



INSEGUENDO IL CONIGLIO BIANCO

Bip bip bip...

L'arrivo di una comunicazione ti desta dal tuo riposo. Guardi l'ora e ti accorgi che sono appena le quattro del mattino.

«Chi rompe?» biascichi all'interfono ancora assonnato.

«Cadetto, fono il guardiamarina Minsk –a questo punto sei completamente sveglio, hai fatto la tua prima gaffe della giornata– è richiesta la tua preferenza all'area dei simulatori olografici.»

«Signore –rispondi interdetto, cercando di non ridere per la bizzarra pronuncia dell'ufficiale –ma lei lo sa che ore sono?»

«Certo! È l'ora di una nuova esercitazione!»

Un'altra prova! Non è passato neanche un mese dall'ultima volta che già ti trovi di fronte ad un'altra esercitazione pratica. Se non altro questa volta puoi ritenerti fortunato, non verrai gettato in una puzzolente discarica o in mezzo ad un parco sperduto nel nulla; questa volta si tratta di una tranquilla esercitazione all'interno della sala ologrammi: peccato che sia stata organizzata a sorpresa praticamente all'alba!

«Secondo me l'idea di fare l'esercitazione nel simulatore olografico è una trovata degli istruttori per lavorare meno» senti bisbigliare da un cadetto alla tua destra.

«Naah, secondo me lo scopo è far impazzire noi cadetti, guarda che razza di situazione si sono inventati» risponde un altro con voce ancora più bassa, se è possibile.

«Cadetti –si rivolge a voi il tenente comandante Cobledick, responsabile del corso di sociologia e relazioni interstellari– questa volta quello che vi troverete ad affrontare non saranno i pericoli dell'ambiente esterno ma le insidie della diplomazia. So che tutti voi conoscete benissimo i protocolli diplomatici di base, quindi ho deciso di sottoporvi un'esercitazione un po' più... stimolante.»

Oh oh, senti odore di fregatura.

«Ho inserito nella simulazione gli ologrammi dei vostri istruttori, cosicché possiate confrontarvi con loro e siete quindi costretti a cercare soluzioni alternative alle questioni che vi troverete di fronte: fatemi vedere cosa avete imparato nelle nostre lezioni di diplomazia creativa e utilizzate la vostra fantasia!»

Ecco, la fregatura è arrivata: questa è davvero un'esercitazione degna della fama di Cobledick!

In quel momento ti si avvicina Minsk, un giovane melmakiano diplomato nello scorso ciclo accademico, e ti consegna il PADD con i dati relativi al tuo gruppo.

«Voi fiete l'ultima squadra, aspettate il vostro turno in quell'aula in fondo al corridoio» ti dice con aria solenne.

«Vega e Omega! –esclama l'andriana Pel, leggendo le informazioni da sopra la tua spalla– Siamo nello stesso gruppo! Beh, spero sinceramente che

questa volta tu non mi debba salvare da un'esplosione.»

Sfortunatamente del gruppo fa parte anche Felix Viscas, sarà un problema tenere a freno il suo carattere.

«Tutti i membri della prima squadra entrino nel simulatore numero uno!» senti la voce di Cobledick chiamare a raccolta i cadetti.

«Spostati, mi sei d'intralcio.»

Non hai bisogno di voltarti per capire a chi appartiene quella voce di ghiaccio. La segui con lo sguardo mentre Beatrix entra con passo altezzoso nella sala ologrammi. Come dice quel vecchio adagio? Ride bene chi ride ultimo.

Mentre aspetti il tuo turno ti scopri a rimpiangere di non essere andato a dormire presto la sera prima: non sapendo che ti aspettava una levataccia, sei andato con alcuni compagni di corso in un locale di San Francisco: da una parte cerchi di ricordare il nome del proprietario, dall'altra cerchi di dimenticare i salatini alla salsa yamok che accompagnavano gli aperitivi...

Dopo quella che ti pare un'eternità è il turno della tua squadra; quando entri sei piuttosto preoccupato: a causa delle modifiche di Cobledick, nessuna delle altre squadre è riuscita a completare la simulazione, anche se ovviamente la squadra di Beatrix è quella che ha ottenuto il miglior punteggio.

Mentre aspettate che la simulazione abbia inizio vedi Viscas chinato ad armeggiare con un pannello dell'arco di controllo della sala ologrammi.

«Che stai facendo? Vuoi farci annullare la prova?»

«Non hai sentito Cobledick? Se è la creatività che vuole, è quello che avrà. Sto solo dando una smussatina ai parametri della simulazione.»

Lanci un'occhiata significativa a Pel, ma quello che ottieni è solo un'alzata di spalle.

«Non mi va l'idea di essere battuta da Beatrix.»

Devi confessare che l'idea ti attira, ma non hai nessuna intenzione di metterti nei guai un'altra volta, quest'anno sei riuscito a cacciarti in così tanti guai che sembrava quasi ce ne fossero due di te in giro!

«Ho quasi finito... Ahia!» Felix si alza di scatto, mentre un filo di fumo sale dall'arco di controllo. Il simulatore olografico si attiva intorno a voi, proiettandovi al centro di uno scenario da favola.

«Ma dove siamo finiti?» domandi.

«A quanto pare il programma dell'esercitazione si è mescolato con quello di un'altra simulazione, una favola di qualche tipo» dice Pel dopo aver controllato sulla console del computer.

«Adesso che facciamo?» domanda uno del gruppo.

«Non ci non resta che portare a termine la simulazione –sospiri sconsolato– sperando che in questo modo nessuno si accorga della manomissione.»



Prova Teorica – C'era una volta...

Come farai ad uscire dai guai questa volta? Ed in che favola sei finito?
La tua squadra si trova proprio in un bel pasticcio. Devi portare a termine l'esercitazione con successo, sperare che gli istruttori non si accorgano di quanto è accaduto e cercare di uscire da questa assurda situazione.

ATTENZIONE

All'interno del racconto dovete inserire **obbligatoriamente** i tre punti sotto citati, che possono essere situazioni, descrizioni, oggetti o frasi.

- Devi inserire nella simulazione almeno 7 degli istruttori citati finora nei vari Round, calandoli nei panni dei personaggi della favola di tua scelta (puoi trovare alcune delle loro schede sui vari Inside, o tutte sul sito: <http://www.stic.it/academy/istruttori.html>)
- Nel tuo equipaggiamento hai anche uno stimolatore del sonno, fanne buon uso
- Il cadetto deve ballare un tango appassionato (**PaLotto di Melisande Koudelka**)

Prova Pratica – Finì per gioco

Crea 4 carte da gioco con una tecnica a tua scelta (foto, disegno, collage, ecc...) raffiguranti le tre figure (fante, re, regina) più una carta a tua scelta, di uno stesso seme o di semi diversi.
Le carte dovranno essere quelle francesi (quelle del Poker, per intenderci).

Ricordati che...

...per posta

- La busta da inviare come risposta deve contenere:
 - il racconto di come si sviluppa l'azione della **prova teorica**;
 - la **prova pratica** e gli eventuali fogli aggiuntivi;
 - i fogli dell'**esame di fine anno**;
 - un francobollo da € 0,60 per il prossimo round.
- Se le prove vengono scritte a mano è accettato solo lo **stampatello** (maiuscolo o minuscolo), ma non il corsivo (pena l'annullamento della prova).
- Non sono accettati pacchi con generi deperibili.

...per e-mail

- L'e-mail da inviare come risposta deve contenere:
 - come oggetto il numero del round e nel testo deve esserci il nome, cognome e numero di tessera STIC del cadetto;
 - le soluzioni delle prove non dovranno essere comprese nel testo della mail ma in allegato; Vengono accettati i seguenti formati: .rtf .txt .htm .html (per le prove scritte) e .jpg (per le immagini). Si possono inviare anche cartelle "zipgate";
 - 2 file separati con la **Prova Teorica**, la **Prova Pratica**.
- Il peso dell'intera mail non dovrà superare i 500kb.

1. Non è necessario rispondere a tutti i quesiti: potete spedire tranquillamente round incompleti.
2. La lunghezza massima della prova teorica è di 10 facciate (risposte più lunghe verranno penalizzate)
3. Risposte spedite oltre la data di scadenza saranno penalizzate di **1 punto** per ogni giorno di ritardo accumulato (fa fede il timbro postale e non sono ammesse eccezioni!)

Indirizzo STIC Academy

Silvia Siri – "STIC Academy"
Via Roncaglio, 14 – 40128 Bologna
stic_academy@aruba.it

Le risposte a questo round vanno spedite entro il
01.07.2007
specificando nome (proprio e del cadetto) e numero di tessera
in modo ben visibile su tutti i fogli