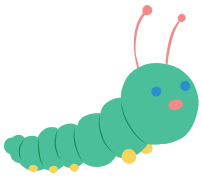
lunii

Se un giorno ti capita di passare per Vicolo Cantastorie, 10,
può darsi che non ti accorgerai di un palazzo che dà su un giardino.
Ma aspetta qualche istante, sii paziente... incrocerai sicuramente
Nina e Amir che ti inviteranno a raggiungerli per giocare,
imparare e mostrarti il passaggio tra sogno e realtà.

- Una ghirlanda di bruchi
- Gli occhi scintillanti come stelle
- 1, 2, 3 stella!

Data di oggi



Attività 1

UNA GHIRLANDA DI BRUCHI

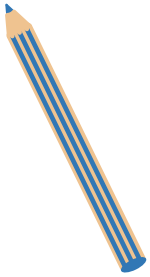
La storia da cui ha preso spunto quest'attività

Nina, che abita in Vicolo Cantastorie, 10, incontra un simpatico bruco giallo e verde nel suo giardino. Decide di chiamarlo Enrico. Si, ecco, Bruco Enrico. Per fortuna Enrico ha i nervi ben saldi perché Nina gli farà vivere avventure elettrizzanti!

Preparazione

un foglio

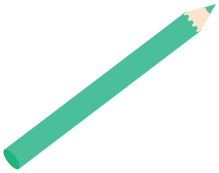
un paio di forbici



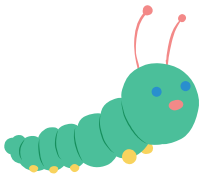
una matita

Bruco Enrico

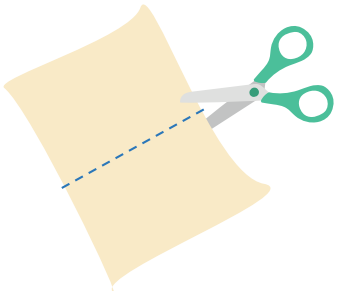
un pastello giallo



un pastello verde



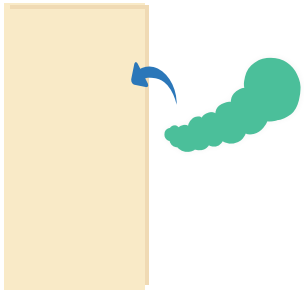
- **Passo 1:** Prendi un foglio a tua scelta e taglialo in due.
  Avrai bisogno di un solo pezzo.



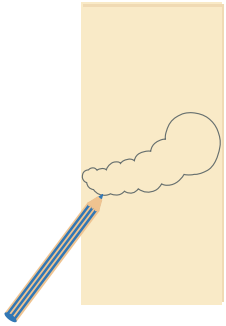
- **Passo 2:** Piegalo ad armonica, cioé a zigzag, come a formare una «Z».
  Puoi farlo tante volte quanto il foglio lo permette. Nell'esempio qui sotto ci sono 4 pieghe, perfetto per creare una graziosa ghirlanda.

1 2 3 4

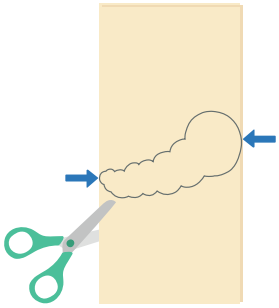
- **Passo 3:** Ritaglia la sagoma di bruco Enrico, per poterla sovrappore ad una delle due facce dell'armonica.



- **Passo 4:** Disegna il contorno aiutandoti con una matita, come indicato.



- **Passo 5:** Ritaglia la sagoma di Enrico.
  Fai ben attenzione a non cancellare le estremità (là dove si trovano le frecce).
  Questo permetterà a tutti i tuoi bruchi de tenersi gli uni sugli altri.



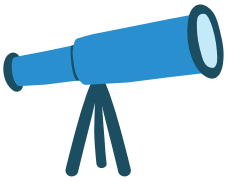
- **Passo 6:** Ecco, la tua ghirlanda è pronta!
  Ma aspetta, non abbiamo ancora finito! Abbiamo una sfida da proporti.

Sfida di matematica! Sarai capace?

Per ogni bruco, colora due (2) cerchi con un pastello giallo e quattro (4) cerchi con un pastello verde. Poi conta quanti cerchi gialli e quanti cerchi verdi ci sono.

: Ci sono ..... cerchi gialli.

: Ci sono ..... cerchi verdi.



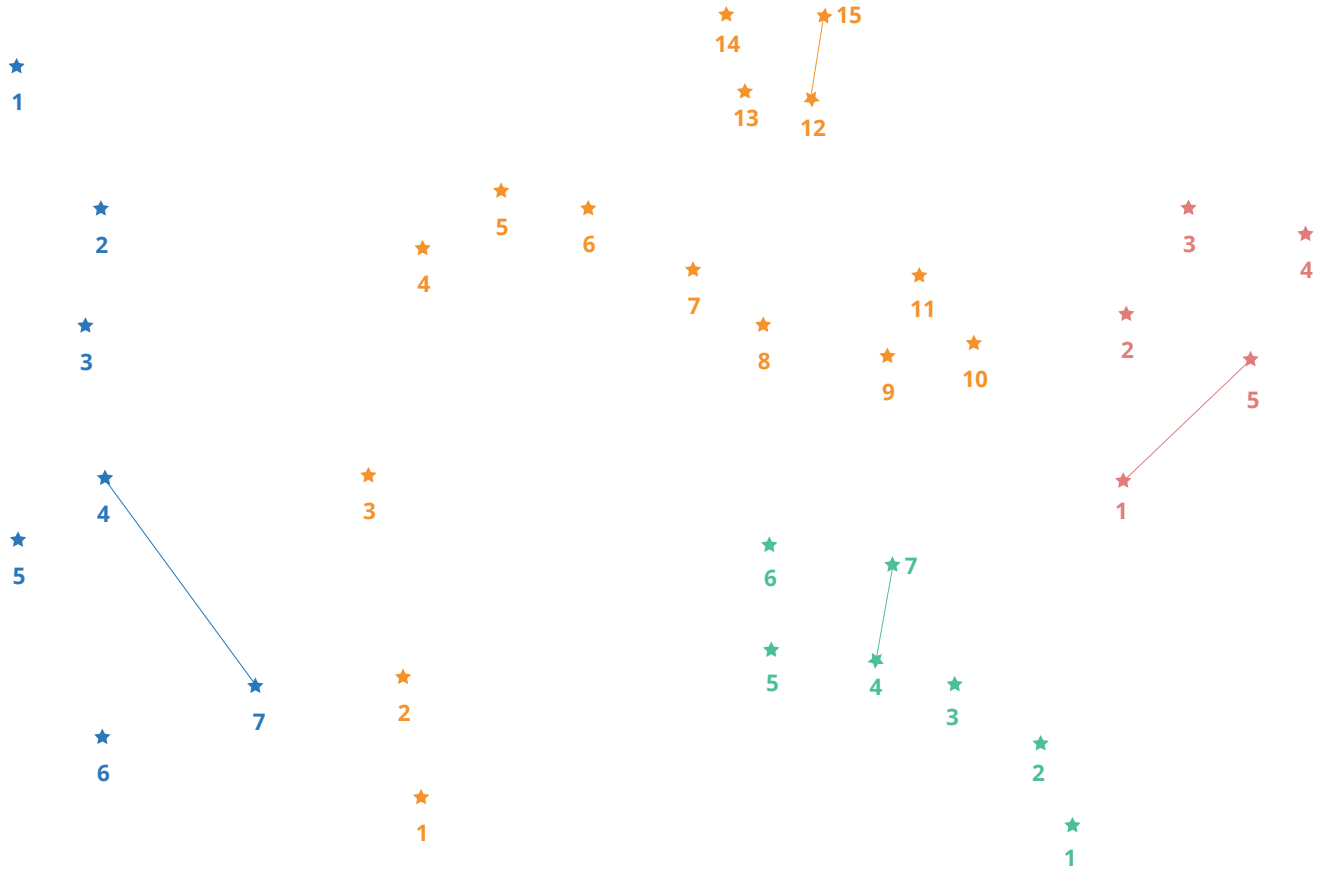
Attività 2

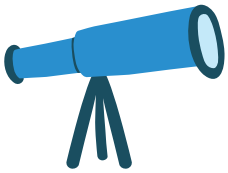
GLI OCCHI SCINTILLANTI COME STELLE

La storia da cui ha preso spunto quest'attività

Amir, che abita all'ultimo piano di Vicolo Cantastorie 10, adora osservare il cielo grazie al suo telescopio. Sino al giorno in cui Tictic, un piccolo extraterrestre divertente originario del pianeta Celestino, sbarca sulla Terra.

Unisci i puntini per formare 4 costellazioni, poi prova a trovare i loro nomi leggendo le descrizioni.





- **Il Dragone:** ha la forma di un dragone con una lunga coda che fa il giro dell'Orsa Minore. Tra l'altro le somiglia molto perché è molto timida. È una costellazione difficile da osservare. Ma con un po' di perseveranza, puoi riuscire a vederla!
- **Cefeo:** ha la forma di una casa e si trova non lontano dall'Orsa Minore. È timorosa e non si lascia osservare facilmente. Ha lo stesso temperamento dell'Orsa Minore e la costellazione del Dragone.
- **L'Orsa Maggiore:** ha la forma di una grande pentola che ci sta cascando in testa! È una costellazione che è possibile osservare tutto l'anno. È molto famosa e luminosissima!!
- **L'Orsa Minore:** ha la forma di una piccola pentola che vuole scapparci! È una costellazione che è possibile osservare tutto l'anno ma è molto discreta. Lo sai che questa costellazione è molto utile? Stai attento, se trovi la stella polare che è situata alla fine della coda dell'Orsa Minore (sulla punta del manico della pentola), non perderai mai la bussola!

Costellazione n°1 :

.....

Costellazione n°2 :

.....

Costellazione n°3 :

.....

Costellazione n°4 :

.....

Attività 3

1, 2, 3 STELLA!

La storia da cui ha preso spunto quest'attività

Nel cortile del palazzo di Vicolo Cantastorie 10, c'è una statua magnifica, che Nina chiama signora estate, è una sua amica. È una statua fuori dal comune perché può muoversi e passeggiare per il quartiere. Che fortuna!

E se anche tu, come la signora estate, giocassi a Le belle statuine? Piccolo consiglio: se sei in un appartamento, scegli la stanza più grande dove è più facile spostarsi.

- **Passo 1:** prima d'iniziare, bisogna designare un giocatore che si metterà faccia al muro, molto lontano dagli altri. Puoi chiamarlo.a signor o signora estate.
- **Passo 2:** gli altri giocatori sono allineati e si dispongono all'altro lato della stanza, il più lontano possibile. Puoi mettere un pezzo di scotch per terra per segnare il punto di partenza. Ne avrai bisogno più tardi.
- **Passo 3:** signor o sgnora estate può quindi iniziare il gioco dicendo «1, 2, 3...», sempre faccia al muro, e quando dice «Stella!» può girarsi. Attento a te, se quando gira la testa vede che ti muovi perché non sei immobile come una statua, devi riguadagnare la linea di partenza! Peccato! Però se non ti muovi, prima che il signor o la signora estate abbia detto «Stella», puoi continuare ad avanzare.
- **Passo 4:** vince il giocatore che tocca il muro per primo. Il vincitore diventa signor o signora estate. E siamo pronti per una nuova partita!

RISPOSTE

Attività 2

- Costellazione n°1, in **blu**:
  L'Orsa Maggiore
- Costellazione n°2, in **arancione**:
  Il Dragone
- Costellazione n°3, in **verde**:
  L'Orsa Minore
- Costellazione n°4, in **rosso**:
  Cefeo