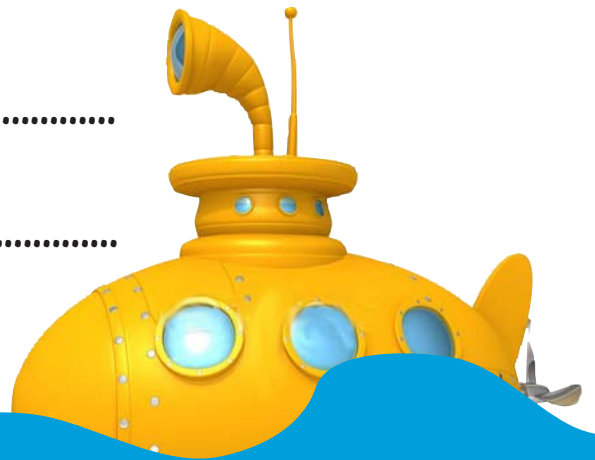


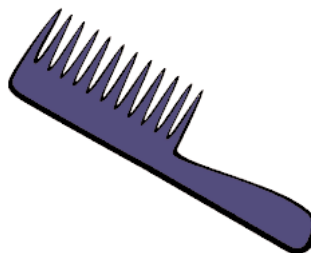
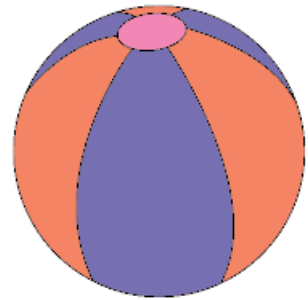
IL MIO LIBRO GIOCO PER LE VACANZE

Nome

Anno



Cerchia di rosso tutti gli oggetti che possono esserci utili per proteggerci dal sole e dal caldo.



CONOSCI I CARTELLI STRADALI?

Per ogni domanda, scegli la risposta che ti sembra giusta (puoi farti aiutare da un adulto).

Sai che...

I cartelli stradali ci parlano con le forme: i cartelli TRIANGOLARI ci avvisano di un PERICOLO, i cartelli TONDI VIETANO o OBBLIGANO, i cartelli QUADRATI o RETTANGOLARI ci DANNO INDICAZIONI.



1. Quando vedi questo cartello

- Devi guardare verso destra.
- Puoi andare solo a destra.
- Devi sdraiarti in mezzo alla strada con la testa verso la destra.



2. Questo cartello ti dice che

- Se vuoi, puoi entrare in quella via.
- Devi assolutamente entrare in quella via.
- E' vietato entrare in quella via.



3. Se vedi questo segnale?

- Sai che troverai una rotatoria.
- Giri su te stesso/a come una trottola per 3 volte.
- Disegni 3 frecce tonde sulla strada.



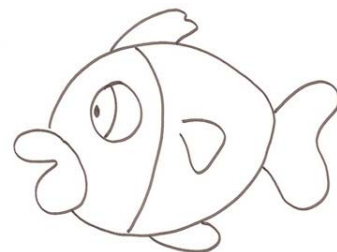
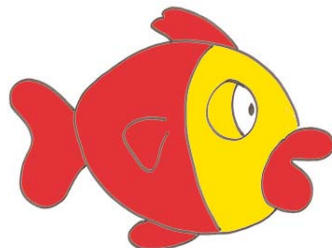
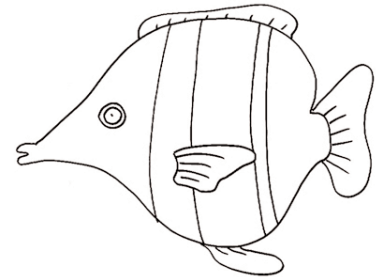
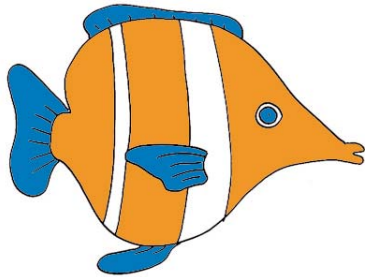
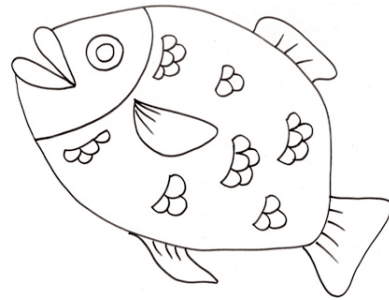
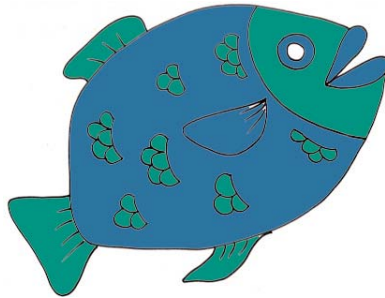
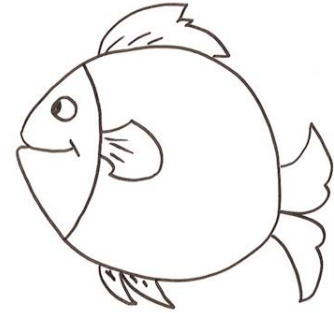
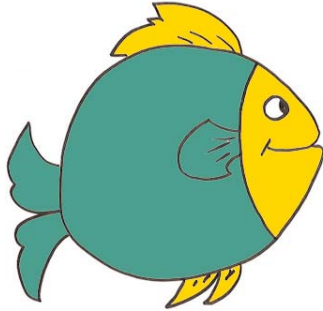
4. Quell'omino nel quadrato indica che

- Devi attraversare sulle strisce pedonali.
- C'è un attraversamento pedonale. Devi rallentare o fermarti per lasciare passare i pedoni.
- Non si puoi attraversare la strada in quel punto.



COLORA I PESCI

Divertiti a colorare i pesci invertendo i colori di ognuno di loro.



BATTAGLIA NAVE

Cerca un avversario per giocare a battaglia navale!
(l'altra griglia è nella prossima pagina).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Sistema le tue navi in questa griglia (attenzione: il tuo avversario non deve vedere dove le metti). Puoi sistemarle sia in orizzontale che in verticale.

1 portaerei:

--	--	--	--	--

2 incrociatori:

--	--	--	--	--	--	--	--

3 torpedinieri:

--	--	--	--	--	--	--	--

4 sommergibili:

--	--	--	--	--

A turno, ogni giocatore cerca di colpire una nave avversaria dando le coordinate di una casella. **Ad esempio: D-6.**

La chiamata deve essere segnata nella casella corrispondente, con un puntino se non ha colpito nulla (si risponde **acqua**) e con una croce se ha colpito una nave (si risponde **colpito**).

Quando è stata colpita tutta la nave si risponde **affondata**.

Il gioco finisce quando uno dei giocatori è riuscito ad affondare tutte le navi del suo avversario.

In questa griglia, segna tutte le chiamate che fai al tuo avversario.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



BATTAGLIA NAVE

Griglia dell'avversario!

Chi vincerà?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Sistema le tue navi in questa griglia (attenzione: il tuo avversario non deve vedere dove le metti). Puoi sistemarle sia in orizzontale che in verticale.

1 portaerei:

--	--	--	--

2 incrociatori:

--	--	--	--	--	--

3 torpedinieri:

--	--	--	--	--	--

4 sommergibili:

--	--	--	--

A turno, ogni giocatore cerca di colpire una nave avversaria dando le coordinate di una casella. **Ad esempio: D-6.**

La chiamata deve essere segnata nella casella corrispondente, con un puntino se non ha colpito nulla (si risponde **acqua**) e con una croce se ha colpito una nave (si risponde **colpito**).

Quando è stata colpita tutta la nave si risponde **affondata**.

Il gioco finisce quando uno dei giocatori è riuscito ad affondare tutte le navi del suo avversario.

In questa griglia, segna tutte le chiamate che fai al tuo avversario.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



FAI LA SPESA

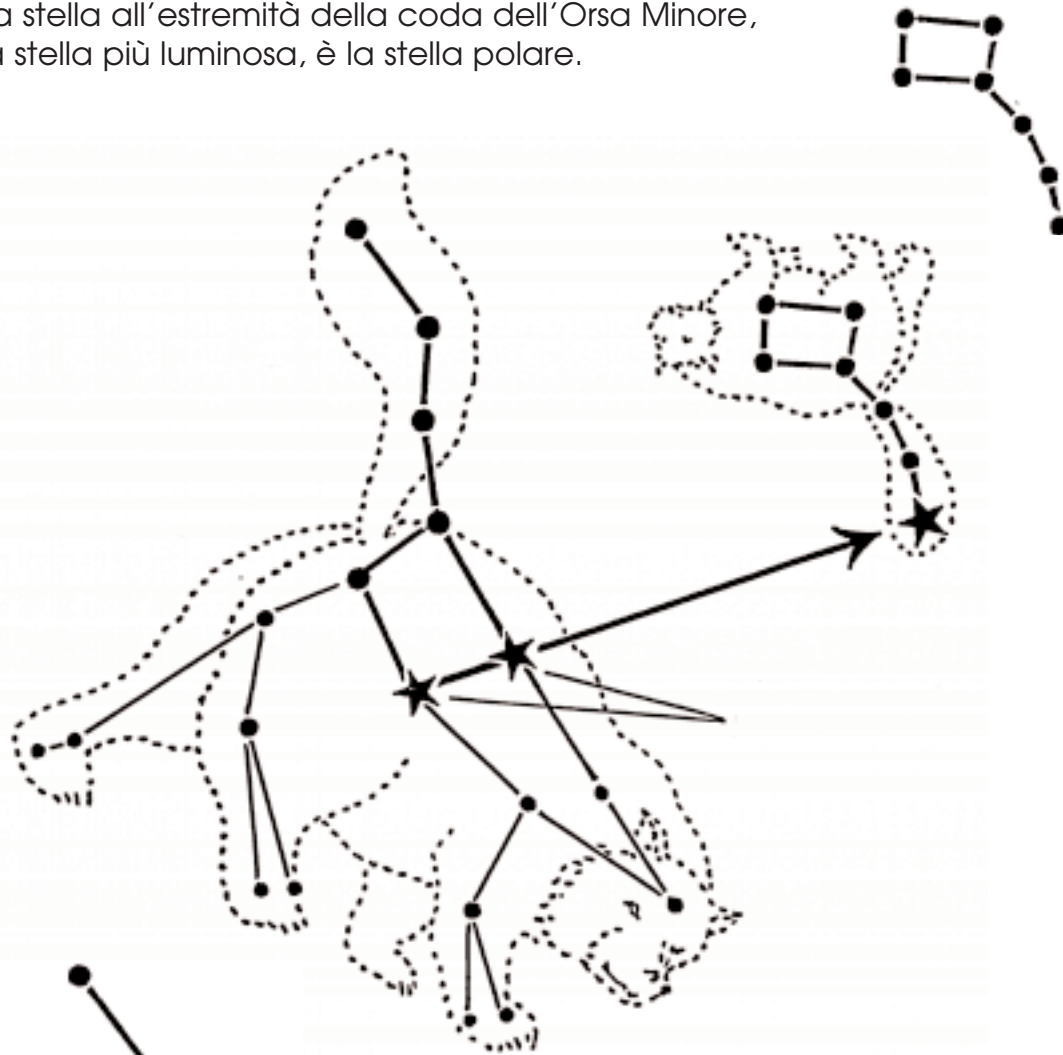
Fai la spesa mettendo nel cestino (con una freccia) o cerchiando solo la frutta e la verdura estiva.



Scegli una notte limpida e con un cielo senza nuvole e divertiti a cercare questi gruppi di stelle.

IL PICCOLO CARRO O ORSA MINORE

La stella all'estremità della coda dell'Orsa Minore, la stella più luminosa, è la stella polare.



IL GRANDE CARRO

È formato dalle sette stelle più brillanti della costellazione dell'Orsa Maggiore che formano una caratteristica figura a forma di carro.

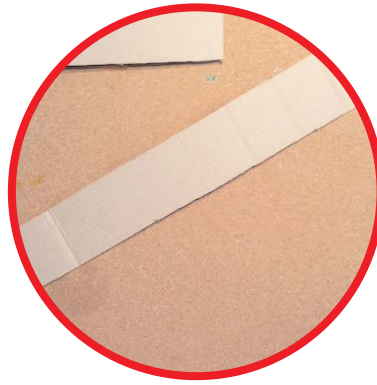


LA CASETTA CON GIARDINO

Costruisci un casetta con un giardino che cresce.

COSA TI SERVE:

- 1 vaschetta di plastica lavata (quelle della frutta 2 verdura)
- Terriccio
- Semi di erba da gatto o semi di crescione. Se usi il crescione, taglialo appena germoglia e aggiungilo all'insalata!
- Cartoncino riciclato
- Matita o penna
- Righello
- Forbici grandi
- Pittura tipo tempera
- Pennelli
- Pinzatrice



Costruisci la base della casa in base alle misure della tua vaschetta (dovrai metterla all'interno).



Metti terriccio e semi nella vaschetta, annaffia e aspetta qualche giorno... Attenzione, la terra deve essere bagnata regolarmente (se le giornate sono molto calde, anche tutti i giorni)!

