

È un villaggio non molto grande, quello di Asharif, con capanne di paglia, capre da portare al pascolo, donne che preparano i pasti, cacciatori, pastori, bambini e ragazzi.

Ragazzi come Asharif, con gambe lunghe e snelle per correre e inseguire, e braccia forti e veloci per colpire le prede e portarle al villaggio.

Andare a caccia e tornare con le prede significa dimostrare coraggio e forza: nessun ragazzo di Macobo può diventare adulto se non caccia un animale e non ne indossa il manto o le piume.



Un giorno tocca anche ad Asharif:
una grande passione per il ritmo e le danze tribali,
un tamburo per suonare
e una scimmia per amica.

Agar, il capo del villaggio, gli dice:
«È giunta l'ora della prova, ragazzo.
Eccoti la lancia dei guerrieri.

Vai nella savana, cattura un animale,
uccidilo e portalo al villaggio.

Quando tornerai con la tua preda,
sarai chiamato uomo e rispettato
da ogni abitante di Macobo».

Asharif ascolta in silenzio.

Al suo fianco anche la scimmia Solibebe
resta immobile e muta.

