



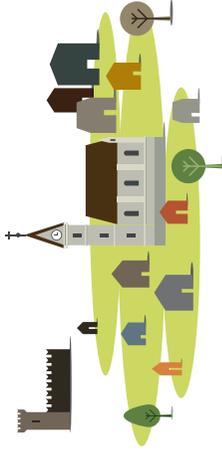
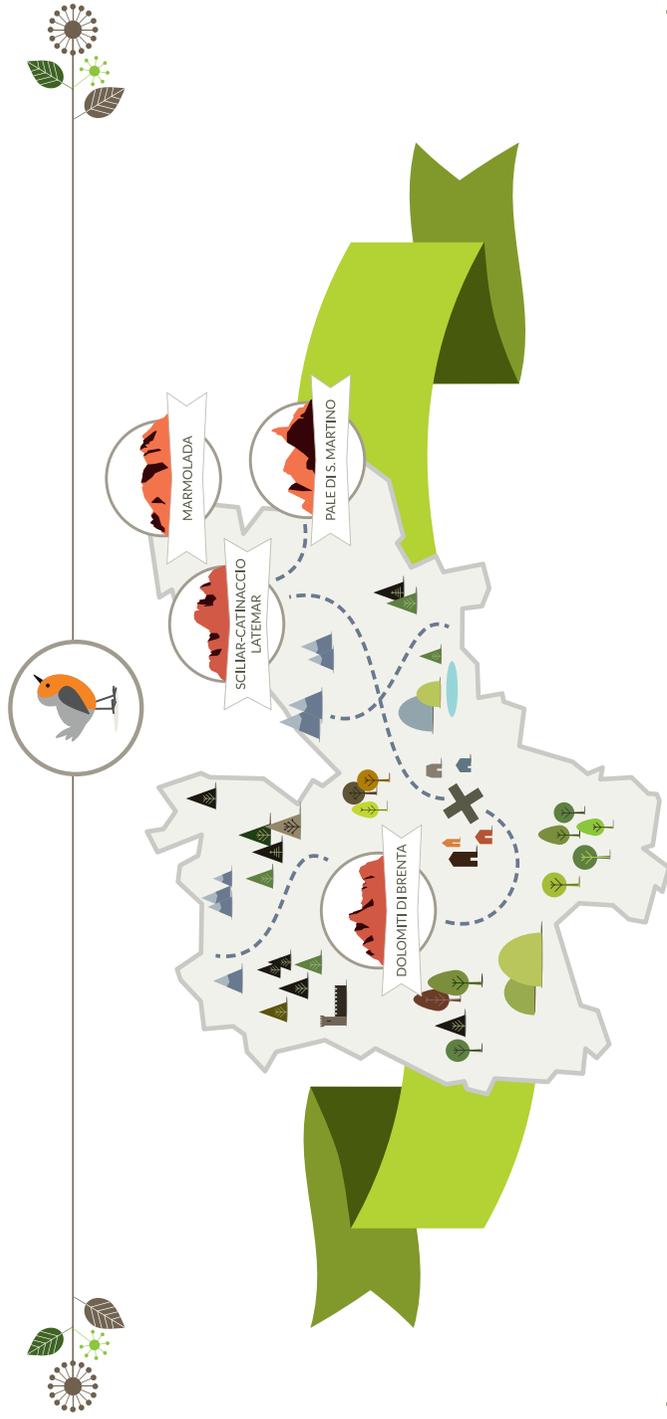
Libretto B  6-8 anni
www.avventuresuimontipallidi.it



Ideazione, direzione artistica e illustrazioni di
 Valentina Gottardi / crisidellaprospettiva.com

©2016 Provincia autonoma di Trento
 "Avventure sui Monti Pallidi" della Provincia autonoma di Trento è distribuito con
 Licenza Creative Commons Attribuzione - Non opere derivate 3.0 Italia.
 La licenza completa è disponibile all'indirizzo
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/it/deed.it>





Il paesaggio dolomitico

Il paesaggio delle Dolomiti è unico al mondo. Le cime delle montagne sono alte e quasi verticali, grandi burroni e precipizi separano le torri di pietra, le rocce sono particolari, e a volte qui si possono trovare rari fossili.

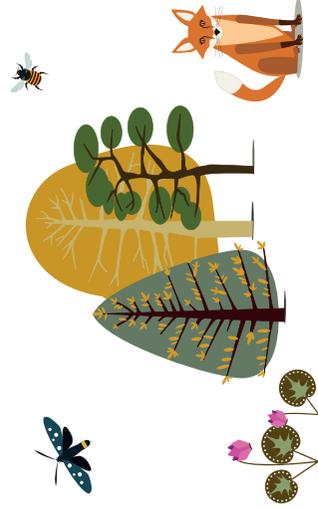
Da sempre le Dolomiti emozionano e fanno sognare poeti, pittori, scienziati, turisti e abitanti, bambini e adulti. E pensare che qui, milioni di anni, fa c'era il mare, con le sue dune sabbiose, i pesci e le conchiglie. Poi il mare si ritirò, la terra si mosse, ed emersero le meravigliose cime che oggi possiamo ammirare.

Il progetto Avventure sui Monti Pallidi è composto da:

Libretto-gioco A dedicato ai bambini da 9 a 10 anni

Libretto-gioco B dedicato ai bambini da 6 a 8 anni

Gioco digitale con materiale bonus disponibile su www.avventuresuimontipallidi.it

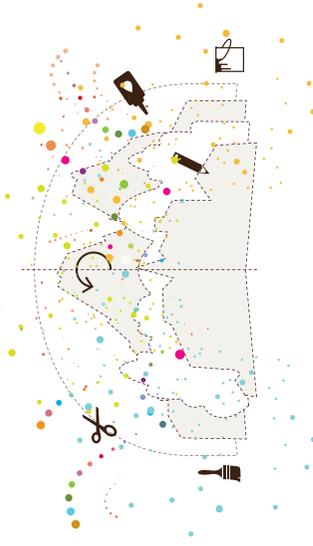


Questo Libretto

I fogli che hai in mano sono un libretto ricco di giochi e di spunti, che con la tua fantasia si trasformeranno in un favoloso mondo tutto da scoprire: il mondo delle Dolomiti dette anche Monti Pallidi.

Per giocare con questo libretto hai bisogno di: matite colorate o pennarelli, forbici con le punte arrotondate (fatti aiutare da un adulto!), colla. Sul sito internet www.avventuresuimontipallidi.it potrai scoprire nuovi animali e oggetti da stampare e ritagliare, e altri giochi e indovinelli per te.

Inizia con la scheda "Il borgo 1 A", e fatti aiutare dal pettirosso che ti spiegherà come fare.



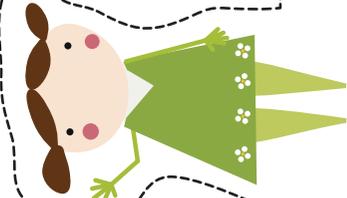
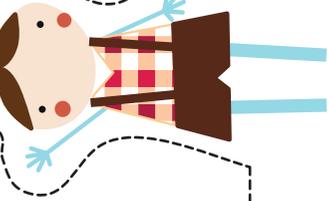
Continua il gioco su www.avventuresuimontipallidi.it



La storia

Ciao! Io mi chiamo Giacomino.

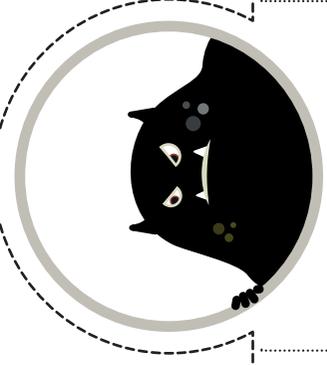
E io sono Martina



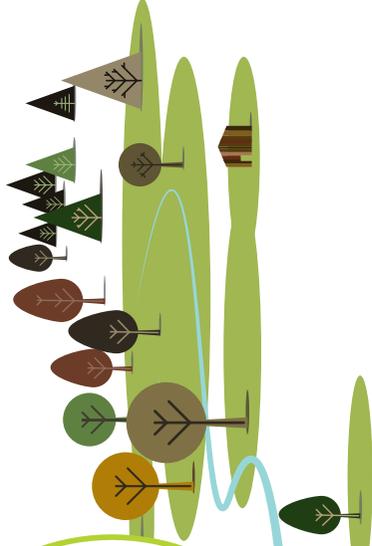
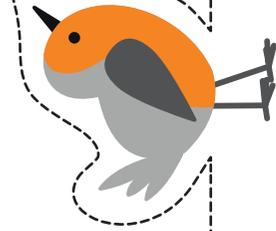
Io sono Smok. Sono bravissimo a combinare guai e a fare dispetti. Mi nascondo molto bene e mi trasformo: sono nero come il fumo e di me si vedono solo gli occhi. Secondo me queste montagne sono noiose, brutte e vecchie, e bisognerebbe cambiarle: togliere i colori, costruire nuove strade ovunque, tagliare il bosco. Ci penserò io!



Giacomino abita sulle Dolomiti, mentre Martina viene da più lontano, abita in città ed è qui in vacanza.....



Io sono il pettirosso. Anch'io abito sulle Dolomiti. Vi aiuterò a scacciare Smok e a riparare i guai che ha combinato. Vi vorrei anche presentare i miei amici animali e svelarvi qualche segreto di queste montagne.



Smok è proprio un tipaccio.

Ma non lo lasceremo fare, vero?

Istruzioni gioco e montaggio

Stampa le schede con una stampante



Inizia dalla scheda "Il Borgo" 1 A.

Istruzioni schede - Libretto A

1. Ritaglia gli oggetti e gli animali della parte superiore della scheda.

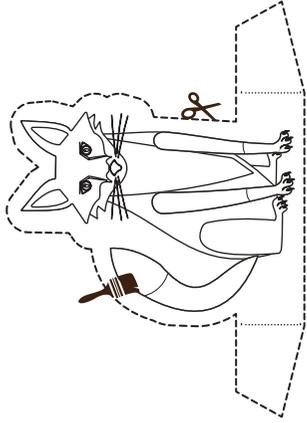


2. Incolla alcuni degli oggetti e degli animali nel posto giusto nella parte inferiore della scheda.

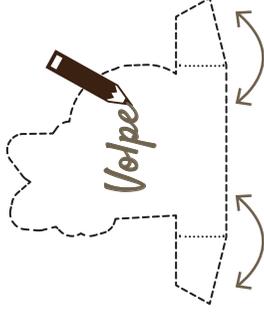


Istruzioni schede - Libretto B

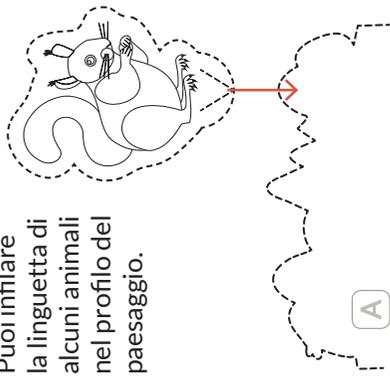
1. Colora e ritaglia gli animali della parte superiore della scheda.



2. Puoi scrivere il nome dell'animale sul retro per non dimenticarlo. Piega le alette lungo le linee puntinate per farlo stare in piedi.



3. Puoi inflare la linguetta di alcuni animali nel profilo del paesaggio.

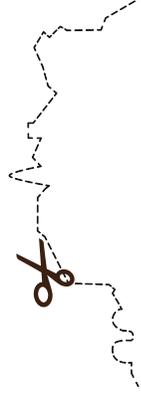


Completamento schede e montaggio - Libretto A e Libretto B

4. Colora le schede con i colori mancanti e completa i giochi.



5. Ritaglia lungo la linea tratteggiata il lato A e lato B del paesaggio.



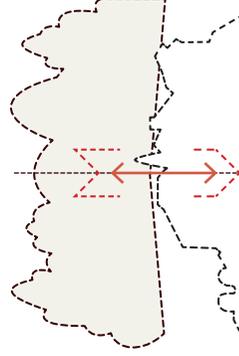
6. Fai combaciare il lato A e il lato B e incollali insieme per costruire le quinte del paesaggio.



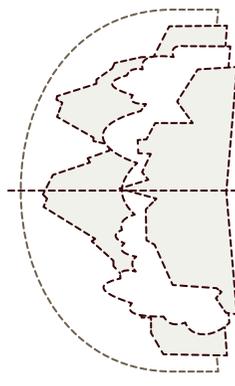
7. Rifila i bordi se necessario



8. Assembla le quinte intagliando e infilando le linguette corrispondenti una dentro l'altra. Puoi aiutarti piegando leggermente le quinte a metà.



9. Gioca con il tuo nuovo paesaggio di carta!



4

B

IL CIELO



LIBRETTO B



Falco pellegrino



Avventure
sui

Monti Pallidi



www.avventuresuimontipallidi.it

crisidellaprospettiva.com

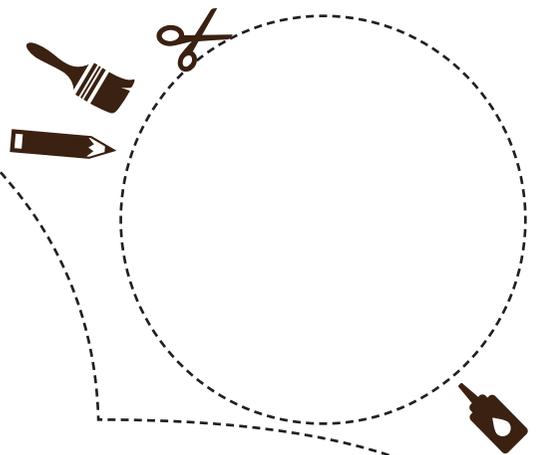
4 B



Gracchio alpino



Aquila

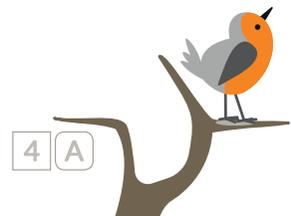
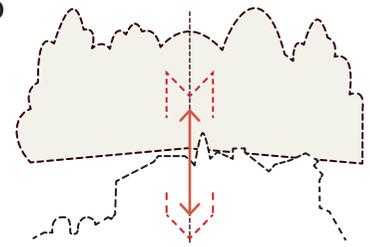


Abbiamo vinto! Il paesaggio delle Dolomiti ora è protetto e rispettato. Sono tornati anche gli uccelli nel cielo. Ora Giacomino, che abita in queste montagne, e Martina, che viene qui in vacanza, sono felici. Potranno godersi il paesaggio e la splendida giornata di sole!

Eccoci arrivati in cima!
Guarda in alto: che fumo nero.
Ritaglia il cerchio e incollalo sopra a Smok e disegnaci sopra quello che vuoi.
Ritaglia anche gli uccelli del cielo.



Istruzioni per il montaggio
Assembla le quinte intagliando e infilando le linguette corrispondenti una dentro l'altra.
Puoi aiutarti piegando leggermente le quinte a metà.



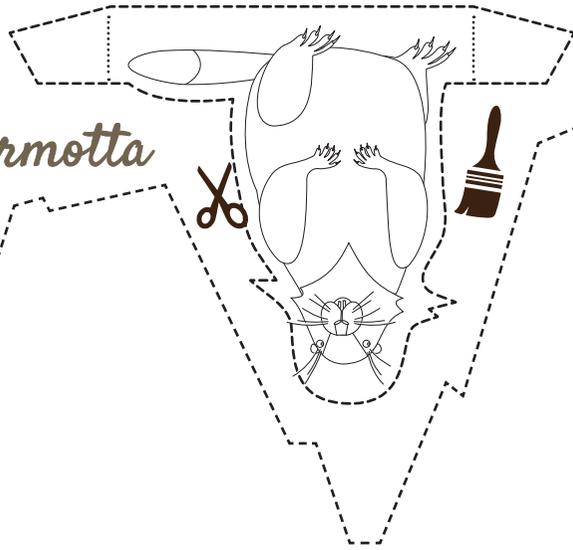
3

B

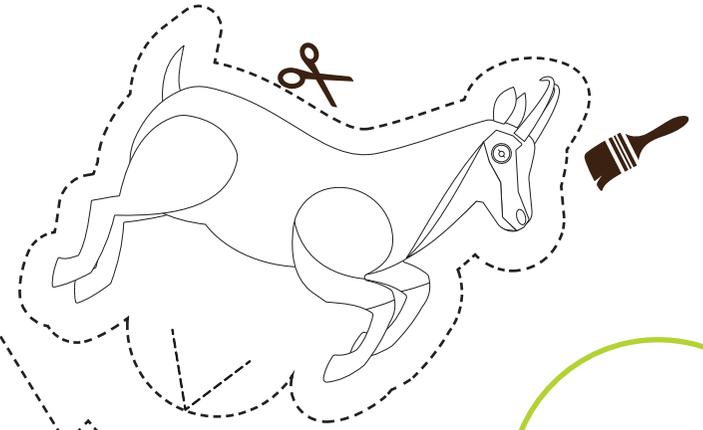
LE CIME



Marmotta

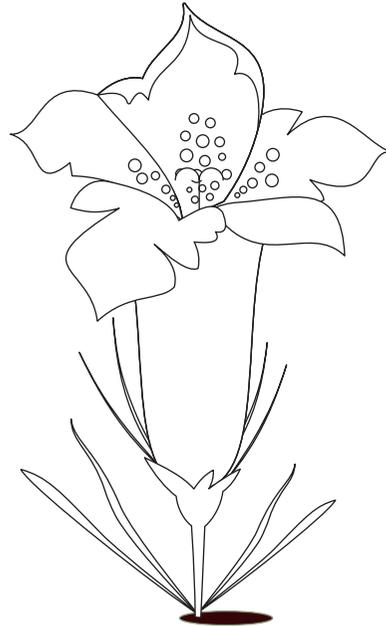


Camoscio

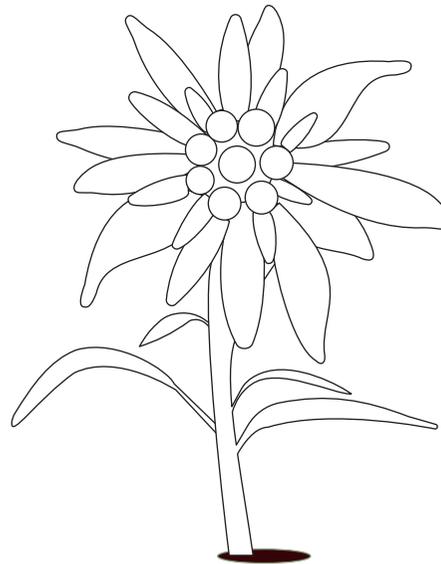


Ritaglia e colora gli animali delle cime

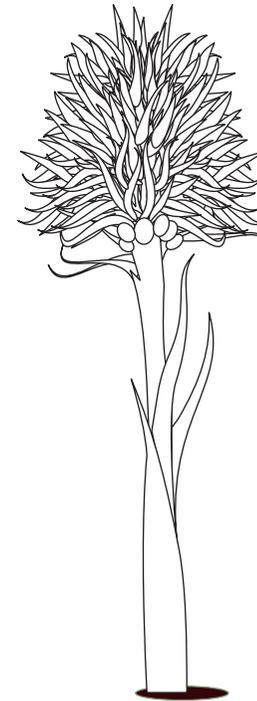
Negritella



Genziana



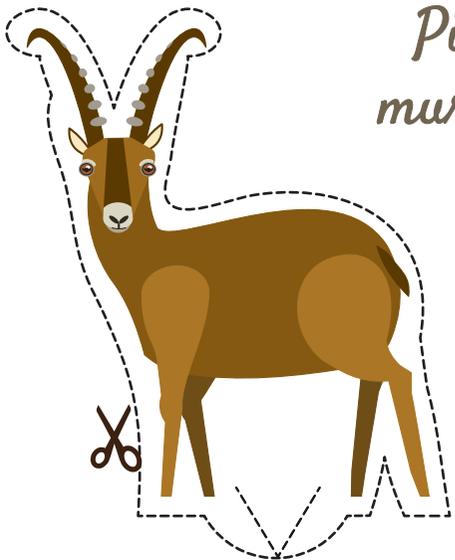
Stella alpina



Sulle cime crescono fiori bellissimi!

Molti di loro sono protetti e non si possono raccogliere. Sapresti dirmi di che colore sono e quali sono i loro nomi?





Picchio muraiolo



3

A

LE CIME



Salmerino



Stambecco

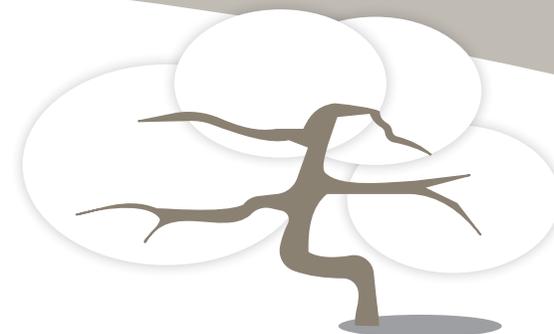
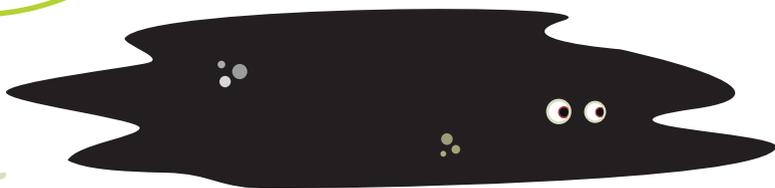


Finalmente siamo arrivati. Da qui si vede un paesaggio bellissimo. Queste cime sono chiamate i "Monti Pallidi" perché le rocce hanno un colore molto delicato alla luce del sole. Sono proprio unici! Anche qui Smok ha portato via i colori! Aiuta Giacomino e Martina a riportare i colori sulla montagna!



Smok ha anche inquinato il laghetto: guarda che nero che è diventato! Presto, ritaglia il laghetto e coloralo. E' la casa del salmerino!

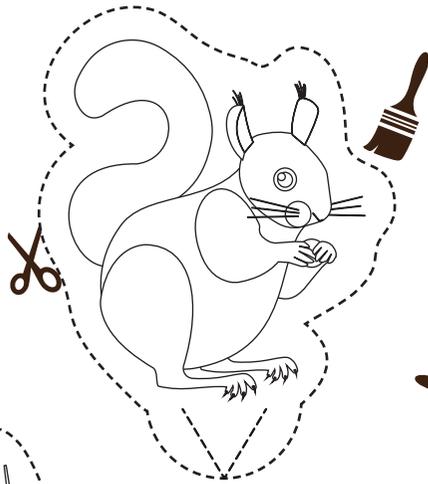
3 A



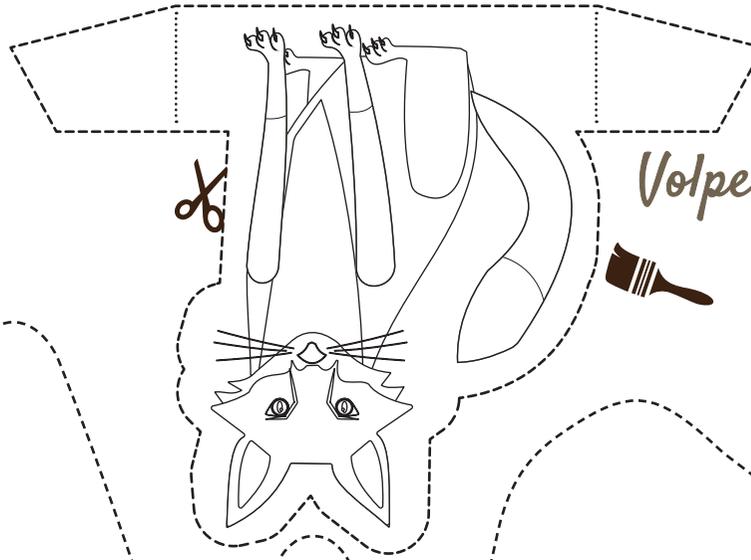
2

B

IL BOSCO E IL PRATO



Scoiattolo



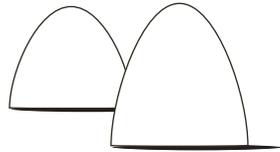
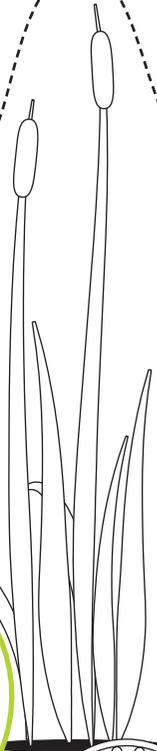
Volpe

Colora e ritaglia gli animali.

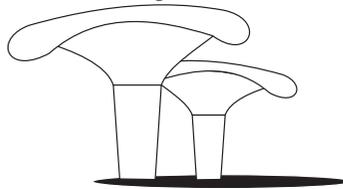
Colora il sottobosco



Piante palustri



"Finferlo"



2 B

Quali fiori e piante si trovano nel sottobosco?
Li sapresti colorare?

Fragola di bosco



Ciclamino



Ranuncolo



2

A

IL BOSCO E IL PRATO

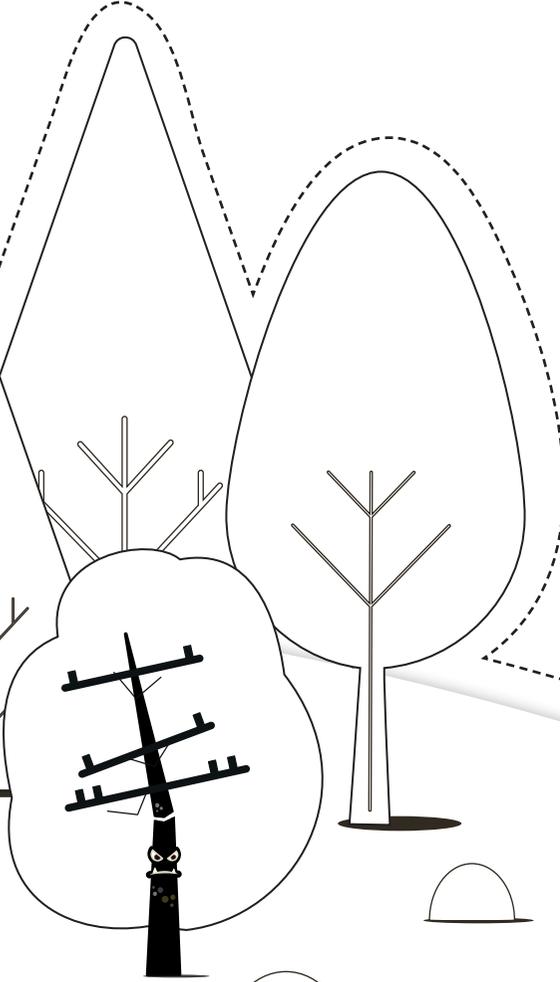
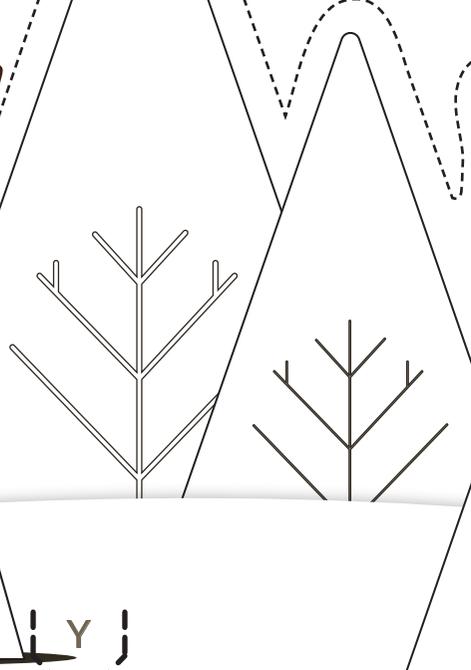
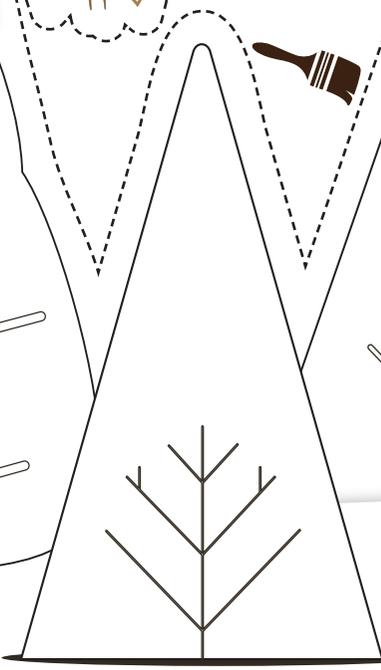
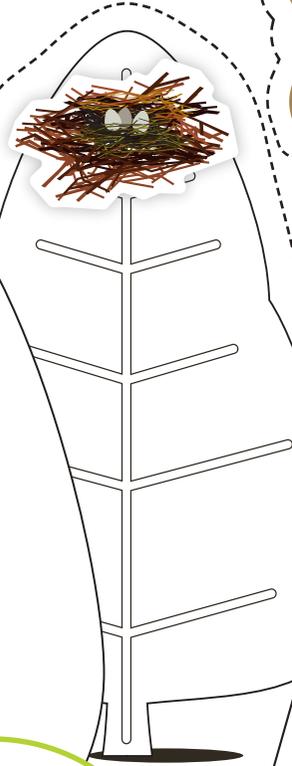
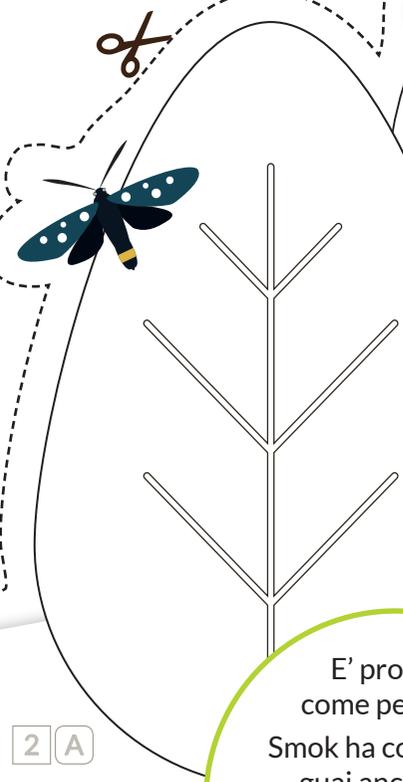
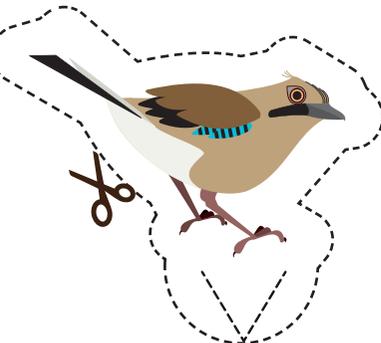


Ghiandaia

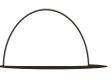
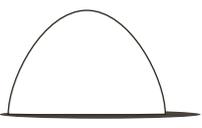
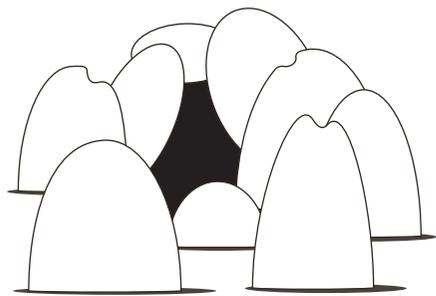
Capriolo

Smok si è nascosto nel bosco. Aiuta Giacomo e Martina a scacciare Smok! Scopri dove si è nascosto, ritaglia, colora e incolla l'albero sopra di lui. Si arrabbierà tantissimo!

E' proprio come pensavo. Smok ha combinato guai anche qui. Guardate: ha spaventato tutti gli animali e ha portato via i colori del bosco!



2 A



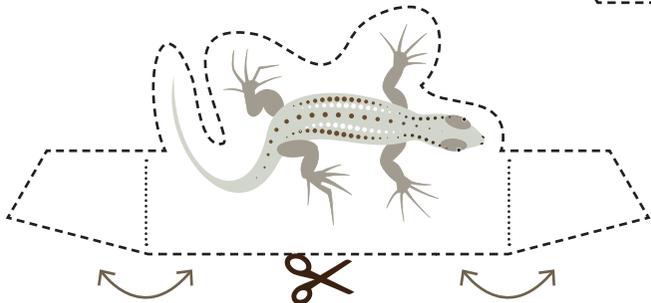
1

B

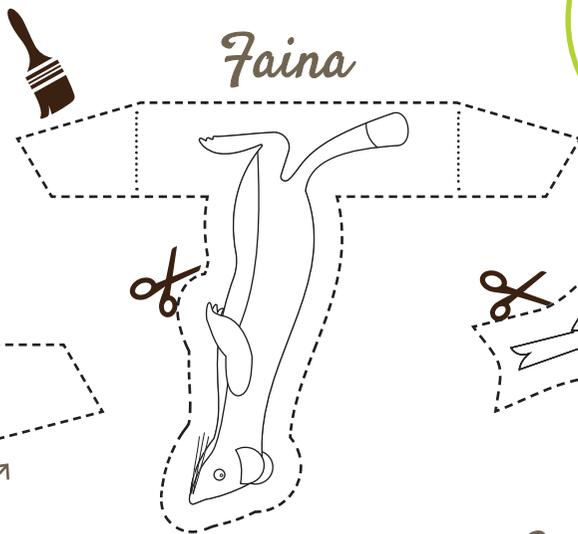
VERSO IL BOSCO



Lucertola

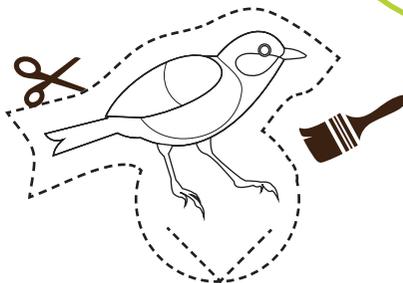


Faina

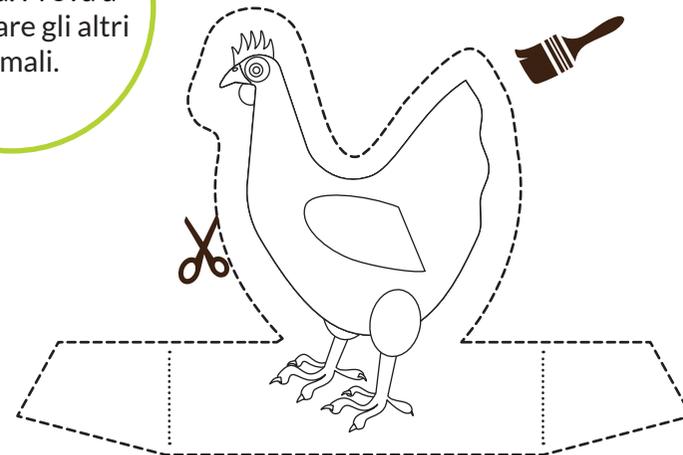


Colora e ritaglia gli animali.

La lucertola è già colorata. Prova a completare gli altri animali.



Gallina



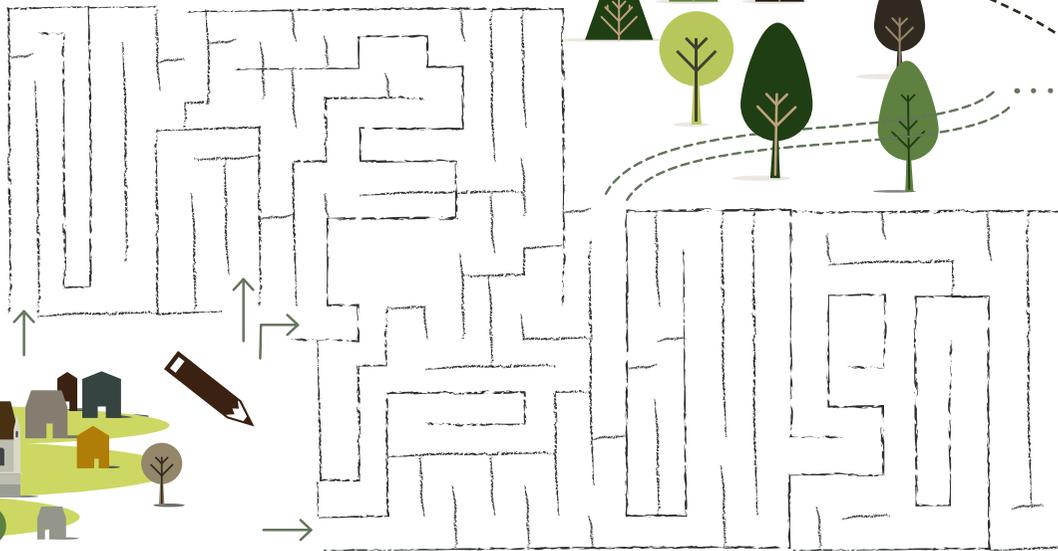
Cinciallegra



Ecco il bosco!
Siamo quasi arrivati.
Però mi sembra che anche Smok sia andato da quella parte. Chissà che guai avrà combinato!

1 B

Trova la strada giusta per andare dal borgo al bosco



Passa alla prossima scheda: 2/Bosco →



1

A

IL BORGO



ISTRUZIONI

1. Ritaglia gli oggetti e i personaggi nella parte superiore per giocare.



2. Colora gli animali, gli oggetti e i paesaggi.



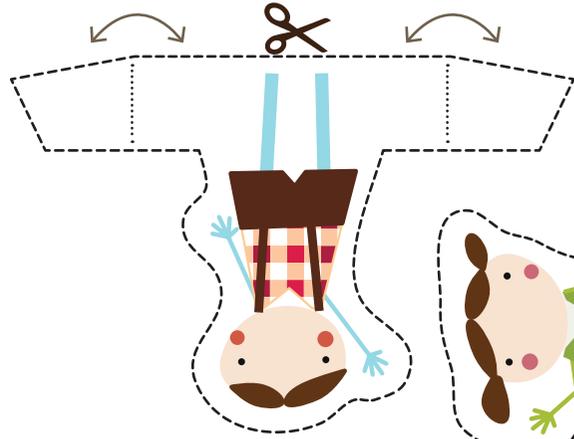
3. Completa i giochi.



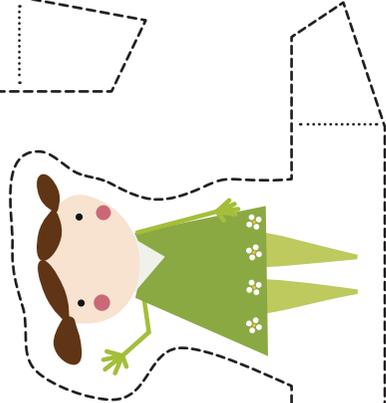
4. Ritaglia lungo la linea tratteggiata i paesaggi.



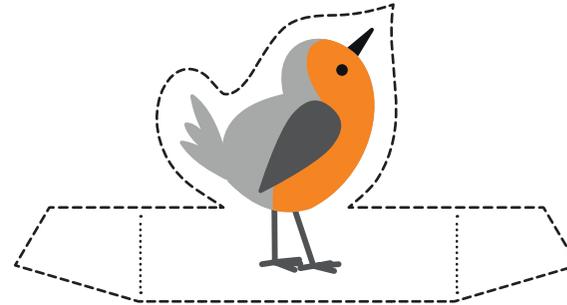
5. Fai combaciare il lato A e il lato B e incollali insieme per costruire le parti del paesaggio.



Giacomino



Martina



Pettirosso

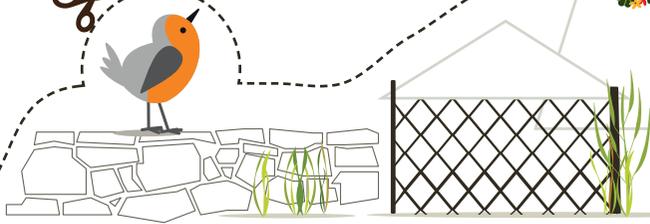


Smok

Eccoci nel paese. E' un borgo molto bello. Ci sono cose vecchie e nuove: la vecchia chiesa, la fontana, il pollaio, il nuovo punto informativo...

Ma dov'è finita la fontana? Dove sono le galline? Le ha rubate Smok! Mancano anche tutti i colori!

Dobbiamo rimediare e colorare tutto!



1 A