«Hai sentito, Arianna? La chiama "pozza"»

«Non mettermi in mezzo, io non ne voglio sapere niente»

La madre girò le spalle, lasciando una scia di bollicine nell'acqua torbida. Il giovane Eoherpeton, invece, fece un "passo" avanti verso il padre. Questa volta aveva l'aria decisa di chi vuole andare fino in fondo.

«Questa è casa tua, dove ti abbiamo cresciuto. Dove tua madre ha deposto il tuo uovo. Non è solo una pozza»

«Papà»

Il tono del giovane si fece serio, come chi cerca un'ultima possibilità

«Papà, vi sono grato per tutto, ma i miei amici...»

Eoherpeton Padre lo interruppe con foga.

«Bella roba i tuoi amici! L'Edafosauro, vuoi una cresta come l'Edafosauro? Credi che conciato così troverà mai un lavoro?»

«Ma cosa c'entra L'Edafosauro, papà»

«No, no. Ancora Meglio, come si chiama l'altro, Arianna?»

«Non mettermi in mezzo, Gregorio»

«Hylonomus! Con quel colore in faccia, vuoi finire come lui?»

Mamma Eoherpeton interruppe:

«Che il ragazzo faccia i suoi errori».

«Il nostro compito come genitori è impedire che nostro figlio faccia sciocchezze e segua quei citrulli dei suoi amici!»

Il giovane Eoherpeton sembrò punto sul vivo e fece una piroetta nell'acqua salamastra.

«Vedi?»

«Intendi il tuo sedere?»

«No! Queste, queste!»

Il giovane agitò una pinna che, a un esame attento, nascondeva alcune ossicine curiose, simili a esili dita.

«Queste sono zampe. Servono per camminare sulla terra»

Il padre replicò gonfiando il petto.

«Quelle sono pinne. Servono per nuotare. Come le mie, come quelle di tuo nonno e come quelle del tuo bisnonno!»

«Evolviti, papà!»

«E poi cosa credi di trovare là fuori, eh?»

Il giovane si voltò verso la madre in cerca di supporto.

«Mamma, digli qualcosa»

«Questa volta ha ragione tuo padre. Questa moda dell'evoluzione che ha preso voi giovani... io proprio non la capisco».

Il padre annuì con soddisfazione.

«Sentito tua madre?»

Il giovane Eoherpeton sibilò qualcosa che i genitori ignorarono volutamente, poi aggiunse con tono deciso:

«Volete passare tutta la vita in questa pozza? Io merito di più. Non voglio...».

«Finire come me?» lo interruppe il padre, polemico.

«In questa pozza non c'è futuro. Dovrei nuotare nel fango e mangiare alghe per il resto della vita? Io sono destinato a grandi cose, papà. Io voglio correre. Voglio respirare con dei polmoni».

Alla parola "polmoni" la madre non si trattenne più e scoppiò in un pianto così forte da far salire nell'acqua una grande bolla verdastra.

Tra un lamento e l'altro il padre capì poco, ma più o meno la signora Eoherpeton stava dicendo:

«Perché non fai come Crassigrinus? Lui è rimasto con i suoi genitori. Nuota».



Il giovane, forse per intuito, capì subito e rispose di getto:

«Lui ha una coda gigantesca, mamma. Lui deve nuotare. Io... io devo vivere! Questa pozza non può...».

«Smettila di chiamarla pozza! In questa pozza ci sono nato!»

La madre, ancora scossa, si strinse al marito.

«Non urlare, caro. Calmati.»

«Qui serve urlare! Capisci che tuo figlio vuole i polmoni? Chi gli avrà messo in testa queste teorie sull'evoluzione?»

Di solito a questo punto del discorso, il giovane Eoherpeton roteava gli occhi al cielo e andava in camera sua, in un tronco cavo lì vicino. Ma questa volta no, il momento era cruciale e la decisione era stata presa, voleva solo che i suoi genitori lo approvassero. Aprì la bocca mostrando la lingua da anfibio ma non disse nulla, venne interrotto di nuovo.

«Alla sua età io ero il nuotatore più veloce dello stagno...»

«Lo so, papà. Ma nuotare non fa per me»

«Lo sai, ma non lo capisci. Non ascolti. Vuoi seguire i tuoi amici e noi veniamo ignorati»

«Ma voi avete sempre voluto vivere qui?»

Gregorio gonfiò il petto di nuovo

«Questo è lo stagno più ambito di tutto il circondario! Finché nuoterai nella mia pozza, seguirai le mie regole»

Il giovane Eoherpeton guardò suo padre negli occhi viscidati:

«Hai detto giusto papà, è il tuo stagno, non il mio».

Calò il silenzio, la sabbia che la discussione aveva alzato ora lentamente stava ricadendo sul fondo della palude. La madre con un colpo di pinne si avvicinò al figlio.

«Sai com'è fatto tuo padre. A un certo punto non capisce più niente e urla. Ma questa volta ha ragione. È una moda, e passerà».





Il giovane abbracciò la madre e poi disse, fermo:

«Non si tratta di una moda. Si tratta della mia vita. Devo provarci».

La madre spostò la pinna del figlio che penzolava davanti ai suoi occhi, pettinandolo.

«Lo so che devi provarci».

Arianna guardò in fretta il marito che distolse lo sguardo.

«Lo sa anche tuo padre».

«Vi porterò un sasso asciutto, promesso».

La madre sorrise malinconica lasciandosi la pelle rosa e squamosa. Gregorio strinse la moglie con le pinne.

«Vedrai che tornerà».

Il giovane invece diede due colpi veloci di zampe e in un attimo raggiunse il punto in cui l'acqua dello stagno era più bassa. Non si vedeva, ma aveva gli occhi lucidi. Si avvicinò al pelo dell'acqua e mise il muso fuori, al freddo, intorno a lui l'aria era pesante e non c'era nessuno che stava osservando le bollicine da fuori origliando.

Tornò in acqua, girò su se stesso e con un ultimo slancio si gettò sul bagnasciuga.

Foom! Quasi in volo e poi *splat*.

Una volta sulla sabbia, dopo un lungo respiro si riempì i polmoni e disse:

«Da grande farò la scimmia».

Si voltò un attimo verso la pozza, o lo stagno come diceva suo padre, e vide i suoi genitori che lo fissavano e salutavano con le pinne, piano piano.

«Vi voglio bene!»

Urlò il giovane Eoherpeton.

I genitori salutarono più forte, mamma Eoherpeton sorrideva.

«È identico a te. Testardo come te»

«Non dire assurdità Arianna» borbottò Gregorio.

FINE?

**E ADESSO? CONTINUA TU LA STORIA.
IL GIOVANE EOHERPETON È USCITO DALL'ACQUA: COSA
TROVERÀ SULLA TERRA? TORNERÀ MAI ALLO STAGNO?**



Scrivi il finale e invialo a:
cicininmagazine@gmail.com

Verrà pubblicata nel prossimo numero!

Un giorno in un laboratorio dell'Istituto di Candiolo - IRCCS

Sara arriva presto. Il parcheggio è ancora mezzo vuoto e per un attimo si ferma: ha dimenticato il caffè a casa. Non è un buon inizio.

In laboratorio si cambia: camice, guanti, occhiali. Non è un costume da "scienziata pazza", è una divisa che serve a proteggere gli esperimenti e a non farsi contaminare da loro.

La giornata comincia con una riunione. Tutti intorno a un tavolo, con computer, quaderni e tazze più o meno piene.

«Il mio campione si è deteriorato» annuncia un collega sconsolato.

Si ricomincia da capo, ma nessuno si stupisce davvero. Nella ricerca succede spesso: le cose non funzionano, o funzionano a metà, o funzionano ma non si capisce perché.

**SI FANNO
DOMANDE,
SI CERCANO
DELLE RISPOSTE
E MOLTO SPESSO
SI RIPARTE
DA ZERO.**

Quando finalmente si siede al microscopio, Sara osserva le cellule.

Sono colorate, quasi belle.

Verde, rosso, forme strane che si muovono in silenzio.

Oggi deve capire se un nuovo farmaco ha cambiato qualcosa.

Sara guarda. Osserva. Aspetta. Poi si ferma. Forse sì. È un momento minuscolo. E il cuore, per un attimo, accelera.

Prima, però, c'è il resto del lavoro. Quello che nei film non si vede mai.

Goccia dopo goccia, Sara trasferisce minuscole quantità di liquido da un contenitore all'altro.

Sempre uguale. Sempre preciso.

Goccia numero 47.

Goccia numero 48.



A un certo punto si ferma un attimo.

Ha fame. Succede anche questo, in laboratorio: mentre lavori, il tempo passa senza farsi notare.

Riprende. Un gesto dopo l'altro. Perché basta una distrazione, un movimento legger-

mente diverso, e settimane di lavoro possono andare perse.

**È LA PARTE CHE
NON SI VEDE MAI.
LA PIÙ LENTA.
LA PIÙ NECESSARIA.**

Nel pomeriggio arrivano i dati.

Sara li guarda sullo schermo, poi chiama un collega. Si avvicinano entrambi, senza dire niente.

«È...»

«Sì».

Non esultano. Non saltano. Si guardano, e sorridono appena. Il farmaco, in quelle condizioni,

su quelle cellule, ha funzionato. Questo è il momento in cui la ricerca smette di essere solo scienza e diventa cura. Il dato sul computer di Sara diventa una possibilità reale per una persona reale, in un letto di ospedale, che non sa nemmeno che esiste Sara. Non significa che la cura è trovata. Significa che un pezzo del puzzle è al suo posto. E domani se ne cercherà un altro.

UN MOMENTO, PERÒ. CHI C'È FUORI DA QUESTO LABORATORIO?

Per fare quello che fa Sara, ci vuole anche qualcuno, da qualche parte, che ha detto: "io vi aiuto!".

È una persona che non indossa il camice. Non sa distinguere una cellula tumorale da una sana, eppure è parte dell'esperimento.

È CHI SOSTIENE LA RICERCA: UN DONATORE, UNA DONATRICE, CHE SCELGONO DI ESSERE AL FIANCO DELLA FONDAZIONE PIEMONTESE PER LA RICERCA SUL CANCRO. LA RICERCA NON È UN ATTO SOLITARIO.

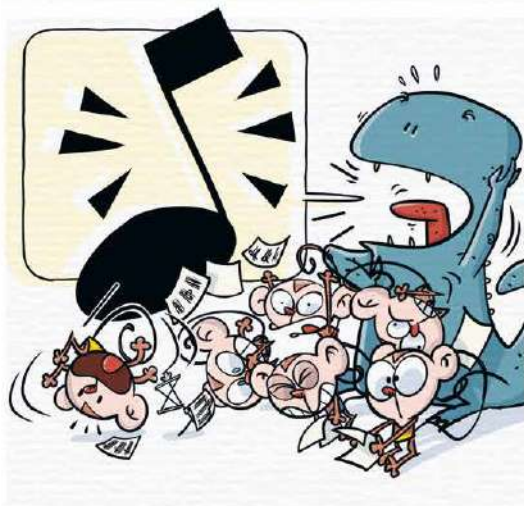
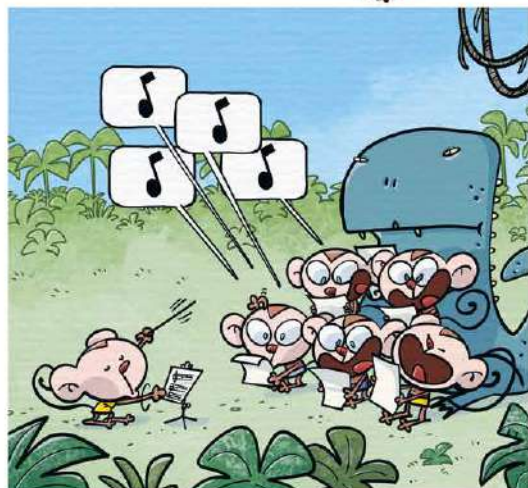
È una catena lunghissima, fatta di persone molto diverse, che non si incontreranno mai tutte insieme, ma che lavorano, senza saperlo, nella stessa direzione. Nessuno di loro, da solo, basta. Tutti insieme, invece, fanno qualcosa di straordinario.



Fumetto

BANANOS

di Bruno Olivieri



Spunti

IMPARARE A CERCARE

di Annalena Benini
Direttrice Salone del Libro di Torino

Quando ero una bambina, avevo tre bei sogni per l'età adulta: diventare un'archeologa, diventare una psichiatra, diventare una scrittrice. Non so in quale ordine, ma erano le cose più belle del mondo per me, allora come oggi: cercare, ascoltare, pensare, scrivere. Cercare le prove e i segni di quello che siamo stati, trovare tesori nascosti, farmi raccontare tutte le storie di tutte le persone. E poi magari, chissà, scriverle. Trovare soluzioni, nuove strade. Sognavo di trovare, al mare nella sabbia, o in un prato, resti di antichi giocattoli che mi avrebbero raccontato la vita dei bambini vissuti prima di me. Scoprire i segreti del mondo attraverso le storie di tutti: con chi si divertivano, per cosa piangevano, che cosa mangiavano, se gli piaceva la scuola, se andavano in gita. Se, come me, aspettavano sempre qualcosa di meraviglioso che stava per arrivare. La vita, poi, ha cambiato i miei sogni ma non così tanto. Si tratta sempre di cercare e di ascoltare. Gli anni, con grande concretezza, hanno aggiunto la possibilità di sbagliare e di ricominciare.

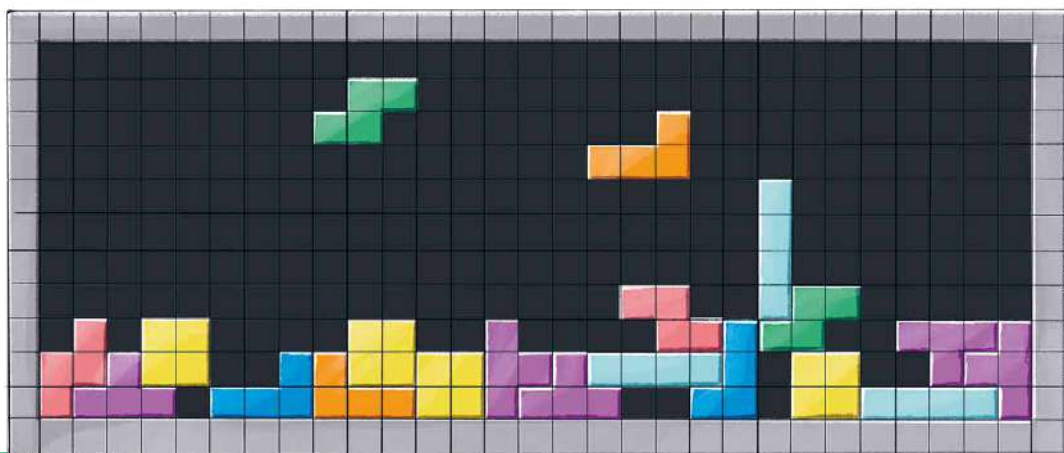


Sbagliare i conti, sbagliare i risultati, sbagliare persona.

ANCHE UNO SBAGLIO È UNA STORIA.

E quello che scopri, alla fine, è ancora più prezioso di quel che credevi all'inizio. Perché è il frutto della tua storia, e forse un giorno qualcuno la racconterà.

Basta poco, *un cicinin*, basta sognare molto e farlo con gli occhi bene aperti. Viva le storie, quindi, viva giocare sempre, che significa, poi, non smettere mai di cercare. Buona lettura, buone scoperte!



UN ESPERIMENTO CON TETRIS

di Vera Itzà

Stare davanti a uno schermo? No grazie! Molto meglio l'aria aperta, il profumo dei fiori, la sensazione dell'erba fresca sotto i piedi. Non così in fretta però...certi videogiochi, infatti, possono fare davvero bene al nostro cervello ed è la ricerca che lo dimostra.

Per esempio... hai mai giocato a Tetris?

Blocchi di forme diverse cadono dall'alto e tu devi girarli e incastrarli nel modo giusto. Quando completi una linea, quella linea sparisce e ne arrivano altre.

È semplice. Eppure, dopo un po', può succedere una cosa strana:

**anche quando smetti,
continui a "vedere" i pezzi
nella tua testa.**

Non è immaginazione: è il nostro cervello che sta ancora lavorando. Tetris usa soprattutto una capacità che gli scienziati definiscono **VISUOSPAZIALE**: serve per capire forme, movimenti, spazi. È la stessa che usi quando monti un puzzle o immagini un oggetto girato da un'altra parte.

Ma cosa c'entra questo con la ricerca?

Ti è mai capitato di fare qualcosa di così divertente o imbarazzante da continuare a pensarci per giorni? Alcune esperienze ci restano impresse più di altre. A volte ritornano all'improvviso, come piccoli film difficili da fermare. Nei casi più seri, legati a un'esperienza emotiva traumatica, si parla di DSPT (Disturbo da Stress Post Traumatico) che può causare veri e propri **FLASHBACK**.

**In questa condizione,
il tuo cervello ti fa rivivere
emotivamente e fisicamente
l'esperienza traumatica.**

Spesso le persone con questo tipo di disturbo devono affrontarlo attraverso la terapia e strumenti per gestire i propri sintomi. Una ricercatrice, la **PROFESSORESSA EMILY HOLMES**, si è chiesta se fosse possibile intervenire proprio nel momento in cui il cervello prova a "registrare" questi ricordi. Ha fatto un esperimento: ha mostrato a un gruppo di persone immagini molto forti. Subito dopo, alcuni hanno giocato a Tetris per dieci minuti, altri no.



I risultati

Nei giorni successivi, chi aveva giocato ha avuto molti meno flashback. Secondo la Professoressa Holmes, il motivo è questo: il cervello ha sistemi diversi per elaborare le informazioni. Quello che trasforma gli eventi in ricordi è lo stesso che usiamo per lavorare con le immagini. E c'è un limite: non può fare troppe cose insieme. Se lo "riempi" con il Tetris proprio in quel momento, le immagini più difficili fanno più fatica a fissarsi e a tornare sotto forma di flashback. La cosa più interessante? Non serve giocare per ore. Bastano pochi minuti, subito dopo l'esperienza, per aiutare il cervello a gestire meglio quei ricordi.

SBAGLIARE È PARTE DEL GIOCO!

L'errore nella scienza.

di Prof.ssa Caterina Marchiò

Sbagliare fa parte del gioco, soprattutto quando si parla di scienza. Imparare come funziona il mondo è un po' come esplorare un grande territorio sconosciuto: si fanno **TENTATIVI**, si prova, e a volte... si sbaglia. E non c'è nulla di male, perché proprio gli errori ci aiutano a **CAPIRE MEGLIO** le cose.

L'errore non rappresenta un fallimento, ma una tappa necessaria del processo di scoperta.

Ogni teoria scientifica nasce come tentativo di interpretare la realtà: attraverso la verifica, la critica e, spesso, la smentita, i modelli scientifici si evolvono o vengono sostituiti da altri più accurati.



Gli scienziati fanno così ogni giorno. Non conoscono sempre subito la risposta giusta alla loro domanda. **PROVANO, OSSERVANO** e, quando qualcosa non funziona, cercano di capire perché. In questo modo imparano sempre di più.

Senza errori, non potrebbero fare nuove scoperte!



Nella scienza l'errore ha un vero e proprio valore metodologico.

Il metodo scientifico infatti si basa sulla falsificabilità delle ipotesi: una teoria deve poter essere messa alla prova e, se necessario, dimostrata falsa. Questo implica che lo scienziato accetti l'errore come esito possibile e persino utile.

In un certo senso, sbagliare significa **partecipare attivamente al processo di costruzione del sapere.**

Anche dal punto di vista umano, l'errore svolge un ruolo fondamentale. Esso educa alla **PAZIENZA**, all'**UMILTÀ** e al **DUBBIO**, qualità indispensabili per gli scienziati e i nostri ricercatori, che così diventano più curiosi e coraggiosi. Se non avessimo paura di sbagliare, proveremmo più cose nuove. E ogni tentativo, giusto o sbagliato, è un passo avanti.

Quindi, la prossima volta che fai un errore, non scoraggiarti. Pensa che stai facendo come un vero scienziato: stai imparando!

Perché nella scienza, e anche nella vita, sbagliare non significa perdere, ma crescere.





Fumetto

FLUFFY REVOLUTION

www.fluffyrevolution.com - @fluffy.revolution

I SUPERPOTERI NEL TUO PIATTO

LE VERDURE SONO PIU INTELLIGENTI DI QUANTO PENSI

LA CAROTA SA DOV'È LA LUCE,
IL GIRASOLE VERSO IL SOLE SI CONDUCE.
IL POMODORO CAMBIA COLORE QUANDO È PRONTO,
LA RADICE ALL'ACQUA CORRE INCONTRO.

LE PIANTE NON HANNO OCCHI PER GUARDARE,
NON HANNO UN CERVELLO PER PENSARE.
EPPURE SENTONO, REAGISCONO, RISPONDONO:
AI SEGNALI DELLA TERRA CORRISPONDONO.

NON È MAGIA, NÉ UN TRUCCO DA IMPARARE:
È SCIENZA VERA DA STUDIARE.
GLI SCIENZIATI OSSERVANO CON CURA
COME LE PIANTE SENTONO LA NATURA.



PER CAPIRLO, GLI SCIENZIATI STUDIANO COME LE PIANTE:

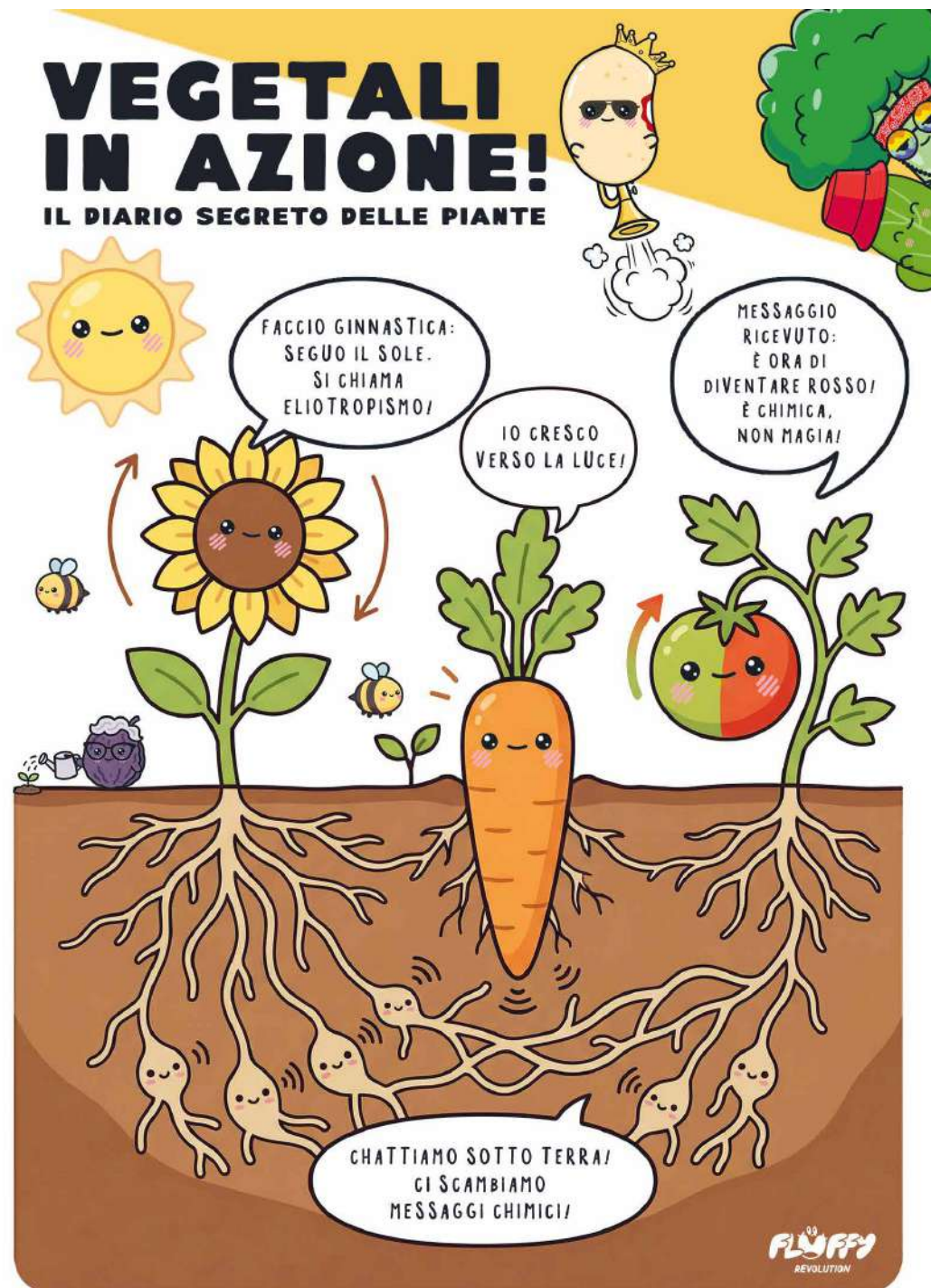
- SENTONO LA LUCE (ANCHE SENZA OCCHI)
- REAGISCONO ALL'ACQUA (LE RADICI LA CERCANO)
- COMUNICANO TRA LORO (SOTTO TERRA!)

LE VERDURE NON SONO SOLO QUALCOSA CHE MANGI.
SONO QUALCOSA CHE VIVE E RISPONDE ALL'AMBIENTE CHE HA INTORNO.



VEGETALI IN AZIONE!

IL DIARIO SEGRETO DELLE PIANTE



FACCIO GINNASTICA:
SEGUO IL SOLE.
SI CHIAMA
ELIOTROPISMO!

IO CRESCO
VERSO LA LUCE!

MESSAGGIO
RICEVUTO:
È ORA DI
DIVENTARE ROSSO!
È CHIMICA,
NON MAGIA!

CHATTIAMO SOTTO TERRA!
CI SCAMBIAMO
MESSAGGI CHIMICI!



LA RICERCA SERVE A SCOPRIRE COME FUNZIONA LA VITA...
ANCHE QUANDO NON SI VEDE.



Il castello del quale parliamo sorge in un reame non troppo lontano, ma comunque difficile da trovare chiamato da chi lo ha scoperto: **CANTONATE**.

Lì regna sovrano Re Fuso Svicolone III, un monarca che scrive di suo pugno tutti i suoi editti: **REGOLE E LEGGI** così intricate che a volte nemmeno lui ci capisce molto.

E, come se non bastasse, sono sempre **PIENE** di **ERRORI!**

Chiunque si armerà di **PENNA ROSSA** e riuscirà a **SCOVARLI TUTTI** potrà essere nominato **CAVALIERE ERRANTE**, per meriti straordinari verso la Corona!

GLI EDITTI DEL RE FUSO



UDITE, UDITE, POPOLO DI CANTONATE!

Un'altra legge è stata promulgata. Il vostro re non sbaglia mai. Un suo errore sarebbe una sorpresa... ed è proprio per questo che "Sua Maestà". Proprio io, ordina, con effetto immediato: il divieto di urlare «Sorpresa!» durante le feste a sorpresa.

Quando gli invitati ho gli organizzatori usciranno da dietro divani, librerie, poltrone o pilastri della stanza per lanciare coriandoli, stelle filanti e far entrare la torta, dovranno mettersi d'accordo per gridare un'altra parola. Il vostro re, tuttavia, è magnanimo: vi permetterà di utilizzare le stesse lettere che compongono la parola sorpresa, così da poter inventare nuove esclamazioni a vostro piacimento. "Sparsero!" oppure "passero!", oppure ancora, "esporrà!"

C'è però una condizione fondamentale: qualsiasi parola scegliate, dovrà essere urlata molto, molto piano, uscendo dai nascondigli con la massima cautela. Il festeggiato potrebbe spaventarsi troppo e rovesciarsi addosso il tè che stava cercando di bere. Un tè bollente che potrebbe macchiare irrimediabilmente il suo abito da gran galà.

Non faccio questo esempio a caso. Come sempre, infatti, ogni legge nasce da una necessità. E la necessità, in questo caso, vostra e mi, è che io medesimo non sia più vittima di simili attentati alla sua vita.

Sì, cari sudditi: pochi giorni fa avete seriamente rischiato di far svenire il vostro amato sovrano in una pozzanghera di tè alla menta.

Ora siete anche voi convinti della necessità di questa nuova legge? Spero proprio di sì.

Ma, in ogni caso, ormai sono il vostro re. E quindi decido io.

SORPRESA!

Legge n. 8 dell'Anno del Re Fuso Svicolone III



Il consiglio dal cappello

di Fausto Valsecchi

E' è chi porta con sé libri in metro o in treno solo per darsi un tono. Fingono di leggerli ma, in realtà, da sopra le pagine, controllano chi li sta guardando.

Ecco, noi non siamo così. Noi i libri li portiamo in giro perché vogliamo davvero leggerli. Però, ogni tanto, è anche divertente darsi un po' di tono. Quindi ecco un consiglio: un libro bello da leggere, ma anche perfetto per tirarsela con discrezione.

Perché tutti possono consigliarvi un libro, ma uno che vi spunti dalla tasca giusto giusto? Ecco.

Il titolo giusto è *Cocodrilli a colazione* di Emanuela Nava. È intelligente, piacevole da leggere e perfetto per darsi un tono.

Ma la cosa bella è che *Cocodrilli a colazione* merita davvero di essere letto. Il libro racconta **DUE REALTÀ DIVERSE** – quella italiana e quella africana – attraverso le lettere che si scambiano due bambini. Nelle loro corrispondenze si raccontano storie che per l'altro sembrano incredibili e folli, ma che per chi le vive sono assolutamente normali. Certo, oggi ci sono le email e WhatsApp. Ma proprio come tenere un libro che spunta dalla giacca ha ancora il suo fascino, anche spedire una lettera conserva qualcosa di speciale.

Cocodrilli a colazione è un libro che apre la mente e permette di parlare di culture diverse. Perché sono tutti capaci di tenere un libro nella giacca. Ma non tutti sono capaci di leggerlo davvero.

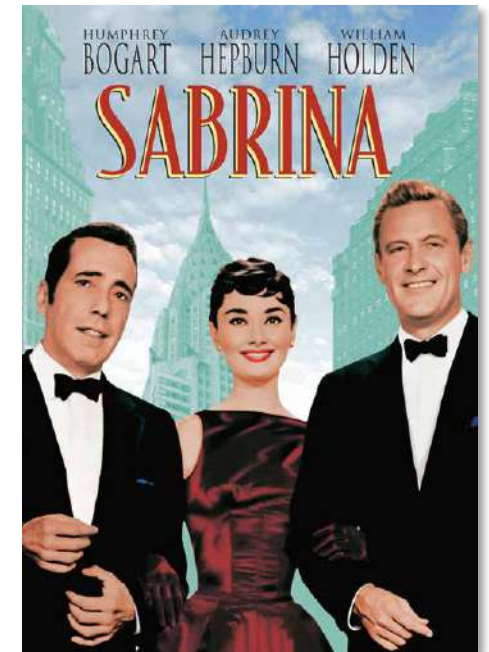


Perché tutti possono consigliarvi un libro, ma uno che vi spunti dalla tasca giusto giusto?

Ora parliamo di cinema.

La missione è consigliarvi **un film che vi permetta di tirare fuori l'aneddoto più sorprendente possibile e stupire tutti.** Ma che sia anche un bel film.

Lo so: oggi abbiamo voglia di esplosioni, inseguimenti ed eroi che si dondolano dai lampadari. Però, tirare fuori una curiosità da questi film non è mai così interessante quanto il film stesso. Cioè: avete appena visto una nave aliena esplodere sopra New York... cosa potrà mai battere una cosa del genere?



Uno dei film più famosi di sempre.

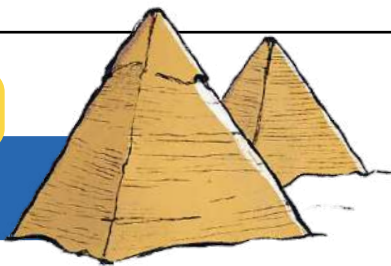
Quindi parliamo di *Sabrina*, del 1954. Non sbadigliate solo per l'anno: **NON È AFFATTO UN FILM DA NONNI.** Racconta la storia d'amore buffa e rocambolesca tra Audrey Hepburn (quella di *Colazione da Tiffany*) e Humphrey Bogart (quello di *Casablanca*). Esiste anche un remake del 1995 con Harrison Ford – sì, proprio Indiana Jones – ma non parleremo di quello, se volete guardatelo, ma dopo il film del 1954. *Sabrina*, credetemi, è **UNO DEI FILM PIÙ FAMOSI DI SEMPRE.** Invitate gli amici, guardatelo insieme e, nel momento più romantico, saltate su dal divano

e dite: «Sapete che il regista era sempre disperato? Non poteva inquadrare Bogart in controluce perché sputazzava tantissimo! Si sarebbero viste le goccioline ovunque!». E immaginatevi la povera Hepburn: sul set girava con un ombrello per non finire lavata a ogni scena. La costumista, invece, la inseguiva con una scorta infinita di fazzolettini.





ALLENA LA CURIOSITÀ



Scoprire le curiosità sulle cose è sempre divertente.

Qui sotto trovate quattro cose strane sui polpi, gli egizi, l'allunaggio e il cibo. Ma attenzione a non fidarsi troppo: alcune cose sono false.

Prova a scoprire quali!

A Quattro cose curiose sui polpi, e occhio al tranello.

- 1. I polpi sono un po' come i camaleonti e cambiano colore.
- 2. Hanno addirittura tre cuori.
- 3. Sanno aprire un barattolo di marmellata.
- 4. Due polpi rimangono insieme per tutta la vita in famiglie piene di figli.



B Quattro incredibili cose sugli egizi. Anche qui, una non è vera.

- 1. Ogni volta che moriva un gatto, in segno di rispetto, il padrone si rasava completamente le sopracciglia.
- 2. Inventarono le mentine per avere l'alito profumato.
- 3. Tutti i bambini giravano per la strada con una tunica azzurra.
- 4. Erano molto bravi ad addestrare i babbuini.

C L'uomo è stato sulla luna, va bene. Ma quale di queste cose non è vera?

- 1. Ce l'hanno fatta per un pelo, perché quando arrivarono sulla luna avevano quasi finito la benzina.
- 2. Gli astronauti avevano potuto chiamare le loro mogli dalla luna.
- 3. Sulla luna c'è una targa che dice che gli esseri umani sono passati di qui.
- 4. La polvere lunare ha un odore molto simile a quello dei petardi.

D Prima di dire che non ti piace, bisogna almeno assaggiare.

A parte in un caso!

- 1. In Giappone si mangiano dei cracker con dentro vespe essiccate.
- 2. La rana toro gigante è uno dei piatti più comuni in Namibia.
- 3. Gli spiedini di tarantole sono una specialità della Cambogia.
- 4. Particolarmente pregiato è il caffè Kopi Luwak, raccolto dalle feci (la cacca) dello zibetto delle palme.



UN QUESITUZZO

Meglio curiosi come la _____ mummia/ scimmia
 O fare la fine dello _____ struzzo/ merluzzo
 Con la testa nella _____ sabbia/ gabbia
 Agitato un po' per tutto?
 Io, per me, scelgo la _____ prima/ seconda
 E non mi dar dell'impiccione
 Voglio scoprire cosa c'è in _____ cima/ rima
 Coraggioso come un _____ fifone / leone.



Qui **NASCOSTI**
 ci sono dei
MODI CON CUI
SVILUPPARE
 la propria
CURIOSITÀ.

T	P	E	R	C	H	E	Z	C	S	Y	B	F
Q	T	A	R	F	U	S	T	R	A	U	P	S
P	Q	A	L	E	G	G	E	R	E	O	L	N
P	F	U	O	R	I	P	I	S	T	A	T	O
L	R	S	T	L	Z	P	I	Q	B	U	D	I
D	R	A	G	U	Z	Z	A	R	E	B	S	A
L	A	V	I	S	T	A	Q	R	D	E	R	S

LA PENNA A VOI

Ci avete mandato tantissimi finali per **LA CASA PREMUROSA**.

Per questo numero ne abbiamo scelti alcuni. Nei prossimi numeri continueremo a pubblicare gli altri che ci avete inviato.



PERCHÉ UNA STORIA PUÒ FINIRE IN TANTI MODI DIVERSI.

Nisrine Beihaqi, Classe V A Scuola Primaria "G.ALLIEVO"

«Carlo! Carlo!» urlò la casa.

Carlo non l'ascoltò, l'accendino era a pochi centimetri dalle lenzuola, ma il suo unico piano era quello di poter scappare. La casa andò in panico totale e non ebbe altra scelta che aprire le porte. Carlo corse velocemente fuori ma arrivato quasi in fondo alle scale, ricordò tutte le volte che si era sentito solo e la casa c'era sempre stata a prendersi cura di lui. A quel punto però sembrava ormai troppo tardi, tutto stava andando a fuoco. I pompieri riuscirono a spegnere l'incendio e Carlo corse a vedere come era ridotta la sua casa ... con grande meraviglia tutto era in ordine, era stata una simulazione della casa per metterlo alla prova. Il ragazzo tirò un sospiro di sollievo e cominciò ad apprezzare le attenzioni della Casa Premurosa.

Nicole Albano, Sofia Cavadore, 1^D Scuola secondaria IC Frassati Torino (TO)

Carlo diede fuoco alle lenzuola per assistere alla reazione della casa premurosa, per vedere se era in grado di proteggerlo. Le porte si aprirono, perché si erano istantaneamente attivati i sistemi di sicurezza. Carlo riuscì dunque a scappare usando le scale, proprio come gli era stato consigliato. Si salvò, ma ebbe anche conferma dell'efficienza della sua casa, la "casa premurosa" che era lì proprio per aver cura di lui. E si sentì molto grato.

Gabriele Abela, Ginevra Pastano, Lorenzo Velardo, Arianna Serban, Luna Ghiani, Secan Eduard, Classe VC I.C. Vivaldi-Murialdo, Torino (TO)

Ma Carlo fece finta di non sentire. Inizialmente era felice perché così poteva uscire da quella casa, ma si iniziò a spaventare perché le fiamme erano intorno a lui.

Carlo vide queste scale e decise di rifugiarsi là. Era molto buio ma lui voleva solo salvarsi. Aprì la porta e non vide niente perché era tutto buio ma... Puff... La luce si accese e vide alcuni robot che stavano lavorando. Poi vide una tenda con dietro l'ombra di una persona familiare. Vide un pulsante rosso, e siccome era molto curioso lo schiacciò e iniziò a suonare un certo allarme e Carlo capì che era quello antincendio, l'ombra uscì dalla tenda e andò verso il bambino e gli disse: «Carlo cosa ci fai qua?!» Carlo lo guardò bene e aveva capito che era suo padre, così rispose:

«Ma papà cosa...»

«BUON COMPLEANNO!»

Sbucarono i familiari dal buio perché quella era una festa a sorpresa!

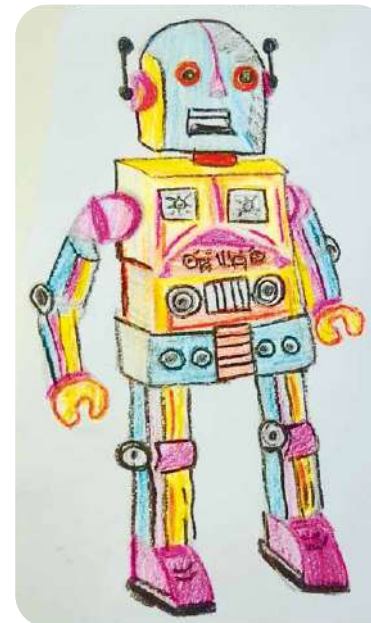


«Ma...Ma...Eravate tu e i robot a comandare la casa?» Chiese Carlo.

«Esatto!» Disse il papà.

Sbucò la mamma dal nulla e disse: «Andiamo al concerto Sì O NO?»

Carlo si mise a urlare di gioia e andò in camera sua per vestirsi e in 3 secondi era pronto per andare dalle Tiger Gnaps.

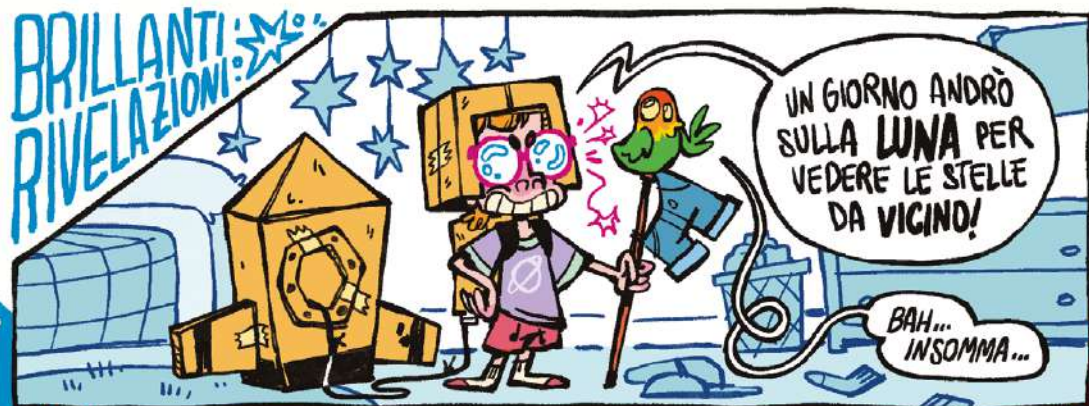




CRONACHE STELLARI

GLI INCREDIBILI OCCHIALI CHE MOSTRANO I SEGRETI DELL'UNIVERSO!

di Chiara Onofri



LA STELLA PIÙ VICINA ALLA TERRA (ESCLUDENDO IL SOLE) SI CHIAMA "PROXIMA CENTAURI" E DISTA 4,22 ANNI LUCE DA NOI!

PRATICAMENTE NON CI AVVICINEREMMO QUASI PER NULLA. IN PIÙ, UNA STELLA È ENORME E COMPOSTA DA GAS CALDISSIMI.

PERCIÒ VERREMMO INCENERITI SUBITO, ANCORA PRIMA DI-



ALLENA LA CURIOSITÀ

Le risposte sbagliate sono:

- A - 4.** Dopo essersi riprodotti i polpi muoiono poco dopo.
- B - 3.** I bambini andavano in giro sempre nudi! Certo, in Egitto non fa molto caldo, però comunque è una strana cosa!
- C - 2.** Nessuna telefonata alle mogli, ma al Presidente degli Stati Uniti Richard Nixon invece sì!
- D - 2.** Quando comincia la stagione degli amori non mangiare mai la rana toro gigante, diventa velenosa! Però ci sono dei mesi all'anno in cui invece si può mangiare.

UN QUESITUZZO

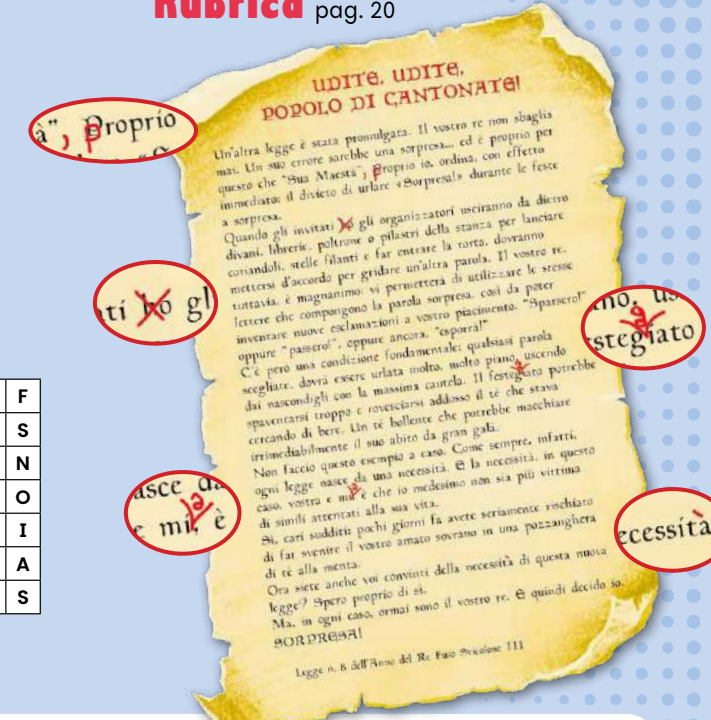
Meglio curiosi come la scimmia
 O fare la fine dello struzzo
 Con la testa nella sabbia
 Agitato un po' per tutto?
 Io, per me, scelgo la prima
 E non mi dar dell'impiccione
 Voglio scoprir cosa c'è in cima
 Coraggioso come un leone.

TROVA LE PAROLE

T	P	E	R	C	H	E	Z	C	S	Y	B	F
Q	T	A	R	F	U	S	T	R	A	U	P	S
P	Q	A	L	E	G	G	E	R	E	O	L	N
P	F	U	O	R	I	P	I	S	T	A	T	O
L	R	S	T	L	Z	P	I	Q	B	U	D	I
D	R	A	G	U	Z	Z	A	R	E	B	S	A
L	A	V	I	S	T	A	Q	R	D	E	R	S

Perché - Leggere - Fuori pista - Aguzzare la vista.

Rubrica pag. 20



Cicinin è una pubblicazione della Fondazione Piemontese per la Ricerca sul Cancro ETS.

Coordinamento progetto: Alessandra Gianfrate Zaccaria
 Coordinamento editoriale: Veronica Fonte
 Art director: Gud
 Progetto grafico e impaginazione: Pollici Opponibili studio editoriale

Un progetto a cura di:

Book on a Tree
 e Fondazione Piemontese per la Ricerca sul Cancro.

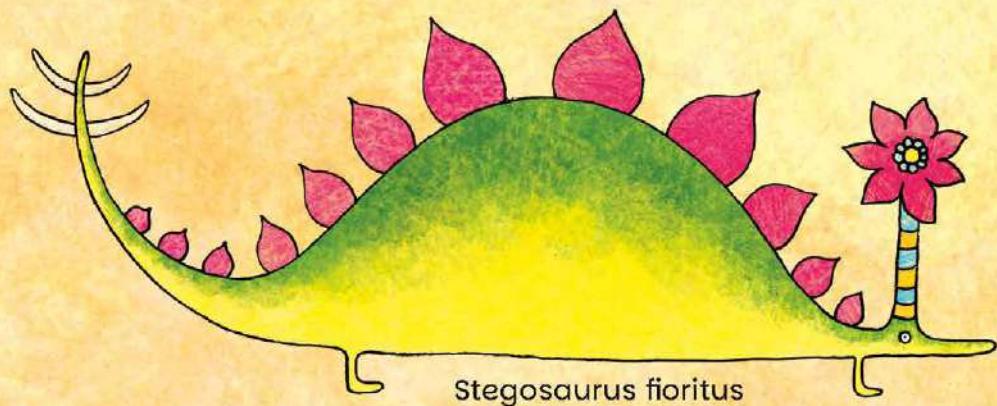
Testi, fumetti e contributi di: Daniele Daccò, Bruno Olivieri, Chiara Onofri, Alessio Giaini, Francesco Morgando.
 Illustrazioni di: Gaia Carlesso, Isabella Giorgini, Andraea Giuliani.

Contenuti scientifici realizzati con il contributo della Fondazione Piemontese per la Ricerca sul Cancro e dell'Istituto di Candiolo - IRCCS.

Progetto sostenuto da Fondazione Compagnia di San Paolo

Con il patrocinio di CITTÀ DI TORINO
 In collaborazione con il Salone Internazionale del Libro di Torino.

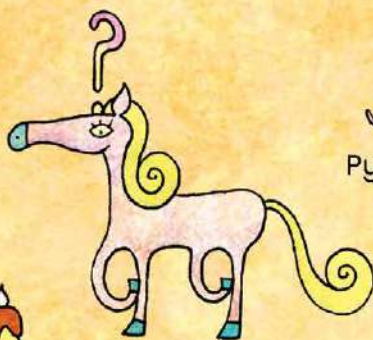
SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO
 Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione, anche parziale, dei testi e delle immagini senza autorizzazione dell'editore.



Stegosaurus fioritus



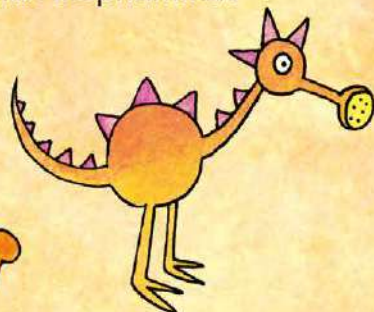
Riccius matitosus



Unicornus ??????



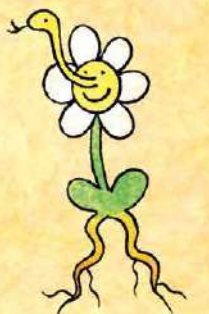
Python elephantinus



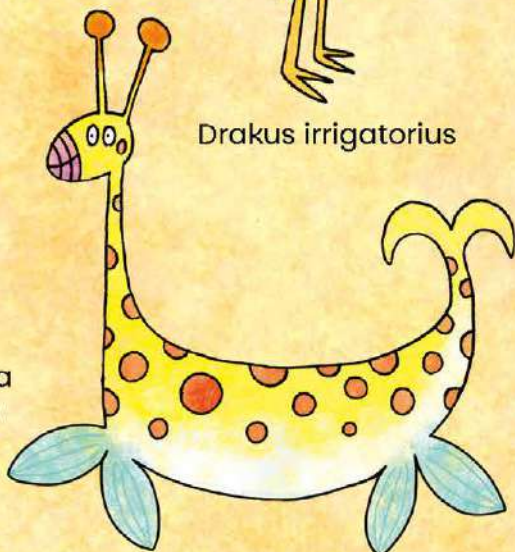
Drakus irrigatorius



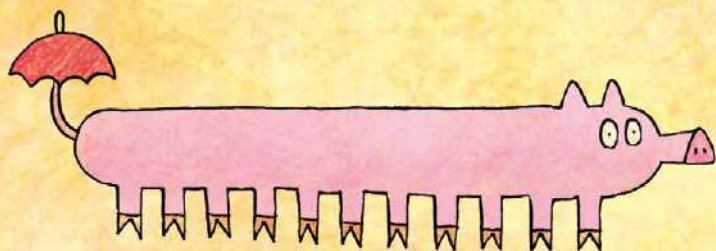
Tortasaurus cioccolatosus



Chamomilla serpentina



Giraffa subacquea



Porcellus longissimus

CREATURE MAI VISTE e incroci sorprendenti:

esplora, osserva e classifica anche tu nuove specie.