

emons:  
libri&audiolibri

emons!raga

# i Pitik

e la libellula nera

Quaderno delle attività



# Indice

Quiz Zone.....	3
Qirkat.....	8
Ricetta delle uova strapazzate.....	11

# Quiz Zone



Vale anche più di una risposta per ogni domanda.

1. Cosa cerca il principe Alvin nel ruscello?
  - a) Un pesce per il pranzo
  - b) Le sue chiavi di casa
  - c) La pietra, che non è più luminosa
  
2. Al principe Alvin piace il nome “Merlina”.  
Scegli tre nomi che ti piacciono  
per una ragazza.....  
per un ragazzo.....
  
3. Perché la signora Miccia si chiama così?
  - a) Perché minaccia altre persone
  - b) Perché causa malcontento fra le persone
  - c) Perché assomiglia a una miccia
  
4. Secondo Sveva, la verga d’oro cresce vicino ai ruscelli. Dove cresce in realtà?  
Fai una ricerca!.....

**5.** Se tu fossi Merlina, cosa porteresti al principe Alvin, sapendo che sta male?  
Fai un disegno dell'oggetto.

**6.** Perché Telmah cammina con la testa in giù?

- a)** Perché ha delle vesciche sotto i piedi
- b)** Perché ha scambiato le braccia con le gambe
- c)** Perché non vuole camminare come tutti gli altri

**7.** Hai mai finto di avere un dolore e invece non era vero?

Quale dolore hai simulato?.....  
Ti ricordi perché l'hai fatto?.....

**8.** Perché il principe Alvin è guarito?

- a)** Perché Merlina gli ha portato la lattina di birra
- b)** Perché il professore Leprotti gli ha dato la medicina giusta
- c)** Perché lui ha solo finto di stare male e non doveva "guarire"
- d)** Perché Merlina è andata a trovarlo e gli ha chiesto scusa

**9.** Quand'è stata l'ultima volta che ti sei arrabbiato/a tanto, come è successo a Letizia quando le hanno vietato di partecipare alla lezione di magia?  
Fai un disegno di te arrabbiato/a. È importante che si veda la rabbia! La puoi dipingere anche al posto della tua faccia.

**10.** Merlina deve portare sulla sua zattera un piccolo lupo, un agnello e un cavolfiore sulla riva opposta del lago. La zattera però non è in buone condizioni e può reggerne solo uno alla volta. Ma c'è un problema: non si può lasciare il piccolo lupo da solo con l'agnello, perché il lupo lo divorerebbe. Nemmeno si può lasciare l'agnello con il cavolfiore, perché se lo mangerebbe. Come fa Merlina a portare tutti e tre sull'altra riva senza che nessuno di loro venga mangiato?

**11.** Che cos'è uno zoccolo?

- a)** Una parolaccia
- b)** Un'unghia di alcuni animali
- c)** Il primo aiuto quando qualcuno si fa male

**12.** Cosa vuol dire: avere coraggio?

- a)** Quando si fa una cosa difficile anche se si ha paura
- b)** Quando si fa qualcosa senza riflettere sui pericoli
- c)** Quando si fa qualcosa per fare bella figura, anche se si ha paura
- d)** Un po' di a), un po' di b) e un po' di c
- e)** Avere coraggio è tutt'un'altra cosa

**13.** Che cos'è un altopiano?

- a)** Una parte nelle montagne dove tutto è piatto
- b)** Un pianoforte che sta sui trampoli
- c)** L'ultimo piano di un palazzo

**14.** Disegna un'aquila che si tappa gli orecchi con gli artigli.

**15.** Cosa ti succede quando hai tanta paura? Cerca di ricordarti l'ultima volta che l'hai provata.

- a)** Ti tremano le ginocchia come a Isotta
- b)** Cominci a sudare
- c)** Ti battono i denti
- d)** Ti batte il cuore così tanto che sembra che stia per saltare fuori dal petto
- e)** Non riesci a parlare
- f)** Ti si drizzano i capelli, tanto che assomigli a un riccio
- g)** Ti viene la nausea
- h)** Altro

**16.** Il principe Alvin vorrebbe sapere come funziona la pietra luminosa. Eugenio vorrebbe inventare una cosa con la quale si può accendere comodamente un fuoco. Letizia vorrebbe imparare a fare le magie.

Tu cosa sogni di fare?.....  
.....

**17.** Se sei molto agitato/a, prova a respirare come fa Geisir, quando capisce che Letizia ha usato male un incantesimo. Inspira gonfiando la pancia e conta fino a tre. Poi espira svuotando la pancia e conta fino a quattro. Ripetilo dieci volte.

Questo esercizio ti aiuta a controllare l'ansia, per esempio, prima di un compito in classe o quando devi tirare un calcio di punizione in una partita, o quando devi recitare davanti ai compagni di classe.

Se non hai tempo di fare l'esercizio dieci volte, ne bastano anche tre.

**18.** Sei mai stato in un posto completamente silenzioso? Se non ti è mai capitato, cerca di immaginarlo! (Per esempio, un punto nello spazio, in una caverna, sotto l'acqua o sotto la coperta del letto.) Sai disegnare il silenzio?

- 19.** Che cos'è la prontezza di spirito?
- a)** Un detersivo
  - b)** Una bevanda per adulti
  - c)** La capacità di reagire immediatamente in modo adeguato

---

**10.** Per prima cosa, Merlina porta la capra, poi torna indietro e carica il lupo. Ma siccome il lupo e la capra non possono rimanere da soli, Merlina si riporta indietro la capra. Poi lascia la capra e prende il cavallo, riattraversa il lago e lo lascia vicino al lupo. Infine torna un'altra volta indietro e fa salire sulla zattera la capra.

**1. C   2. B   3. B   4. B   5. D   6. D   7. B   8. D   9. B   10. B   11. B   12. D   13. A   14. C   15. C**

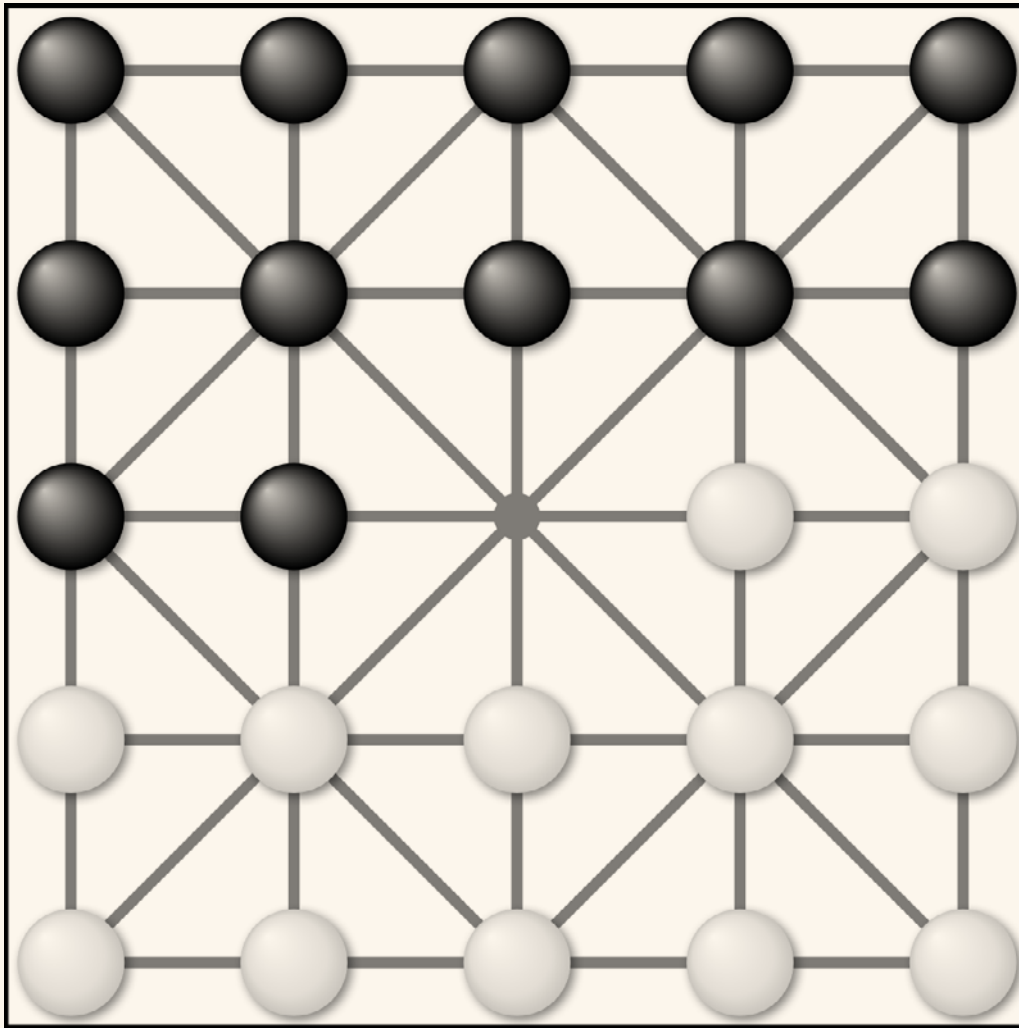
**Risposte giuste**

# Qirkat

## Regole

- a.** Si gioca in due.
- b.** Prendete un pezzo di cartone e disegnate una griglia con 5×5 caselle, collegate con linee verticali, orizzontali e diagonali (guardate il disegno sotto).
- c.** Ogni giocatore ha 12 pedine. (Puoi usare sassolini o smarties oppure puoi creare le pedine con la plastilina). L'importante è che le pedine di un giocatore siano di un colore diverso da quelle dell'altro.
- d.** I giocatori si mettono seduti uno in fronte all'altro e posizionano le pedine nelle due file più vicine a loro e nelle due caselle a destra della fila centrale. La casella centrale deve rimanere vuota.





### Posizione di partenza

- a.** Gettate una moneta per stabilire chi comincia. Non è un vantaggio, perché la pedina che si muove per prima, viene automaticamente catturata.
- b.** La pedina si può spostare da una casella a una qualsiasi altra casella collegata da una linea, in senso verticale, orizzontale o diagonale.
- c.** La pedina può saltare sopra quella dell'avversario, catturandola ed eliminandola dal gioco, se la casella successiva è vuota.
- d.** Più di un salto è permesso, anzi obbligatorio. In caso di più possibilità di salto, il giocatore deve stabilire la sequenza, eliminando più pedoni possibile dell'avversario.
- e.** Saltando, il giocatore può cambiare la direzione, per esempio da orizzontale a diagonale o a verticale.

- f.** Se è possibile eliminare una pedina dell'avversario si deve farlo. Se un giocatore non vede e non sfrutta questa possibilità e l'avversario se ne accorge, quest'ultimo può catturare la pedina "nemica".
- g.** L'obiettivo del gioco è catturare tutte le pedine dell'altro giocatore. Si vince il gioco quando l'altro giocatore ha perso tutte le sue pedine.
- h.** Se un giocatore ha bloccato tutte le pedine dell'altro giocatore in modo che non si possono più muovere, ma neanche si possono eliminare, il gioco finisce pari.

# Ricetta

## delle uova strapazzate



### Ingredienti (a testa)

- 1 uovo
- 1 cucchiaio di cipolla tritata fina fina
- un po' d'olio d'oliva
- 1 cucchiaino di acqua minerale frizzante
- ½ cucchiaino di farina
- un po' di sale
- 1 cucchiaino di parmigiano grattugiato
- 1 cucchiaio di piselli

### Preparazione

Rompi le uova con attenzione e versale in un contenitore alto, poi sbattile con una forchetta, e infine aggiungi la farina, il parmigiano e un po' di sale.

Versa un po' d'olio in una padella. Quando è caldo, aggiungi le cipolle tritate e rosolale per un poco.

Abbassa il fuoco e versa le uova sbattute e i piselli (se i piselli non ti piacciono,

non li devi mettere per forza. Puoi usare un altro ingrediente come, ad esempio, i pomodori oppure una verdura già cotta).

Mescola le uova con un cucchiaino di legno finché non si rapprendono (ma non devono asciugarsi troppo!)

Buon appetito!