

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "ARCADIA-PERTINI"
SEDE SANDRO PERTINI – MILANO

FLIPPING BOOK: [HTTP://SHARE.SNACKTOOLS.COM/5BE9E686AED/FZPL6J3K](http://share.snacktools.com/5BE9E686AED/FZPL6J3K)

Tim Water's story

IIB - a.s. 2011-2012

E CON LA COLLABORAZIONE DI
PROF. SONIA RUSSO & PROF. ANNIE MAZZOCCO

PRONTI? CLICcate QUI:



1

Tu sei Tim, un bel ragazzo di 13 anni; vivi con i tuoi genitori a Egham, un paesino appena fuori Londra; il tuo modo di vestire è piuttosto bizzarro, infatti non vai mai in giro senza uno dei tuoi innumerevoli maglioni blu con paperelle gialle e hai un cane di nome Coffee che trasporti ovunque nel cestino viola della bici fucsia ereditata da tua sorella maggiore.



E' un normale sabato pomeriggio, il sole splende alto nel cielo, gli uccellini cinguettano, il narratore si è stufato di parlare di cose smielate e noiose, e tu stai portando Coffee nel parco vicino a casa per fargli fare i bisognini. Dopo un po' ti accorgi che Coffee sta giocando con un bel bassotto; quando decidi di tornare a casa, il bassotto ti segue... tu...

...scacci il bassotto con un calcio e torni a casa con Coffee. Vai al [81](#).

...controlli se c'è in giro il padrone del bassotto. Vai al [53](#).

...guardi la medaglietta e il collare del bel bassotto. Vai al [33](#).

2

La signora ti consegna le cinquemila sterline della ricompensa. Tu saltelli per la gioia, compri 100 sterline di figurine e sperperi altre quattrocento sterline in videogiochi.



Decidi di tenere il resto dei soldi per comprarti un computer, un nuovo impermeabile giallo con le paperelle blu, una bici nuova di zecca e tanti biscottini per Coffee.

La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

4

Niente di niente... non succede nulla. Cosa decidi di fare?



Se provi un'altra combinazione vai al 64.

Se aspetti l'arrivo della polizia vai al 5.

Quando i poliziotti arrivano, arrestano l'assassina scoprono che era la badante della contessa che aveva finto di essere lei, ti tranquillizzano e ti portano a casa insieme a Cookie. I tuoi genitori ti permettono di tenere il piccolo Cookie con te e tutto finisce bene.



La tua avventura si conclude qui.

... chissà però cosa c'era in quella misteriosa cassaforte...

Vuoi saperne di più? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

6

I poliziotti arrivano in pochi minuti.



Tu inizi a chiedere insistentemente una ricompensa, così loro, stressati dal tuo continuo blaterare, decidono di accontentarti: ti danno una caramella e, di fronte alla tua espressione delusa, aggiungono la stratosferica somma di 20 centesimi...



Torni a casa decisamente deluso per la misera ricompensa, ma felice di essere riuscito a risolvere il caso. Ti consoli pensando che hai adottato Cookie, che diventa ben presto un ottimo amico di Coffee!

La tua avventura finisce qui. Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

8

Ti svegli e ti ritrovi in una stanza che non riconosci. Ti guardi intorno e capisci di essere nella villa della contessa.

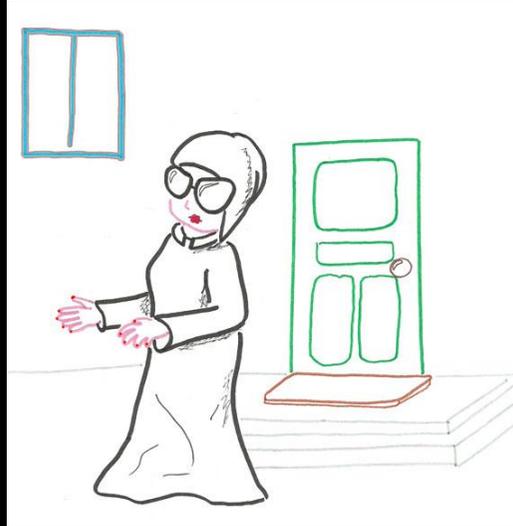


Se decidi di esplorare la casa allora vai al 73.

Se decidi che ne hai avuto abbastanza e vuoi fuggire, vai al 39.

10

Arrivi alla villa e ti accoglie una signora, che si presenta come la signora Giacinta Reginalda Martinterra di Castrozza. Indossa un foulard sulla testa che le copre mezza fronte e il collo, un paio di occhialoni scuri e una lunga tunica nera.



Ti tende il pacchetto di banconote della ricompensa. Stai per consegnarle il cane, quando il cucciolo si mette a ringhiare. Tu...

... senza alcuna esitazione consegni Cookie alla signora. Vai al [2](#).

... stranito dalla reazione del cane, decidi di mettere alla prova la signora. Vai al [95](#).

13

Continui la tua vita di tutti i giorni con i tuoi cani e dai a Cookie una serena esistenza.



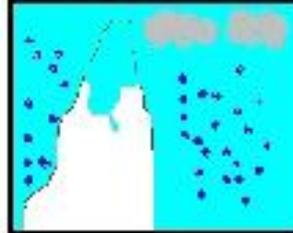
La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Tuo padre osserva prima il cane e poi il giornale poi il cane e poi il giornale poi il cane e poi ancora il giornale... alla fine, dopo aver continuato così per alcuni minuti, esclama: "Guarda che somiglianza! E' incredibile!".Tu... Osservi l'articolo con attenzione. Vai al [51](#).



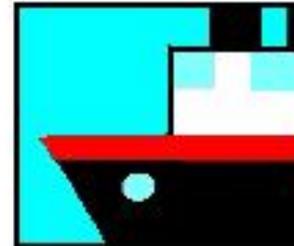
cercai:
cane marrone di nome
cookie sul collare c'è
scritto sweet cookie
ricompensa per averlo
trovato 5000€
grazie



conquistato il
heiger per la
seconda volta nella
storia dell'umanità
scoperto dalla parte
della parete nord
un'impresa riuscita
circa negli anni 30
che è riuscita
ancora 80 anni
dopo



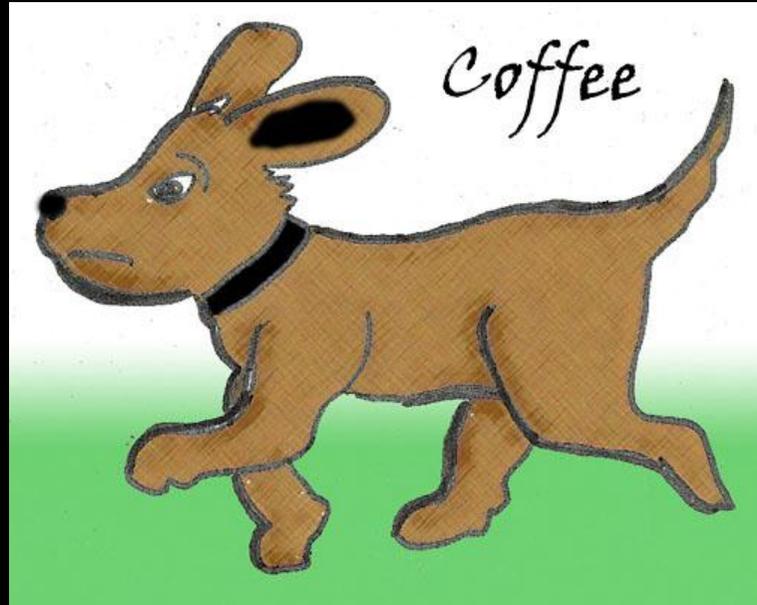
sport:
notizia sensazionale
primo canestro
dall'altra parte del
campo!



centenario del grande
Titanic che alle 12 25 del
1912 ha urtato un iceberg
di dimensioni colossali e che
all'1 25 di quella fatidica
notte affondò, la nave più
grande e più sicura della
storia!

17

I tuoi genitori impietositi ti permettono di tenere il bassotto per il week end, a patto che tu te ne prenda cura e te ne assuma tutte le responsabilità. Dopo cena lo coccoli, gli fai mangiare i croccantini e lo lasci giocare con Coffee, dopodiché vai a letto con la coscienza a posto.

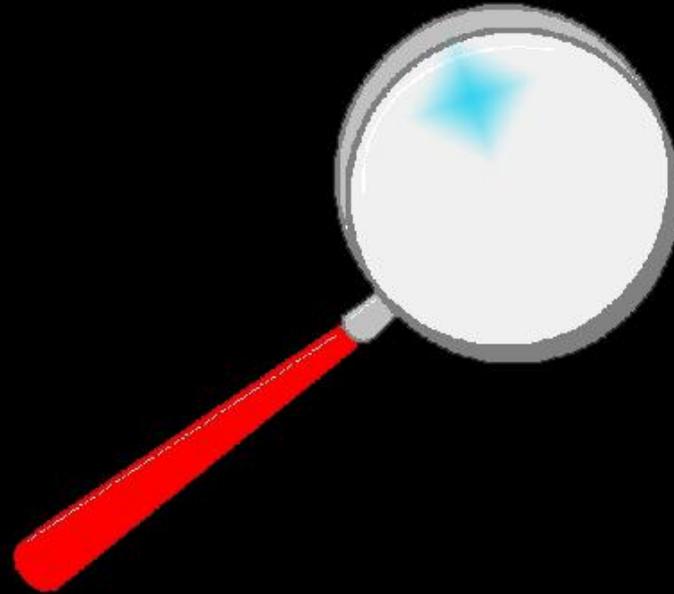


La mattina seguente, scendi a fare colazione con la tua famiglia: la mamma cucina, il papà legge il giornale... e la sorella maggiore frigna perchè l'ha lasciata il ragazzo... Tu

Aiuti la mamma a fare le frittelle pur di non ascoltare tua sorella piangere. Vai al [77](#).

Fai due chiacchiere con tuo padre per passare il tempo. Vai al [14](#).

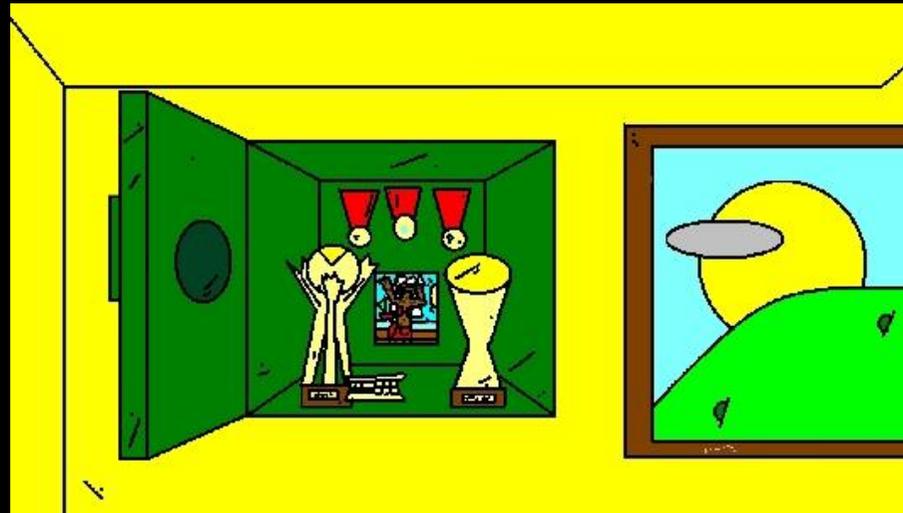
18



Se pensi di sapere la combinazione, vai al 64.

Se non hai la minima idea di quale possa essere la combinazione, vai al 5.

La cassaforte si apre e dentro trovi: una dentiera di plastica, la foto in bikini di reginalda a 80 anni, la medaglia di wrestling della contessa con la scritta "Alla vecchina più Chuck Norris che c'è", la coppa d'oro della gara di rutti regionale vinta da Reginalda pochi anni fa e un collare di Cookie di seta rossa e blu con un cilindro di metallo come ciوندolo.



Cosa pensi di fare ora?

Torni a casa con un lieve senso di nausea per quegli oggetti disgustosi; vai al [23](#)

Decidi di prendere un oggetto prima dell'arrivo della polizia; vai al [92](#)

Aspetti immobile l'arrivo dei poliziotti; vai al [6](#)

Senti un "TIC " come quando si apre una cassaforte... forse ce l'hai fatta... era davvero semplice... troppo semplice... senti di nuovo quel rumore ma adesso ripetuto molto velocemente: "TIC-TIC-TIC-TIC" fino a che senti solo un'esplosione fragorosa e più nulla. Il tuo corpo viene dilaniato dalla bomba che era nella cassaforte.



La tua vita e la tua avventura finiscono qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

23

Sei un po' deluso per il risultato dell'apertura della cassaforte, ma la tua vita continua felicemente e ti senti orgoglioso di aver risolto un caso. Inoltre hai adottato Cookie, che diventa ben presto un ottimo amico di Coffee!



La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

I tuoi genitori ti vedono tornare a casa con due cani, tu chiedi loro di poter tenere Cookie fino a lunedì, per poi portarlo dal veterinario e scoprire chi sia il padrone grazie al microchip.



I tuoi genitori ti dicono di no. Tu...

... li implori in ginocchio mostrando lo sguardo supplichevole di Cookie. Vai al [17](#).

... accetti la loro volontà e butti Cookie fuori di casa. Vai al [81](#).

... corri fuori di casa piangendo, disperato per la prepotenza dei tuoi genitori. Vai al [99](#).

26

Mentre stai per inviare il messaggio, la signora tedesca ti raggiunge e apre la porta della stanza tenendo un coltellaccio in mano. Tu...



Scappi verso la villa. Vai a 97.

Ti difendi. Vai a 57.

28

**Ora finalmente hai un oggettino prezioso per fare i migliori scherzi di tutti ad Halloween...
peccato che la dentiera ti stia un po' larga...**



La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Con il tuo cellulare, quasi scarico, chiami la polizia che arriva dopo una decina di minuti. Nel frattempo riesci a nasconderti nell'armadio della camera da letto e a non farti trovare dalla badante che si era finta la contessa. Quando l'assassina viene arrestata esci dall'armadio e ti fai accompagnare a casa dai poliziotti, che ti permettono di tenere con te Cookie. A casa racconti tutto ai tuoi genitori che, per tranquillizzarti, ti portano a mangiare una pizza gigante.



La tua avventura si conclude qui.

... ma siamo sicuri che non ci fossero altri indizi da scoprire? Perché mai la badante avrebbe dovuto uccidere la contessa? Perché fare di tutto per ottenere il cane?

Vuoi saperne di più? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Non ha la medaglietta ma un bel collare rosso splendente e evidentemente molto costoso con la scritta SWEET COOKIE. Tu...



... lo abbandoni per strada convinto che saprà tornare a casa. Vai al 81.

... lo porti a casa con te. Vai al 24.

Ti rifugi in una stanza al primo piano, prendi il tuo cellulare ma ti accorgi che ha pochissima batteria; non vuoi rischiare che si scarichi del tutto e così mandi un messaggio ai tuoi: "Sono qui con Cookie... venitemi a prendere!".



Alla parola Cookie ti blocchi e ripeti più volte il movimento che hai fatto digitando il nome del cane riflettendo sui pulsanti... Il tuo cervello ti dice che forse hai trovato il codice che apre la cassaforte.

Se pensi di dover indagare più a fondo sul caso vai a [97](#).

Se vuoi che i tuoi vengano a prenderti vai a [26](#).

Mentre cerchi di uscire, dalla porta della stanza una figura di donna con in mano un pugnale ti aggredisce, lotti con coraggio, ma lei è troppo forte: ti colpisce con il coltello al petto e ti getta dalle scale... quando stai per esalare l'ultimo respiro la tua breve vita ti passa davanti e silenziosamente spiri.



Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Senti un rombo fragoroso provenire dalla cassaforte, ti rendi conto che il tuo digitare la cifra 0 a casaccio non porterà nulla di buono, forse ha fatto scattare qualche allarme. Quando vedi la cassaforte che si gonfia a dismisura ti fai prendere dal panico... Ti getti dalla finestra senza neppure aprire i vetri e cadi nel cespuglio di rose.



Purtroppo la caduta dal terzo piano della villa ti è fatale e, con un gan tonfo, abbandoni questo mondo.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Scappando inciampi e, mentre cerchi di alzarti, noti sotto al letto un foglietto accartocciato.



Lo apri e leggi la scritta: "Per la cassaforte della biblioteca: la chiave al collo e il codice sul collare. G.R.M.C."

Capisci dalle iniziali che l'autrice del biglietto è la contessa defunta. La curiosità ti fa dimenticare per un istante la paura e ti dirigi in biblioteca. Vai all' 88.

**Tua madre strilla: "NO! Papà non ti accompagnerà da nessuna parte! E' da più di tre settimane che tuo padre deve tagliare l'erba del giardino e adesso lo farà!!"
Guardando dalla finestra ti rendi conto immediatamente che tua madre ha ancora una volta ragione...**



Triste e sconsolato chiedi il permesso di andare dalla contessa in bicicletta. Vai al [90](#).

51

Esclami:"Ma quello è Cookie!". La foto ritrae Cookie sdraiato vicino a una signora. Deve essere una signora anziana, lo si capisce perché si vede chiaramente una mano un po' rugosa con un anello che riporta un simbolo antico.



Sotto l'immagine leggi la scritta: "Smarrito cane bassotto. Risponde al nome Cookie. Chiunque lo ritrovi è pregato di riconsegnarlo alla contessa Giacinta Reginalda Martinterra di Castrozza, presso la villa Rainbow, in Green Garden Street. Ricompensa £5.000." A quel punto tu...

... ti tieni comunque il cane perchè ormai sei affezionato a lui. Vai al [13](#).

... supplichi tuo padre di portarti in auto alla villa. Vai al [50](#).

... chiedi ai tuoi genitori il permesso di riportare Cookie da Reginalda. Vai al [90](#).

Non c'è nessun altro nel parco, non sai che fare, ma il bassotto ti fa gli occhi dolci... tu



lo abbandoni crudelmente al suo destino solitario. Vai al [81](#).

guardi la medaglietta e il collare del bel bassotto. Vai al [33](#).

57

Stringi i pugni e ti prepari all'attacco, ma lei è molto più veloce e affonda il coltello nella tua pancia.

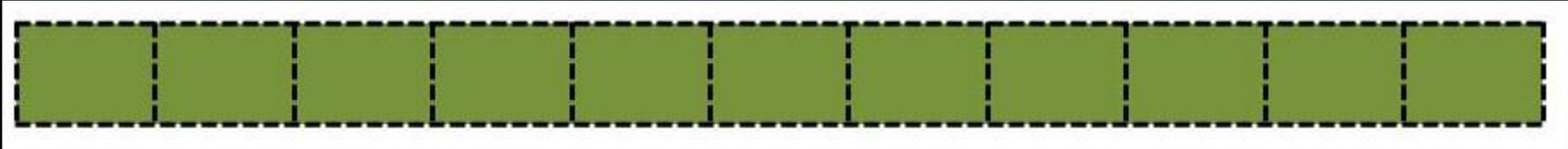


Maledicendo la tua imprudenza e la tua stupidità esali l'ultimo respiro.

La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Pensi: 11 cifre... 11 cifre... 11 cifre...



Hai un'idea e provi ad inserire il codice...

Se digiti il codice 36523266543 vai al 4.

Se digiti il codice 12345670910 vai al 22.

Se digiti il codice 79334466543 vai al 87.

Se digiti il codice 79338266543 vai al 68.

Se digiti il codice 00000000000 vai al 43.



Con un po' di disgusto prendi la foto di reginalda in bikini...

...quella pelle flaccida... quelle braccia cadenti... quelle cosce flosce... ti viene la nausea, ma sai già come usare quell'immagine: la foto del profilo Facebook di tua sorella sta per subire alcuni strani cambiamenti...

La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Ora finalmente hai un oggetto prezioso per tenere lontani quei fastidiosi bulli della tua scuola... quale folle aggredirebbe un campione mondiale di Wrestling?



La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

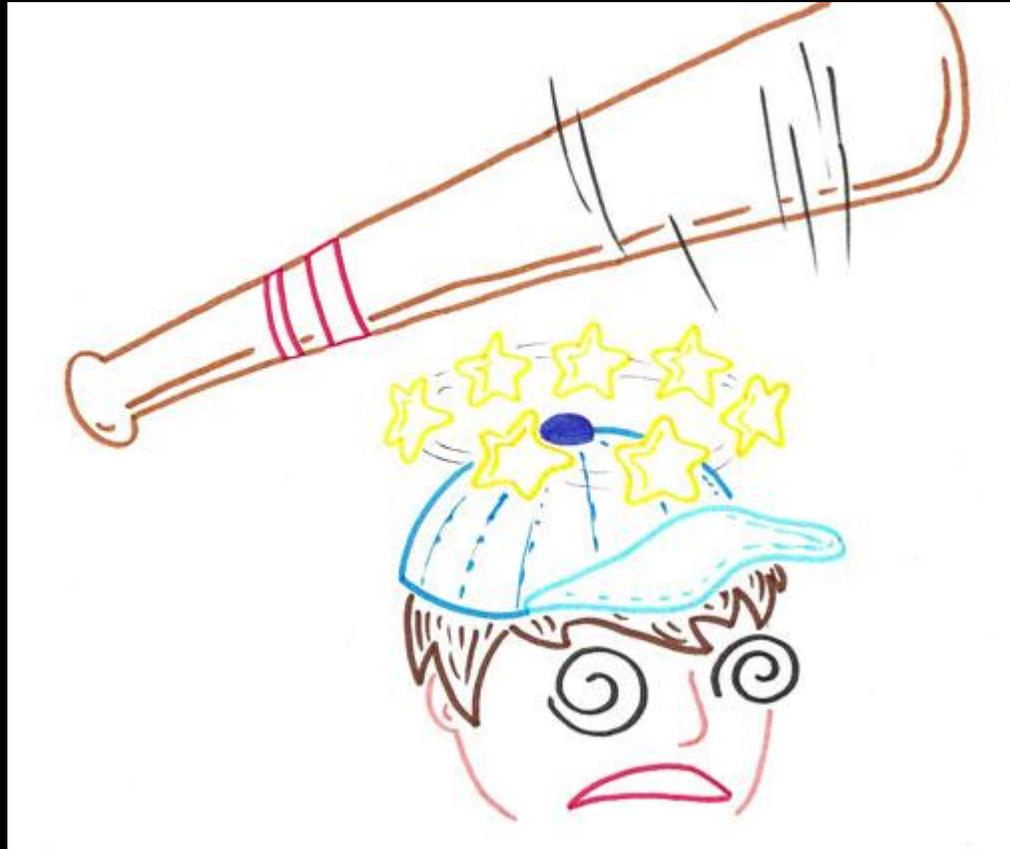
Ti sei ricordato che digitando il nome Cookie sul cellulare ogni lettera corrispondeva ad un numero, per tua fortuna hai ricordato anche che il nome scritto sul collare era SWEET COOKIE perciò le undici lettere corrispondono alla cifra 79338266543 del tastierino del cellulare!

s	w	e	e	t	c	o	o	k	i	e
7	9	3	3	8	2	6	6	5	4	3

Senti un CLIC e la porta della cassaforte si apre.

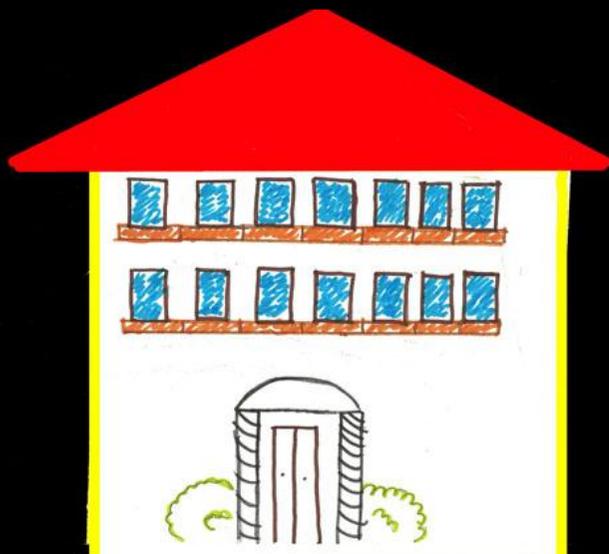
Vai al [20](#).

Ti giri di scatto nella speranza di sfuggire, quando una potente bastonata ti colpisce alla testa e svieni. Vai all' 8.



73

Scopri di essere in una grande villa a più piani, con bellissimi mobili antichi. Quando giungi alla camera da letto ti si gela il sangue nelle vene... trovi un corpo sul letto: è freddo al tatto e ha un colorito cadaverico. Trattieni un urlo e noti che sulla mano ha l'anello che avevi visto nella foto sul giornale... è il cadavere di Reginalda! Tu...



... chiami la polizia. Vai al 30.

... terrorizzato scappi. Vai al 44.

77

Aiuti la mamma a friggere pancakes e ciambelline, sporcando completamente il piano di cottura e il bancone; quando tuo papà ti chiama per mostrarti un annuncio che ha colpito la sua attenzione, tua mamma ti caccia dalla zona frittura per evitare altri danni. Vai al [14](#).



La tua serata procede tranquillamente: ceni, guardi la TV, chiacchieri con i tuoi genitori, ti lavi i denti e poi vai a letto.
Tutto è come al solito e la tua avventura finisce qui.



Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Noti che le mani della contessa sono ben curate, le unghie sono dipinte con uno smalto rosso, e non trovi nessuna traccia del prezioso anello visto sull'annuncio.



Inoltre, cosa ancora più strana... sono sparite le rughe!

Vai a [69](#).

Per dare al tuo nuovo cagnolino un collare migliore e per la curiosità di aprire quel ciondolo di metallo, prendi il collare. Arrivato a casa provi in tutti i modi ad aprire il ciondolo finché non ti cade e si apre da solo...



...dentro trovi un foglietto arrotolato, dopo averlo aperto con cura inizi a leggere:

"Io sottoscritta, Giacinta Reginalda Martinterra di Castrozza, figlia di Guglielmuzzo Gasparino Martinterra di Castrozza e di Filoberta Severina Viendalmare, nata a Palermo il 2.2.'22, in pieno possesso delle mie facoltà di intendere e volere, dichiaro che: chiunque terrà e coccolerà e nutrirà il mio adorato cane Sweet Cookie dopo la mia dipartita, potrà accedere liberamente al mio conto corrente bancario e disporre dei miei beni materiali e immateriali, che assommano circa a 1.000.000 di sterline. Firmato: Giacinta Reginalda Martinterra di Castrozza."

Tutto emozionato vai al [100](#).

87

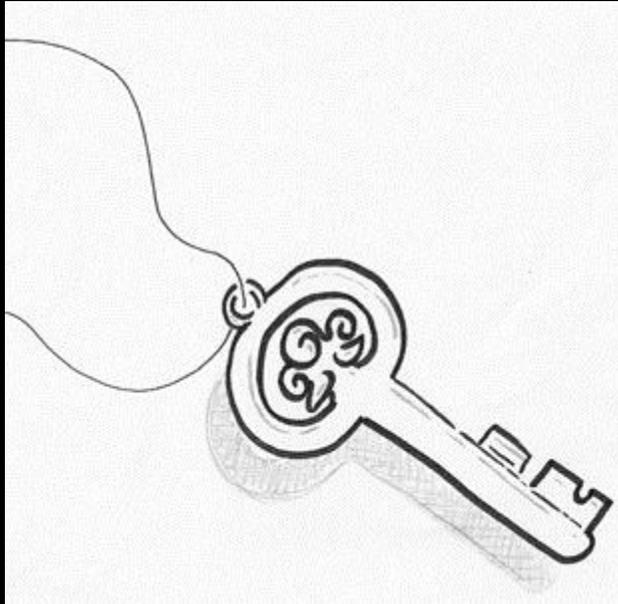
Niente di niente... non succede nulla. Cosa decidi di fare?



Se provi un'altra combinazione vai al 64.

Se aspetti l'arrivo della polizia vai al 5.

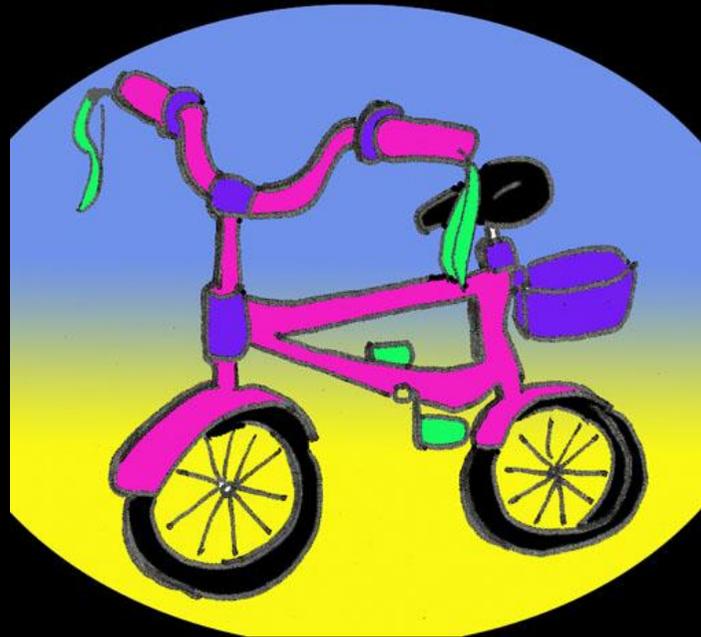
Arrivato nella biblioteca trovi la falsa contessa intenta ad aprire la cassaforte con una chiave antica, ma noti che digita dei codici a caso su una tastierina numerica, imprecaando in tedesco.



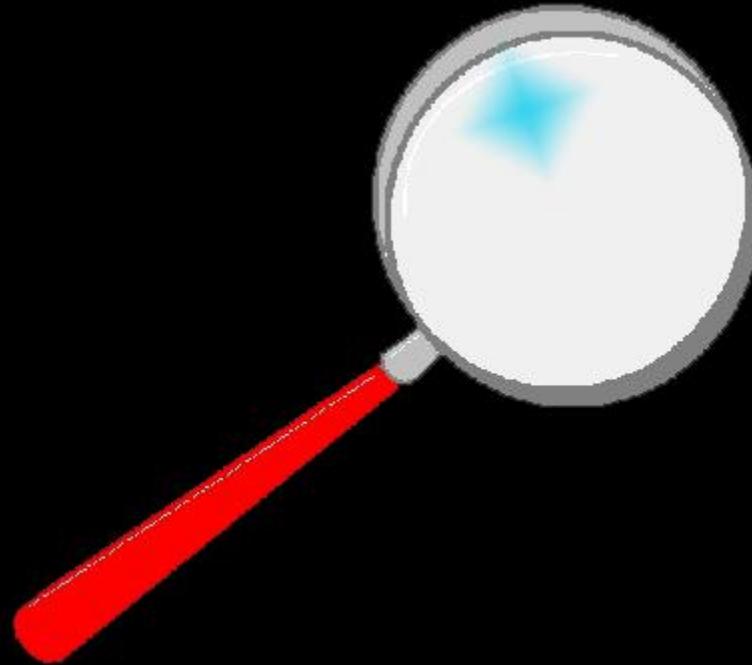
Lei non si accorge della tua presenza finchè il piccolo, adorabile e rumoroso Cookie abbaia correndo gioiosamente verso di te, senza pensarci sopra prendi il cane e scappi dalla villa. Vai al [37](#).

I tuoi acconsentono di mandarti da solo; tua mamma, dopo le raccomandazioni di rito, ti spiega: "Quella gentile signora abita dall'altra parte della città in una grande villa gialla, fa parte di una antica e ricca dinastia italiana trasferitasi qui dopo la seconda guerra mondiale. Lei è l'ultima della sua famiglia, lo so perché ne hanno parlato i giornali locali. Sii paziente perché è abbastanza stramba!"

A questo punto prendi il tuo "bolide", metti Cookie nel cestello e ti dirigi alla villa. Vai pedalando al 10.



Guardi bene nella cassaforte e, tra gli oggetti presenti, puoi prenderne solo uno prima dell'arrivo della polizia... decidi di prendere...



...la dentiera. Vai al 28

...la medaglia di wrestling. Vai al 67

...il collare di Cookie. Vai all' 85

...la coppa premio della gara di rutti. Vai al 35

...la foto di Reginalda. Vai al 65

La signora irritata tende le sue mani verso te, aspettando che tu le consegni il cane; impaziente, con un forte accento tedesco, ti urla addosso: "Allora, ci Fogliamo muoFere? Mi Fuoi dare quello cane?!". Tu...



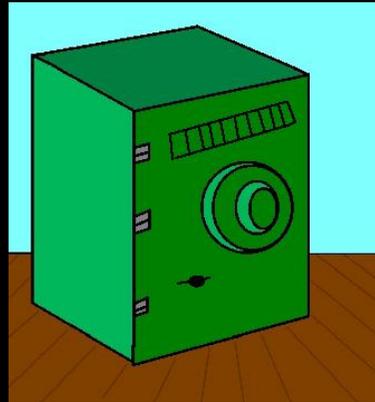
... impaurito per il suo tono determinato le consegni il cane e te ne vai con la ricompensa. Vai al [2](#).

... le esami le mani. Vai al [83](#).

... decidi di scappare. Vai al [69](#).

Riesci a uscire dalla stanza prima che l'assassina ti ostruisca il passaggio. Corri verso la sala della cassaforte e ti chiudi dentro. Sei davvero terrorizzato, quella donna sembra intenzionata ad ucciderti come ha già ucciso la contessa! Immediatamente, senza pensare, metti un mobile davanti alla porta per fermare la donna e con la scarsa batteria del tuo cellulare chiami la polizia e chiedi aiuto.

A questo punto, un po' tranquillizzato, controlli la cassaforte: presenta una serratura in cui la signora tedesca aveva inserito la chiave e 11 spazi in cui vanno digitati i numeri per l'apertura.



Se ti avvicini al tastierino numerico per controllare cosa poter fare, vai al [18](#).

Se decidi che la cosa più intelligente da fare sia aspettare la polizia senza fare danni, vai al [5](#).

Le lacrime che ti velano gli occhi ti impediscono, mentre attraversi la strada, di vedere il tir che ti travolge spezzandoti tutte le ossa, maciullandoti il cranio e uccidendoti sul colpo.



La tua avventura e la tua vita finiscono qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

35

Prendi la coppa d'oro della gara di rutti regionale vinta da Reginalda pochi anni fa, recante la scritta "Con un tuo rutto viene giù tutto".

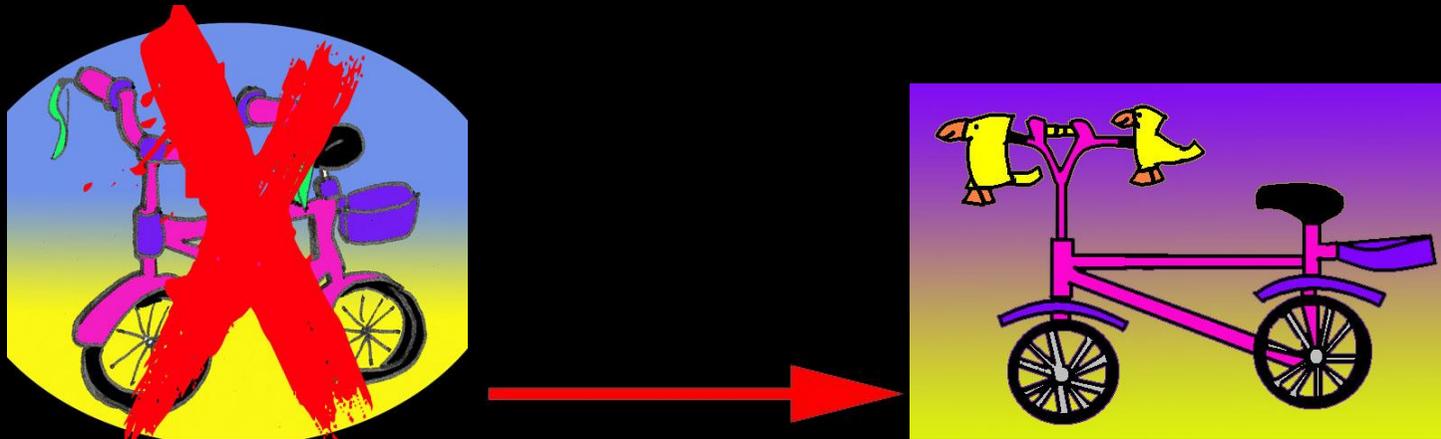


Non vedi l'ora di mostrarla ai tuoi amici fingendo di averla vinta tu!

La tua avventura finisce qui.

Vuoi provare altre opzioni? Devi ricominciare! Vai all'[1](#).

Chiami i tuoi genitori e, con il cuore in gola, annunci che siete diventati ricchi! Finalmente tuo padre e tua madre potranno smettere di lavorare e fare tutti i bei viaggi che hanno sempre sognato, tua sorella potrà andare al college in America (il più lontano possibile, si spera), Cookie e Coffee potranno correre liberi nel giardino gigantesco della vostra nuova villa e tu potrai comprarti la bicicletta dei tuoi sogni, abbandonando per sempre l'orrida bici di tua sorella!



Tutto è bene quel che finisce bene, ora puoi decisamente tornare a fare i tuoi compiti!!!! Muoviti! Dai che il tempo passa e domani hai l'interrogazione... allora? Cosa aspetti? Sei ancora qui a crogiolarti perché sei stato bravo a risolvere il caso? Cosa vuoi... un applauso? Va bene, stai qui a gongolarti, ma non dare la colpa al narratore se prenderai un brutto voto!!!

Poiché sei riuscito a percorrere tutta la storia ti meriti di sapere chi è Chompy... Vai all'101.

