



Parco Regionale
Valle del Lambro
il tuo parco

L'AVVENTURA DI FRECCIA, LO SCOIATTOLO ROSSO

una storia ambientata nel Parco Valle Lambro e realizzata
dai bambini delle scuole primarie del Parco nell'a.s. 2024-25



Luglio quest'anno è particolarmente torrido. Quando il sole è alto nel cielo il Parco è immobile e silenzioso. Si sente solo un suono, una novità alle orecchie degli antichi abitanti del Parco: il frinire delle cicale. Sono nuove, arrivate poco tempo fa dalle coste mediterranee. Loro sono abituate al caldo! Tutti gli altri animali, invece, sono troppo provati dall'afa anche solo per muoversi. Freccia non è da meno: cerca di rinfrescarsi facendosi aria con la larga foglia di un platano, ma non basta! Trovare un posto ben ombreggiato è una faticaccia: piove troppo poco perché le chiome degli alberi siano rigogliose come un tempo.



Il nostro scoiattolino ricorre alle maniere forti e si stende a pancia in giù allargando bene le zampe verso l'esterno – il trucco più vecchio del mondo per trovare refrigerio – in modo da stare a contatto con il terreno tiepido e riflettere meglio. Dopo qualche minuto gli viene un'idea: raccogliere il suo kit dell'esploratore accaldato e partire alla ricerca di un luogo fresco. Con borraccia, cappello e occhiali da sole alla mano si avvia verso...



Lago di Alserio



Battistero di Agliate



Valle del Cantalupo



... Lago di Alserio

Freccia vive in una casetta accogliente scavata all'interno di una quercia e per raggiungere il lago deve attraversare buona parte del bosco. Addentratosi dove gli alberi sono più alti e fitti, Freccia tira un sospiro di sollievo: il frinire delle cicale lascia spazio alle voci dei pettirossi, che riecheggiano tra le fronde più elevate in un canto che sembra invocare il soffio del vento. D'un tratto, Freccia scorge una salamandra pezzata in prossimità di un ruscello e si ferma a osservarla, incuriosito. Il piccolo anfibio lo nota ed esclama: «Ciao, io sono Fulmine! Tu chi sei?»

«Io sono Freccia! Non ti avevo mai vista, sai?

Di solito non vengo da queste parti, ma ho deciso di allontanarmi da casa in cerca di un posto fresco in cui passare un po' di tempo: questo caldo mi rende la pelliccia tutta appiccicosa! Tu abiti qui?»





«Sì, questa è casa mia. Sto cercando di procurarmi un bel pranzetto, ma non sto avendo molta fortuna. Potremmo cercare insieme un luogo acquatico che accontenti entrambi: tu puoi fare il bagno e io... posso andare a caccia di prelibatezze!» risponde Fulmine, con un sorriso gentile.

I due si mettono in marcia e sono ancora schiacciati nell'umidità del sottobosco quando incappano in una cascatella naturale. Fulmine si immerge per reidratare la sua pelle delicatissima, mentre Freccia ammira lo spettacolo dell'acqua che scroscia e zampilla vivace. Scoiattolo e salamandra proseguono oltre il bosco, stando ben attenti ad evitare la strada.





Costeggiano campi di grano dorati e prati pieni di fiori profumati ed erbe alte, dove vivono tanti insetti che ronzano instancabili. Proprio quando la pelle dell'anfibio inizia a diventare ormai un po' troppo secca, i due amici raggiungono le sponde del lago di Alserio.

L'acqua brilla azzurra sotto la luce del sole estivo e Fulmine attraversa la vegetazione ricca di salici, pioppi e ranuncoli per dirigersi lentamente verso il canneto. Qui c'è tutto un brulicare di vita: uccellini migratori che si ristorano, rane, rospi, libellule e, nell'acqua, guizzano numerosissimi pesci. Il lago è proprio un ecosistema prezioso e ricco di specie!



Prima di immergersi, Fulmine si volta verso il suo compagno di viaggio: «Grazie mille, è stata una bella avventura! Mi piace questo posto ed è raro che un animale selvatico come me si trovi a suo agio lontano da casa. Ora ho proprio fame! A presto, Freccia.» e con queste parole la salamandra scivola nell'acqua bassa di un ruscello che si trova accanto al lago.



Freccia prosegue lungo la riva, finché non vede delle oche bianche nuotare placide tra le ninfee. La sua attenzione ricade in particolare su una giovane papera dal piumaggio soffice e candido come una nuvola: si chiama Piumina. I due si sorridono a vicenda e iniziano a chiacchierare, zampettando sulle sponde e salutando i pesci scintillanti che popolano le acque del lago.



Un passo dopo l'altro, trovano il posto perfetto per fare un gioco che adorano entrambi: spruzzarsi a vicenda! Piumina sbatte le ali con allegria, sollevando tantissime gocce, e ride con un festoso qua qua. Freccia corre, salta e ride felice mentre l'acqua lo rinfresca.

Era proprio quello che ci voleva!

Quando il sole comincia a calare e il cielo si tinge di rosa e di arancio, il caldo si fa meno intenso e Freccia decide di fermarsi per la notte in un angolo tranquillo e ventilato. Qui, stanco ma felice, si copre con una foglia e si addormenta sereno.

Il mattino seguente lo scoiattolino viene svegliato da una voce familiare: «Freccia, da quanto tempo! Non ti vedo da quando mi sono trasferita qui, come stai? Ci sono novità nel nostro bosco?»



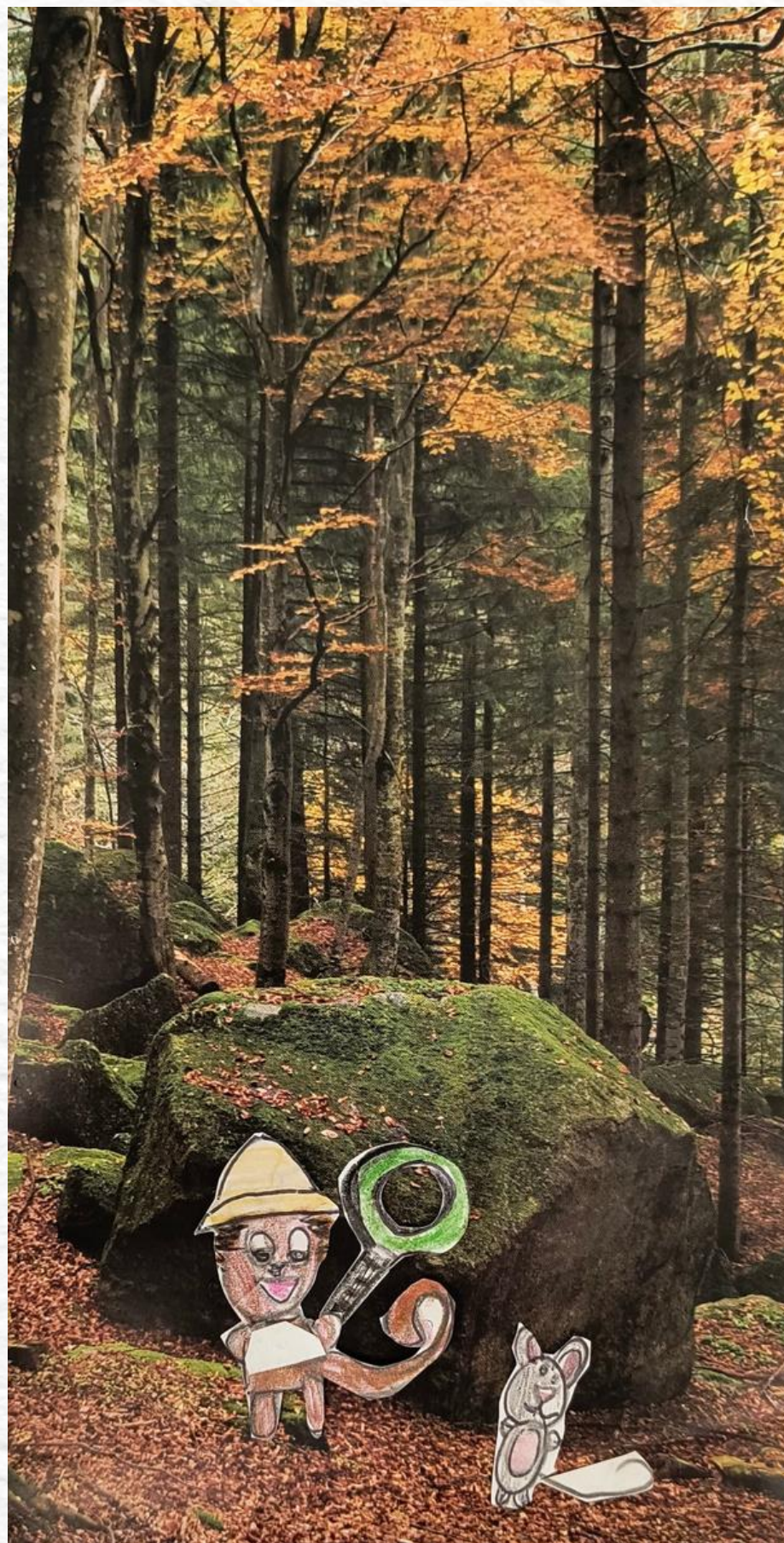
Freccia apre gli occhi assonnati e riconosce subito il musetto vispo che si trova davanti: è Noemi, la topolina con cui amava giocare da piccolo! I due amici decidono di fare una passeggiata per aggiornarsi su quanto successo negli ultimi tempi.



torna al bivio o... ➡ vai al finale!

... Battistero di Agliate

Freccia vive in una casetta accogliente scavata all'interno di un nocciolo secolare e per raggiungere il battistero deve affrontare un lungo viaggio. Cammina cammina, d'un tratto Freccia sente un fruscio tra l'erba secca! Sfodera dallo zaino una lente di ingrandimento e scruta attentamente. «Ehilà, chi si nasconde nell'erba?» chiede curioso lo scoiattolo.



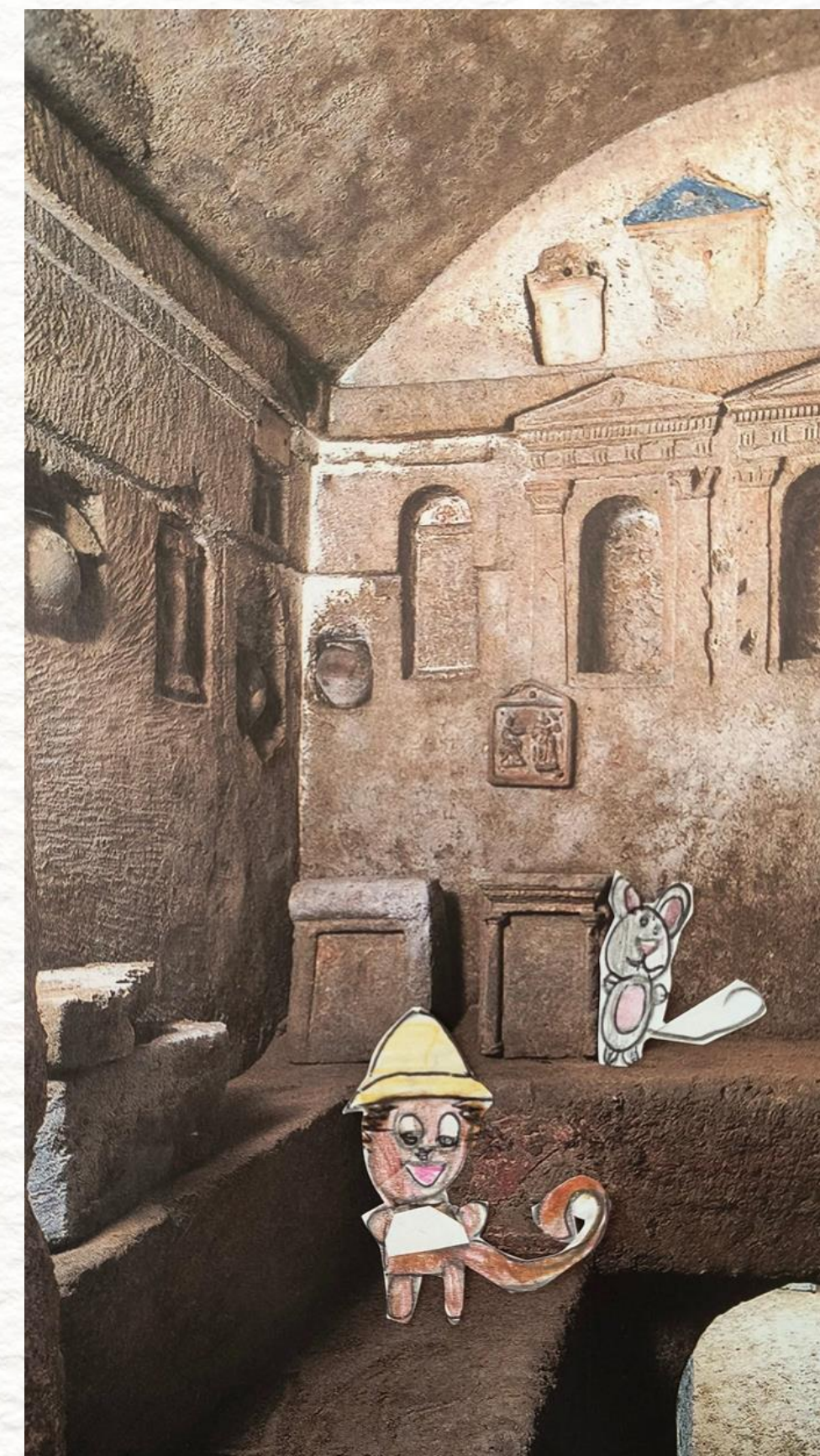
*Con la sua lente tra l'erba scruta
e un piccolo nuovo amico fiuta.
È un topino assai furbetto
perciò gli consiglia un fresco giretto.*



Freccia sorride: è il suo vicino di casa Agenore, che vive in una piccola galleria scavata nel terriccio alla destra della Casa-Nocciolo.

«Stai andando al battistero di Agliate? Tanti cercano rifugio lì a causa del caldo. Fai attenzione: mi è giunta voce che da quelle parti giri un brutto tipo, uno scoiattolo antipatico dal pelo grigiastro!»
Freccia ringrazia il topolino, promettendogli un seme di girasole come segno di gratitudine.

*Finalmente dopo tanto camminare
Freccia nella fresca basilica si può riposare.
Mentre al fresco schiaccia un pisolino
una vocina lo chiama pian pianino:
«Ehi amico solo soletto, come va?
Cosa ti ha portato qua?»*





Nella penombra nota un suo simile: uno scoiattolo un po' più grande di lui, sdraiato sotto l'abside del battistero. Freccia, completamente dimentico delle parole di Agenore, racconta al compagno del caldo torrido che tormenta il bosco e i suoi abitanti. I due passano il pomeriggio insieme, chiacchierando e facendo gare di arrampicata sulle pareti del battistero.

Giunto il fresco serale gli scoiattoli si salutano, ma prima di dividersi Freccia lascia a Cornelius - questo è il nome del nuovo amico - una piccola mappa con le indicazioni per raggiungere il bosco tanto amato. Cornelius, purtroppo, non è affidabile quanto sembra: viaggia in cerca di una nuova casa che lo possa accogliere, ma non ha alcuna intenzione di impegnarsi per ottenerla! Accompagnato dall'aria rinfrescante della sera lo scoiattolo grigio arriva al bosco in cui vive Freccia.





*Il nuovo arrivato inizia a far dispetti
agli altri animalletti:
gufo saggio non può più dormire
perché in ogni momento lui cerca di stordire,
alle ranocchie le ninfee sgraffigna
e alla volpe mangia anche l'uva asprigna.*



Lo scoiattolo grigio, non contento, si aggrappa alla coda della volpe e sfrutta la sua falcata rapida per raggiungere un angolo ancora più remoto del parco: la casa di Freccia! Una volta smontato dal soffice destriero, si infila nella tana, svaligia la dispensa e si addormenta con il pancino pieno di nocciole. Lo scoiattolo rosso, affranto dallo spettacolo che si para davanti ai suoi occhi una volta entrato in casa, si confida con i suoi amici. La volpe Amelia, innervosita e con la coda dolorante, propone un piano: «Dobbiamo proprio dare una lezione a quel tipaccio! Se solo il riccio Uberto potesse pungere Cornelius mentre dorme...».





Detto fatto, gli uccellini si levano in volo per chiamare Uberto.

*Piccolo riccio si avvicina allo scoiattolo addormentato
e una bella punzecchiata gli rifila con il suo aculeo affilato.
Lo scoiattolo subito si dilegua
e Freccia torna nella sua casa: tregua!*

Poco dopo, gli abitanti del bosco decidono di comune accordo di riaccogliere Cornelius nella loro comunità, ricordandogli quanto sia importante comportarsi bene con l'altro per vivere tutti insieme.





Gli scoiattoli rientrano insieme nella casa di Freccia e la riordinano alla perfezione: una volta terminato il lavoro i due predispongono un giaciglio anche per Cornelius. Freccia, rasserenato, si addormenta profondamente accanto all'amico.

Il mattino dopo Freccia riceve una visita speciale: Noemi, la sorella di Agenore, è venuta a trovarlo per fargli una sorpresa! I due decidono di andare insieme al lago di Pusiano, come quando erano molto piccoli e trascorrevano lunghi pomeriggi a giocare.

torna al bivio o... ➡ vai al finale!



... Valle del Cantalupo

Freccia decide di andare verso la valle del Cantalupo, un luogo ombroso e tranquillo pieno di alte farnie, muschio e piccoli corsi d'acqua. Per raggiungere la sua meta, lo scoiattolo deve attraversare il Parco della Valletta e, mentre costeggia un maestoso ciliegio secolare, sente un fruscio tra le foglie del sottobosco. Dopo un attimo, spunta il muso paffuto di una talpa.



«Ciao! Mi chiamo Orbetta, sono una guida esperta. Che cosa ci fai qui? Ti sei perso?»

«Io sono Freccia, piacere di conoscerti! Non mi sono perso, sto girando tra i campi per raggiungere la valle del Cantalupo: ho intenzione di trascorrere qualche giorno lì per scrollarmi di dosso questo caldo tremendo.»

«Allora ti aiuto io, seguimi!»



I due amici si incamminano sotto un sole di fuoco, percorrendo i sentieri sterrati che conducono al boschetto. Verso sera scoiattolo e talpa sono stremati dal caldo e dalla fatica: individuano una collinetta e si accampano lì per la notte. Con le zampe pesanti di sonno si addormentano profondamente.



Sorte le prime luci dell'alba, Freccia e Orbetta si svegliano di soprassalto. La terra sotto di loro trema e... si muove! Non sono su una collinetta, ma su un cavallo! Un cavallo che corre veloce! I due devono trovare un modo di fermarlo prima di farsi male. Orbetta si aggrappa con tutte le sue forze alla criniera, riuscendo ad arrampicarsi fino a raggiungere un orecchio equino.



«Ti prego, fermati! Ci sono dei passeggeri a bordooo!» grida con tutta la voce che ha in gola.

Il cavallo sembra sentirla, perché rallenta fino a fermarsi in una radura verdeggiante e infine si piega in modo tale da consentire ai due amici di scendere. Freccia e Orbetta, ancora frastornati, si guardano attorno e si rendono conto di essere in una valle in cui scorre un piccolo ruscello: le sorgenti del Cantalupo. Proprio lì alcuni cavalli si sono radunati per abbeverarsi.



I due amici decidono di guardare il corso d'acqua per addentrarsi nel bosco del Cantalupo. Qui, circondati da alberi antichissimi e maestosi, si imbattono in due creature misteriose chinate su alcune piante medicinali.



Orbetta e Freccia si nascondono, un po' intimoriti, ma una delle due figure si alza e, avvicinandosi, dice con voce accogliente: «Non abbiate paura di noi. Io sono Alfa e laggiù si trova il mio amico Beto: siamo due maghi. Non vogliamo farvi alcun male. Abbiamo appena fatto scorta di acqua di sorgente e siamo semplicemente in cerca di melissa: stiamo riunendo gli ingredienti per un incantesimo del sonno profondo. Sapete, questo caldo ci disturba molto e non riusciamo a riposare bene...»



«Anche noi siamo qui a causa del caldo!» esclama Freccia, rassicurato dai modi affabili di Alfa «Il bosco in cui vivo diventa ogni giorno più torrido e avevo intenzione di rilassarmi un po' nelle acque fresche della valle del Cantalupo. Anche se... mi sorge un dubbio: non ci sono lupi qui, vero?»

«Non ti preoccupare, piccolo scoiattolo. Non ci sono lupi da queste parti! La valle si chiama così perché... beh, è una storia lunga: te la racconterò più avanti. Mi parlavi del caldo. Io e il mio amico Beto stavamo sperimentando una cosa... venite con noi!»





Freccia e Orbetta seguono la maga fino a una sorgente d'acqua, dove svetta inaspettato un masso erratico con l'estremità superiore piatta e coperta di muschio.

«Qui il muschio è bagnato dall'acqua e rimane fresco per tanto tempo. Provate ad appisolarvi qui... per noi questo masso è troppo piccolo, ma voi dovrete starci bene!»

Detto fatto: in una manciata di minuti scoiattolo e talpa crollano in un sonno sereno e fresco, cullati dal canto degli uccellini.

Qualche ora dopo, sul calar della sera, Freccia si sveglia con un grande sbadiglio impastato di sonno e si guarda attorno.

Poco lontano da lui c'è una sagoma che conosce molto bene. «Noemi, da quanto tempo!» grida gioiosamente alzando le zampe in segno di saluto, e in pochi balzi raggiunge la topolina.

«Freccia, che bello vederti! Dai, facciamo una passeggiata... così mi racconti come sono andati gli ultimi mesi.» dice Noemi, prendendo l'amico sotto zampa.

[torna al bivio o...](#)  [vai al finale!](#)



GUARDA IL VIDEO PER SCOPRIRE IL FINALE



HAI VISTO IL VIDEO?
ora puoi continuare a scorrere le slides

...Freccia si sveglia tutto sudato e capisce che era solo un sogno.

Che spavento!

Lo scoiattolo si guarda attorno, cercando Noemi, ma ovviamente la topolina non si trova da nessuna parte. Freccia allora decide di raccontarle il suo sogno in una lettera: prende carta e penna (immancabili nel kit di un vero esploratore!) e inizia a scrivere.

È tutto preso dalla descrizione del baule del tesoro, quando improvvisamente la sua zampetta si ferma a mezz'aria. «Chissà perché ho sognato proprio un tesoro!» si interroga con fare pensieroso, picchiettandosi il nasino con la penna.

«Alla fine di un viaggio i protagonisti di ogni libro di avventura che si rispetti trovano un tesoro... E io che cosa ho trovato? Di certo, non un forziere pieno di ghiaccio. Forse il vero tesoro è quello che ho imparato viaggiando lontano da casa! Ho visitato luoghi del Parco che non avevo mai nemmeno sentito nominare, incontrato tanti nuovi amici e conosciuto modi di vivere molto diversi dal mio.

In fondo – ma molto in fondo – questo caldo tremendo potrebbe aver avuto anche dei risvolti positivi... D'altronde, mi ha costretto a uscire dal guscio delle mie nocciole e mi ha fatto rendere conto che davanti alla canicola siamo tutti uguali: cerchiamo refrigerio! E cosa c'è di meglio di un bel bagno nell'acqua fresca?»



«Freccia, sei proprio tu?»

Il piccolo scoiattolo interrompe le sue riflessioni, drizza le orecchie e si concentra attentamente. È sicuro di avere già sentito quella voce... Ma certo, è una delle Guardie Ecologiche Volontarie del Parco!

«Ciao signor Pietro, che bello vederti! Cosa ti porta qui?» chiede curioso Freccia, mentre lo raggiunge rapidamente con dei balzelli allegri.

«Ciao Freccia, stavo proprio cercando te. Ho bisogno del tuo aiuto! Tra caldo e siccità le nostre riserve d'acqua stanno scomparendo sempre più rapidamente, ma non possiamo correre il rischio di rimanere senza: oltre a rinfrescarci quando le temperature sono troppo alte, l'acqua è fondamentale per la vita di tutti noi! Il Parco sta lavorando a un progetto per realizzare dei bacini artificiali che raccolgano le acque piovane, così da avere delle riserve in caso di periodi aridi come questo. Tante persone sono già state coinvolte, ma abbiamo bisogno dell'aiuto tuo e dei tuoi amici per poter fare qualcosa che sia utile e rispettoso di tutti (animali, piante, umani...). Possiamo contare su di te?» spiega concitato il signor Pietro, rivolgendo un'occhiata speranzosa al suo piccolo amico.



Detto fatto! Freccia chiede a insetti e uccellini di volare svelti a diffondere il messaggio e, in una manciata di minuti, raduna un folto gruppo di abitanti del bosco.

Tutti sono entusiasti di aiutare gli esperti del Parco: la salamandra Fulmine suggerisce dei posticini perfetti per accogliere i nuovi bacini, la talpa Orbetta e il topino Agenore si offrono di assistere negli scavi, i maghi Alfa e Beto promettono di raccogliere i materiali perfetti per impermeabilizzare i fondali e la papera Piumina ha addirittura già delle idee su cosa piantare attorno alle pozze per renderle confortevoli per tante forme di vita!

Il signor Pietro non può credere a tanta operosità e non fa altro che prendere appunti e ripetere ai suoi piccoli aiutanti: «Non so come ringraziarvi!».



«Non devi.» risponde rapido Freccia «Il cambiamento climatico ormai è una questione inevitabile e tutti dobbiamo unire le forze e darci da fare per rallentarlo.

*Solo buone azioni e gentilezza
garantiscono una pace davvero perfetta!»*





**Parco Regionale
Valle del Lambro**
il tuo parco

Questo racconto è frutto di un piccolo progetto di partecipazione con le scuole dei Comuni del Parco: insieme a un gadget (il peluche dello scoiattolo Freccia), per dare il benvenuto a scuola ai bambini delle classi prime della primaria dell'a.s. 2024/2025, il Parco ha consegnato a ciascuna classe una lettera in cui Freccia si presenta e inizia a vivere un'avventura nel territorio dell'area protetta.

Gli alunni, aiutati dai docenti, hanno completato la storia con i loro scritti e i loro disegni, ideando dei frammenti di avventure che il Parco ha utilizzato per costruire questo bellissimo racconto.

Tutti i personaggi e le situazioni della storia sono stati ideati dai bambini, cui il Parco ha aggiunto informazioni scientifiche e nozioni di «buoni comportamenti» e di «cittadinanza attiva», utili per formare i cittadini di domani.

Storia realizzata con il contributo delle seguenti classi prime nell'anno scolastico 2024-2025:

BARZANÒ- Scuola Primaria A. Negri, classi 1^A e 1^B;

BULCIAGO – Scuola Primaria Don Milani, classe 1^;

CASSAGO BRIANZA - Scuola Primaria S. Pini, classi 1^A e 1^B;

CESANA BRIANZA - Scuola Primaria G. Segantini, classe 1^;

CREMELLA - Scuola Primaria F. Confalonieri, classe 1^;

INVERIGO - Scuola Primaria L. Cagnola, classe 1^ A e 1^B.



Parco Regionale
Valle del Lambro
il tuo parco