

PARTE 1: UNA STRANA PORTA

In una domenica di un pomeriggio di primavera, la classe sta giocando a palla in piazza. Tutti ridono e si divertono, mentre la palla vola di qua e di là. A un certo punto, la palla viene tirata troppo forte e finisce dentro uno strano portone socchiuso.



La classe, incuriosita dalla luce che filtra dal portone e desiderosa di recuperare la palla, si avvicina, aprendo il portone del tutto. Senza pensarci troppo, entrano tutti insieme per inseguire la palla. Ma appena varcata la soglia, il portone si chiude dietro di loro, intrappolandoli all'interno di una stanza vuota e misteriosa, illuminata da una luce viola.

Preoccupati, i ragazzi cercano un altro modo per uscire dalla stanza. Uno di loro si accorge che la luce viola proviene in realtà da una piccola porticina dall'altra parte della sala. Tutti insieme decidono quindi di aprirla, sperando di tornare nella piazza.

Davanti a loro – però – si staglia una strana radura viola, un luogo che sembra uscito da un altro mondo.



La classe esita, ma alla fine decide di seguire un sentiero che si snoda tra gli alberi viola. Lungo il cammino, trovano delle indicazioni per un posto chiamato *Tictacto*. Intrigati, decidono di seguire le indicazioni. Ed ecco all'orizzonte, sorgere una città.

Avvicinandosi ancora di più, la città si presenta come una metropoli futuristica, con alti grattacieli e costruzioni di vetro e metallo.



Ciò che colpisce di più, però, è che tutti gli edifici sono adornati con simboli "X" e "O". I ragazzi camminano per le strade, ammirando l'architettura.

Un abitante della città si avvicina e li saluta. La classe – rassicurata dall'aspetto sorridente e amichevole dell'uomo – gli chiede informazioni su Tictacto. L'uomo risponde che in questa città ogni abitante è appassionato del gioco del Tris. In ogni angolo del paese si trova gente che si sfida in partite avvincenti e divertenti.



L'abitante spiega le **regole del Tris**:

- Il gioco si svolge fra due giocatori su una griglia 3x3.
- Un giocatore utilizza il simbolo "X" e l'altro il simbolo "O".
- I giocatori si alternano nell'inserire il loro simbolo in una casella vuota della griglia.
- Il primo giocatore che riesce ad allineare 3 dei suoi simboli in orizzontale, verticale o diagonale vince la partita.
- Se tutte le caselle sono piene e nessun giocatore ha allineato 3 simboli, la partita termina in pareggio - è cioè *patta*.