

LA SPADA NELLA ROCCIA

Artù è in questa fiaba un ragazzino, nessuno immagina lontanamente quale sarà il suo destino, così il piccolo vive facendo lo sguattero nello sgangherato castello di **Sir Ettore** e di suo figlio **Caio**, che lo hanno ribattezzato, senza troppo rispetto, **Semola**. Non è vero però che proprio nessuno è in grado di vedere nel gracile ragazzino un grande sovrano, ci riesce infatti il buon **Mago Merlino**, abituato ai viaggi nel tempo, e che quindi conosce il futuro allo stesso modo del presente e del passato. Il mago è, un simpatico ed arzillo vecchietto un po' svanito e sempre sul punto di far danni di ogni misura, il che lo rende il più simpatico personaggio della fiaba. Nella gara di simpatia corre contro il saggio gufo parlante **Anacleto**, suo compagno di battibecchi, e, strano a dirsi, con la strega cattiva, **Maga Magò**, raro caso di strega che anziché far paura ai bambini, li diverte. "La Spada nella Roccia" inizia il suo racconto con la leggenda classica, quella del re d'Inghilterra che muore senza eredi e con la spada che appare magicamente per porre fine alle battaglie per il trono. Colui che riuscirà ad estrarre l'arma dall'incudine (e non dalla roccia, in realtà), sarà re per volere divino. Negli anni nessuno riesce. In un castello in rovina vive **Sir Ettore**, nobile decaduto che si prende "magnanimamente" cura dell'orfano **Semola**. Il piccolo, in realtà, è trattato alla stregua di un servo. Durante una battuta di caccia al fianco di **Caio**, Semola finisce col perdersi nel bosco e qui trova ad aspettarlo il **Mago Merlino**. L'anziano uomo lo prende sotto la sua protezione e inizia ad insegnarli tutto il necessario per farne un sovrano. Per fare ciò si trasferisce al castello di Sir Ettore dove gli viene assegnata la stanza degli ospiti, ovvero la peggiore dell'intero edificio. Il massimo delle aspirazioni di Semola si risolve in una vita da scudiero, Merlino, però, cerca e trova in lui la tempra di un re. Non gli insegna a destreggiarsi con la spada, preferisce spiegargli le difficoltà che affronta uno scoiattolo nella foresta, un pesce nell'acqua, un uccellino nell'aria, e il modo migliore per capirlo e.. provare. Merlino, maestro di arti magiche, trasforma Semola a suo piacimento e lo mette davanti a situazioni più o meno rischiose, dalle quali c'è sempre da imparare. Il pericolo maggiore arriva quando il giovane arriva nella capanna di **Maga Magò**, strega che ha nella cattiveria la sua ragione di essere. Il suo obiettivo primario sembra essere contrastare Merlino e le sue teorie. Quando le capita tra le mani Semola, la sua intenzione è di distruggerlo. Quando il mago lo scopre ha inizio un duello di magia in cui la strega e Merlino cercano di annientarsi a vicenda a colpi di metamorfosi. Merlino ha la meglio, naturalmente. E la spada nella roccia? Semola la trova per caso, quando nei panni di scudiero del suo fratellastro Caio, ne perde l'arma e ne trova una sostitutiva davanti ad una chiesa. Si tratta di una vecchia spada abbandonata che giace infilata in un'incudine. Semola l'afferra e l'estrae senza fatica. L'Inghilterra ha un nuovo re!