



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.

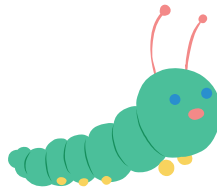




-
- **Pozione magica**
 - **Origami quack quack**
 - **Disegna e indovina**

Data di oggi





Attività 1

POZIONE MAGICA

La storia da cui ha preso spunto quest'attività :

Nina, che abita in Vicolo Cantastorie, 10, adora creare delle pozioni magiche. Delle pozioni per rallentare il tempo, per bloccare tutto intorno a sé... Insomma, Nina è una vera maga ma talvolta i suoi amici ne pagano le conseguenze, come Bruco Enrico!

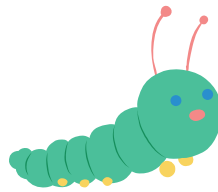
Preparati anche tu a giocare al mago! Attento a non trasformare i tuoi genitori in palloni o in bruchi...

Ingredienti

Se non hai un rospo o un serpente sottomano, niente panico!
Ti proponiamo un'alternativa per realizzare la tua pozione:

- 0,5 L di *bava di rospo* (o 0,5 L di succo di frutta)
- 0,25 L di *veleno di serpente* (o 0,25 L di gazosa)
- 2 cucchiaini di *pipì di gatto*
(o 2 cucchiaini di succo di limone)
- Un pugno di *occhi di coniglio*
(o dei lamponi o ancora delle fragole)
- Un pugno d'*insetti vivi*
(o delle caramelle alla liquirizia o altre prelibatezze)





La formula



Le etichette

• Formula da pronunciare •

.....

.....

.....

.....

.....



• Effetti desiderati •
della pozione

.....

.....

.....

.....

.....

• Bava di rospo •

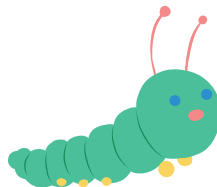
• Pipì di gatto •

• Veleno di serpente •

• Occhi di coniglio •

• Insetti vivi •





Preparazione

- **Passo 1:** Versa dolcemente la bava di rospo nel tuo calderone. Se non hai un calderone sottomano, puoi arrangiarti con una scodella.
- **Passo 2:** In seguito, aggiungi il veleno del serpente. Aiutandoti con una spatola, mischia in senso orario almeno 10 volte. Ti consigliamo di non superare le 20 volte.
- **Passo 3:** Quando hai finito, versa delicatamente la pipì di gatto facendo una piccola danza. Attenzione, se dimentichi di dimenarti, potresti finire come Bruco Enrico e trasformarti in un pallone!
- **Passo 4:** Prendi un pugno di occhi di coniglio e qualche insetto e aggiungili alla tua preparazione.
- **Passo 5:** Mischia 6 volte ripetendo 6 volte la formula magica perché sia efficace.
- **Passo 6:** Falla assaggiare a qualcuno della tua famiglia e guarda gli effetti che ha su di lui/lei!
- **Passo 7:** Se non funziona, niente di grave. Può darsi che sia la tua prima pozione. Con il tempo potrai migliorarti. E la buona notizia è che puoi assaggiare la tua pozione!





Attività 2

ORIGAMI QUACK QUACK

La storia da cui ha preso spunto quest'attività:

Nina ha una fortuna inaudita! Incontra la famiglia Millemiglia che abita nel cielo! Eh sì, la tribù costeggia le nuvole perché la loro casa è una mongolfiera. Nina, accompagnata dalla sua anatra di carta, ha la fortuna di fare un piccolo viaggio insieme a loro!

Ora tocca a te creare la tua anatra di carta!

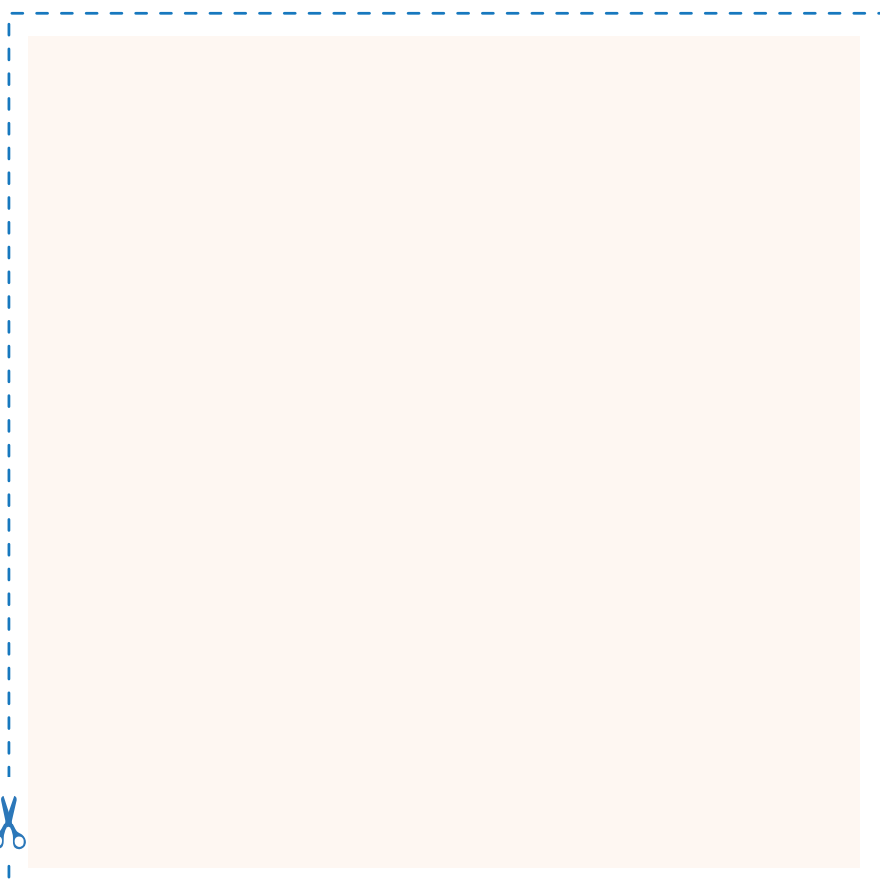
Preparazione



un paio di
forbici

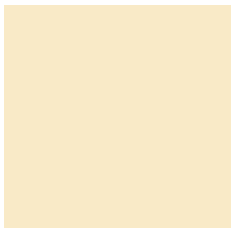


questo foglio
di carta

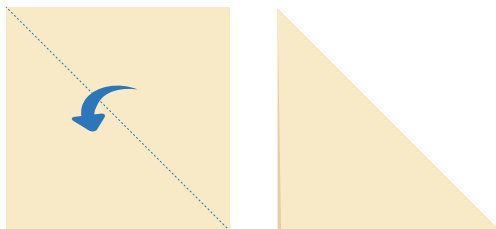




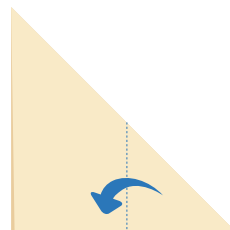
- **Passo 1:** Ritaglia il foglio. Bisogna seguire le pieghe che ti aiuteranno a creare l'origami.



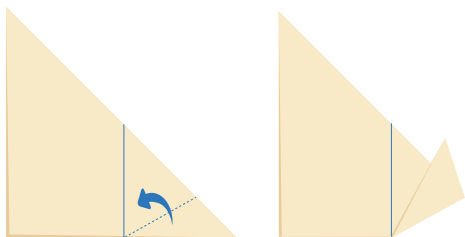
- **Passo 2:** Piega il foglio in due come indicato.



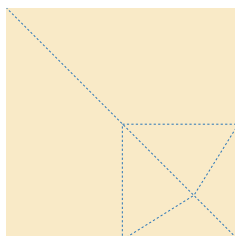
- **Passo 3:** Piega verticalmente e sotto per ben insistere sulla piega.



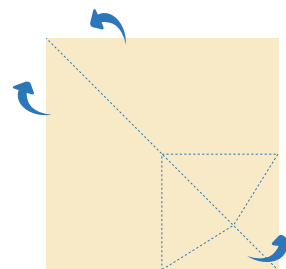
- **Passo 4:** Fai la stessa cosa con l'estremità. Segna bene la piega.



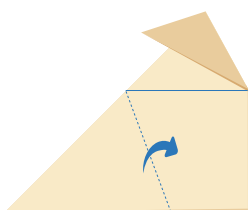
- **Passo 5:** Dispiega il foglio.



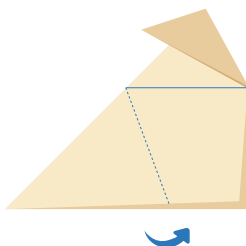
- **Passo 6:** Ora ripiega in due invertendo solamente le estremità dal resto. Si tratta della testa dell'anatra!



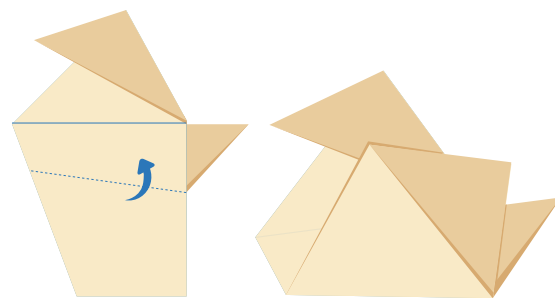
- **Passo 7:** Fai una nuova piega.



- **Passo 8:** Piega la punta verso l'interno (puoi dispiegare l'anatra per aiutarti)



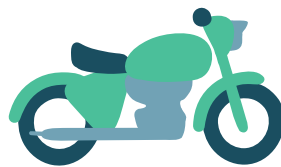
- **Passo 9:** Per finire, ripiega le ali verso l'alto.



Il quack quack info

- Vivo tra i 6 e i 7 anni
- La mia amica si chiama anatra
- Il mio piccolo si chiama anatroccolo
- Vivo nella fattoria quando sono addomesticato
- Vivo in riva allo stagno quando sono selvaggio
- Adoro mangiare i cereali! Gnam!





Attività 3

DISEGNA E INDOVINA

La storia da cui ha preso spunto quest'attività:

Amir, che abita all'ultimo piano del palazzo di Vicolo Cantastorie, 10, ha una vicina svampita che dimentica sempre qualcosa! Si chiama professoressa Cipolla. Professoressa Cipolla è talmente stravagante che ha portato una vera moto ai piedi del palazzo. Si una vera vera! Propone ad Amir di raggiungerla per dipingere il veicolo.

Divertiti a disegnare e a far indovinare!
Soltanto il disegno è permesso! È vietato dire o mimare la parola che vogliamo far indovinare!



- **Passo 1:** Prima di cominciare, forma almeno due squadre. Se siete in quattro, fai due squadre da due persone. Puoi dare un nome alla tua squadra!
- **Passo 2:** In seguito, procurati una lavagna o dei fogli e anche delle matite. Avrai anche bisogno di un cronometro!
- **Passo 3:** Sta a un membro della squadra 1 disegnare e far indovinare la parola alla sua squadra. Attenzione, il resto della squadra 1 ha soltanto 2 minuti per trovarla (eh già, non bisogna dimenticare il cronometro).
- **Passo 4:** Se, alla fine del cronometro, la squadra 1 non l'ha trovata, non avrà nuovi punti. Se è riuscita a indovinare, può aggiungere un punto nella tabella qui sotto.
- **Passo 5:** È il turno della squadra 2!
- **Passo 6:** Quando le squadre hanno finito di giocare, bisogna contare i punti. La squadra che ha più punti vince la partita!



