

---

## SECONDA POSSIBILITÀ

di Bassem Mohamed Abdulrahman

Una famiglia di tre persone, la madre, il padre, e il loro figlio di nove anni, e un gattino, di colore bianco e nero, vivono in una grandissima casa.

I genitori non sono buoni, infatti sono cattivi, sempre disprezzano gli altri, perché sono più ricchi di loro, ecco perché pensano che sono superiori a loro. Il loro figlio, invece, non pensa come i suoi genitori, lui pensa che sono sbagliati, che devono essere buoni, devono rispettarli, ma non può fare niente, perché loro vogliono insegnargli ad essere come loro, mentre lui non vuole così. Il gatto piace tanto a lui perché non è come i suoi genitori.

Una volta, loro vogliono fare una vacanza in Egitto, vogliono vedere le piramidi e la torre del Cairo, vanno all'aeroporto per prenotare i biglietti, scelgono la prima classe, perché la madre odia la seconda classe, la data del volo è dopo una settimana.

Mentre escono dall'aeroporto, vedono un povero che siede sulla terra, gli chiede dei soldi, ma loro non lo guardano nemmeno, tranne uno, il ragazzo: proprio lui gli dà una moneta, l'uomo ringrazia molto, e poi prende un disco CD di un videogioco dalla sua giacca, e lo dà al ragazzo, e poi gli dice: "prendi questo, lo meriti, perché sei un buon ragazzo".-

Il ragazzo sorride e va dai suoi genitori, che parlano tra di loro, non parla del gioco con loro. Una volta tornati a casa, il padre prenota una camera in un hotel per il viaggio, mentre il ragazzo mette il CD nel suo computer, e apre il gioco. *Seconda possibilità* è il suo titolo, il giocatore è in una casa e controlla un gatto che, per qualche motivo, è esattamente identico al gatto del ragazzo. - "Ha anche gli stessi colori, bianco e nero!"- pensa il ragazzo.

Nel videogioco ha una missione da completare: "Salva la famiglia". Lui non sa cosa significa ma prova a farlo. Osserva l'ambientazione del gioco: alcuni biglietti per un aereo sono appoggiati su un tavolo, lui va lì e prende i biglietti, poi riceve l'istruzione di nasconderli, lui cerca un posto adatto, e pensa di metterli sopra il ventilatore: - "nessuno lo accende perché è inverno, quindi nessuno può trovarli, là sopra!"- pensa il ragazzo, e quindi sale su un armadio vicino al muro, si avvicina, e riesce a mettere i biglietti sul ventilatore.

Scende, poi vede nel videogioco la scena di una famiglia che ritorna a casa da fuori, loro cercano i biglietti in ogni posto a cui possono pensare, sopra il tavolo, le siede, cercano anche sopra l'armadio che lui ha usato per salire, ma non li trovano, così non possono prendere l'aereo. - "ma perché non devono prendere l'aereo?"- pensa il ragazzo.

Dopo che ha detto così, vede nel gioco la scena del giorno dopo: loro guardano la TV, e mentre fanno zapping, fermano su Rai News, vedono il giornalista che parla di un aereo che è esploso a causa di un errore nel suo motore, ma quando dice l'orario in cui è partito dall'Italia, loro capiscono che è il loro volo. - "Sono fortunati che non hanno cercato sopra il ventilatore... ma questo gioco da dove sa il tempo del nostro volo, salvo che... no, non è possibile!!" - Pensa il ragazzo - "Se questo gioco in qualche modo dice la verità, noi saremo..."- lui non vuole pensarci, non vuole immaginarselo, ma vuole solo una cosa: che anche i loro biglietti vadano sopra il ventilatore.

Lui guarda alla sua destra e trova il suo gatto, con i biglietti in bocca, - "Come nel gioco" - pensa il ragazzo - "sai cosa devi fare."- Il gatto va a mettere i biglietti sopra il ventilatore, mentre il ragazzo lo guarda. Non può pensare a come succede quello che vede... poi il gatto viene da lui, dopo che ha finito, - "non so cosa dire, e non so come hai fatto questo, ma grazie." - gli dice il ragazzo.

Dopo, i genitori cercano in ogni posto i biglietti, ma non li trovano, il padre guida la sua macchina verso l'aeroporto, vuole provare a trovare un posto

nello stesso aereo, chiede alla reception, ma gli dicono che non ci sono più posti in quell'aereo. Un po' triste, lui prenota un altro aereo e va a casa.

Il giorno dopo, vedono in TV la notizia dell'aereo, non ci possono credere, se avessero preso quest'aereo, loro sarebbero morti! - "Grazie a Dio non è successo a noi, è come se avessimo avuto una seconda possibilità."- dice la madre, -"... In più di un modo."- dice il ragazzo, lui non ci può credere, perché ha visto il gioco.

Va a parlare con l'uomo che glielo aveva regalato, e gli dice "grazie per quello che hai fatto per noi, ma da dove hai preso questo gioco?"- chiede il ragazzo, - "questo non è importante ,ma la cosa che è importante è che lo meriti , ma non dire niente a nessuno , ok?"- dice l'uomo, -"Sì, va bene"- dice il ragazzo, e va a comprare cibo per il suo gatto, dopo arriva a casa e gli dà il cibo, e così lui ha fatto la sua missione: ha salvato la sua famiglia.