

# Pasta pazza



Crea questa pasta pazza che si comporterà come un liquido se vi eserciti pressione sopra, ma che se la schiacci o la mescoli velocemente si comporterà come un solido.

**Attenzione: leggere prima di iniziare.**

- Chiedi a un adulto di aiutarti.
- Occhio al disordine! Questa attività è molto divertente, ma può generare confusione - preparati (tieni a portata di mano panni, giornali vecchi e molta acqua).
- Tieni la pasta lontano dal tuo telefono/tablet.
- Non buttare la pasta nel lavandino. Quando hai finito, infila con un cucchiaino in una busta di plastica e buttala nella spazzatura.
- Il colorante per alimenti può macchiare, per cui indossa un grembiule e magari dei vestiti vecchi.

## Competenze sviluppate

 Fisica

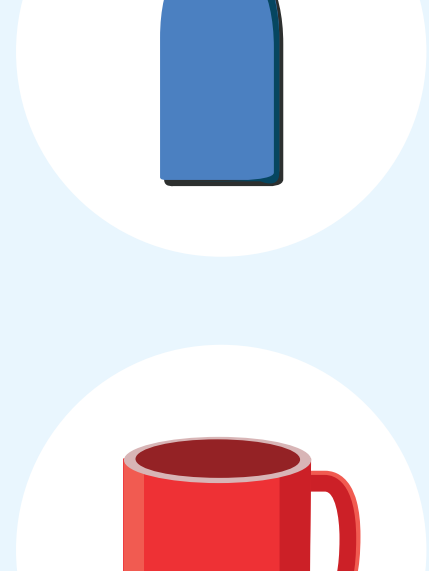
 Creatività

 Logica

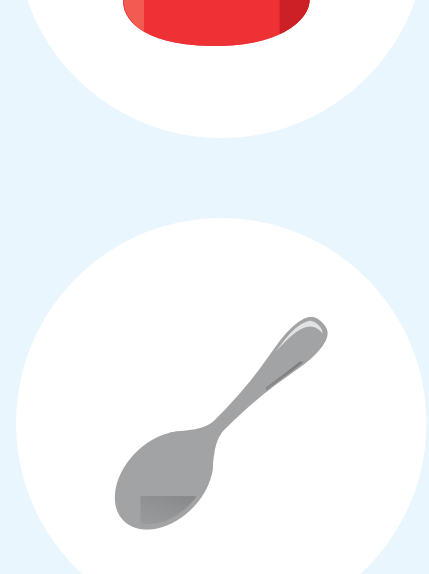
## Di cosa hai bisogno



Grembiule



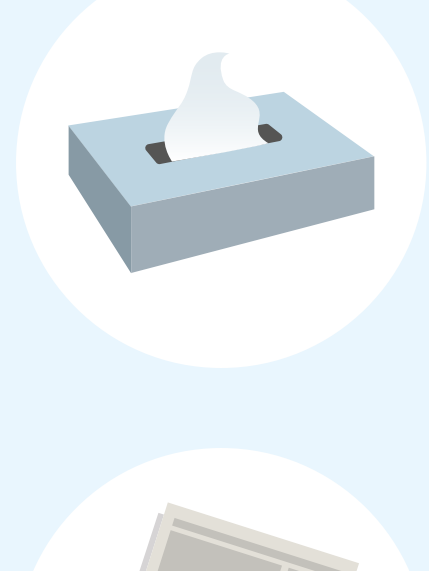
Amido di mais



Acqua



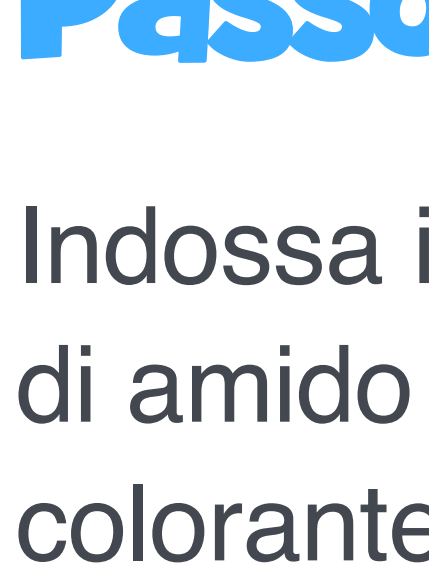
Colorante per alimenti



Tazza



Cucchiaino



Ciotola in plastica



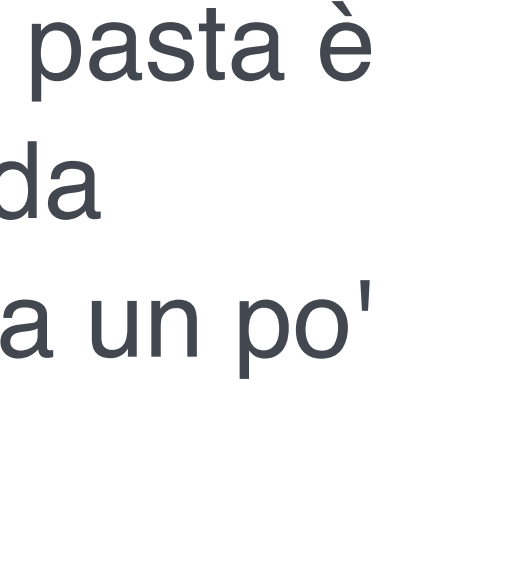
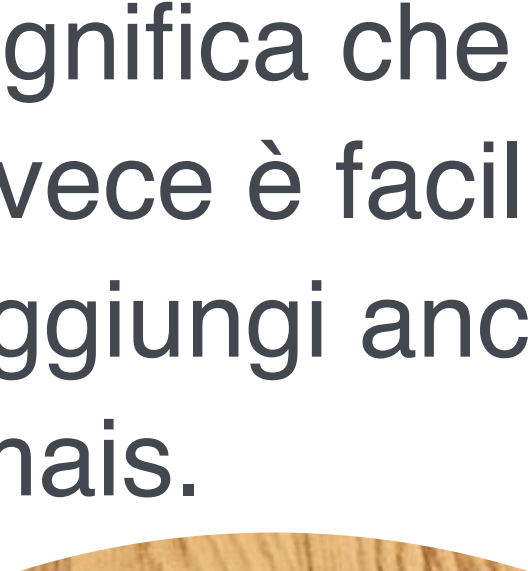
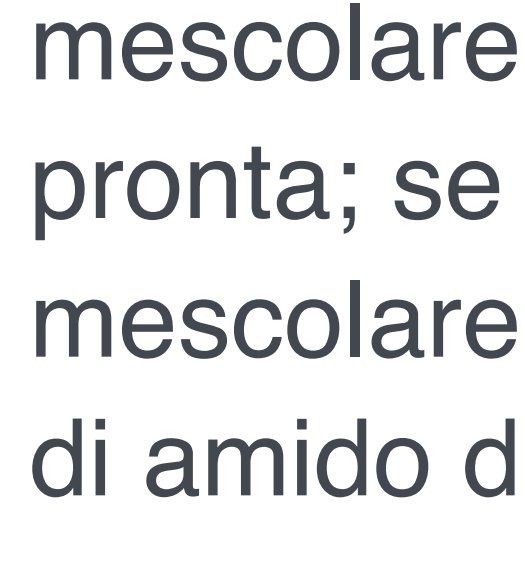
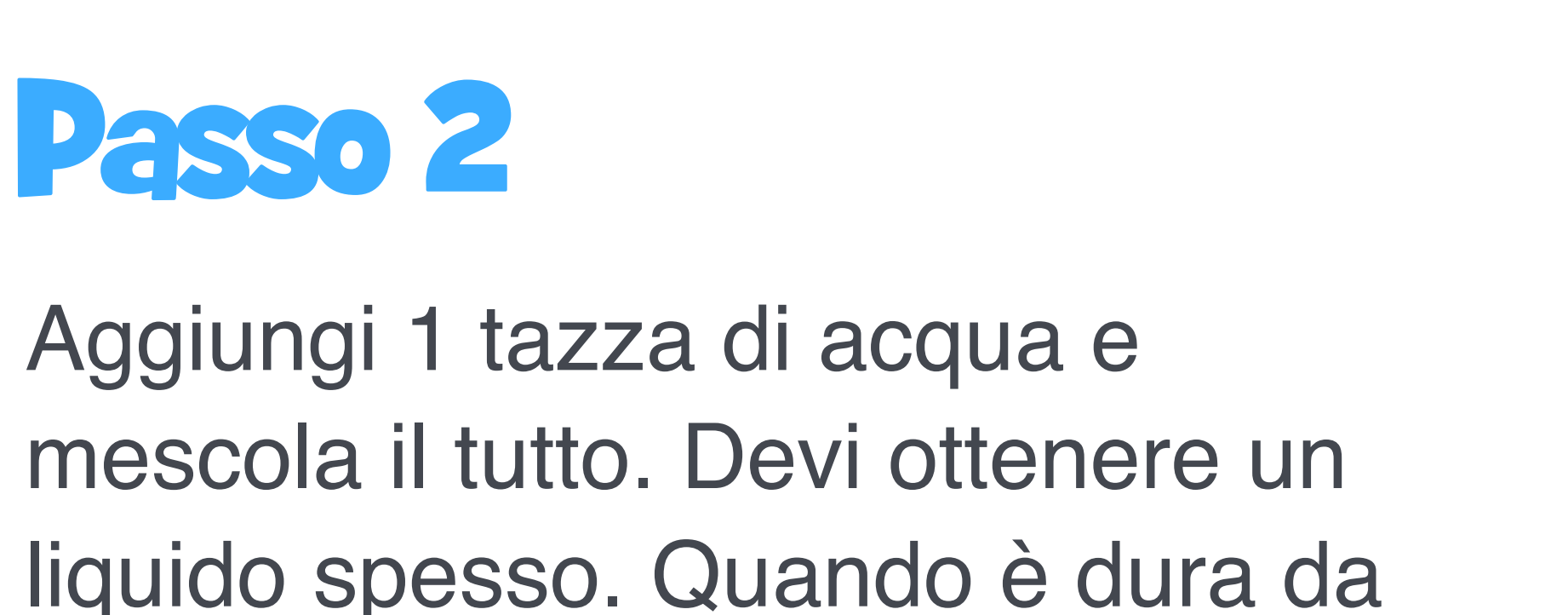
Salviette



Giornali

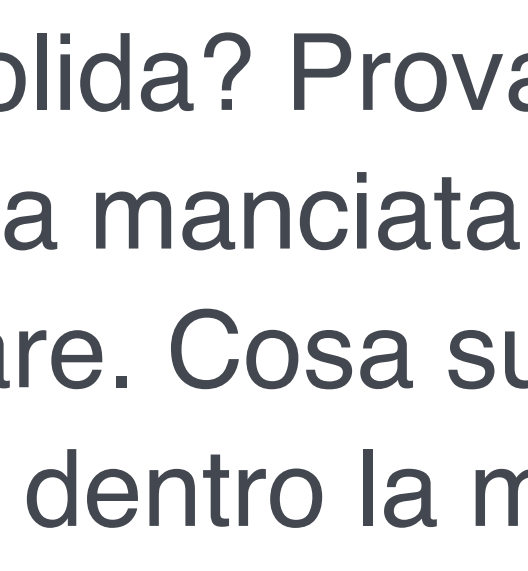
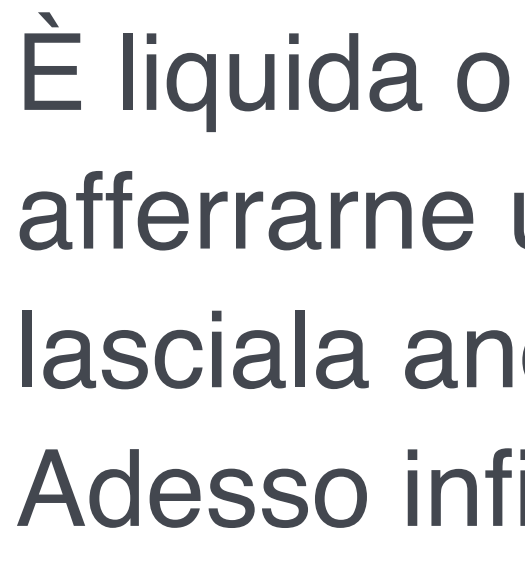
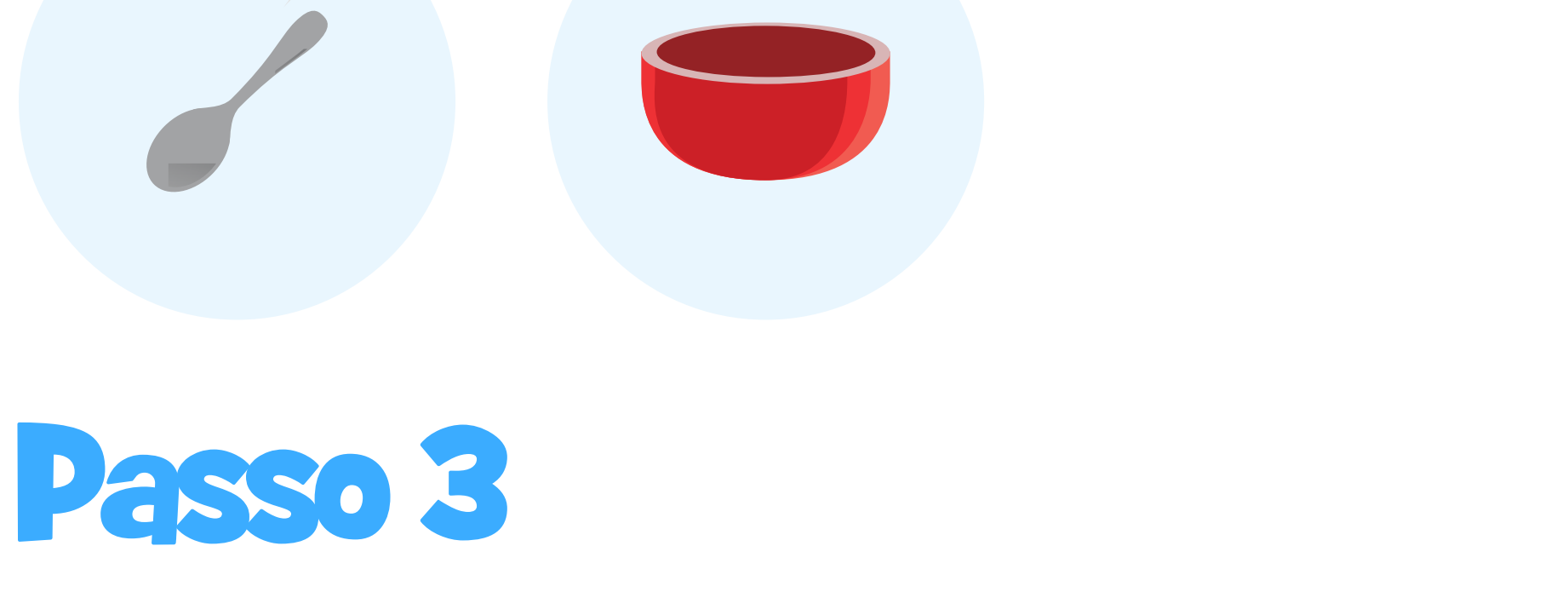
## Passo 1

Indossa il grembiule e metti 2 tazze di amido di mais e alcune gocce di colorante in una ciotola.



## Passo 2

Aggiungi 1 tazza di acqua e mescola il tutto. Devi ottenere un liquido spesso. Quando è dura da mescolare significa che la pasta è pronta; se invece è facile da mescolare aggiungi ancora un po' di amido di mais.



## Passo 3

È liquida o solida? Prova ad afferrarne una manciata e poi lasciala andare. Cosa succede? Adesso infila dentro la mano fino in fondo e quindi estraila rapidamente. Riesci a capire cosa rende la pasta liquida o solida?



## Fun facts

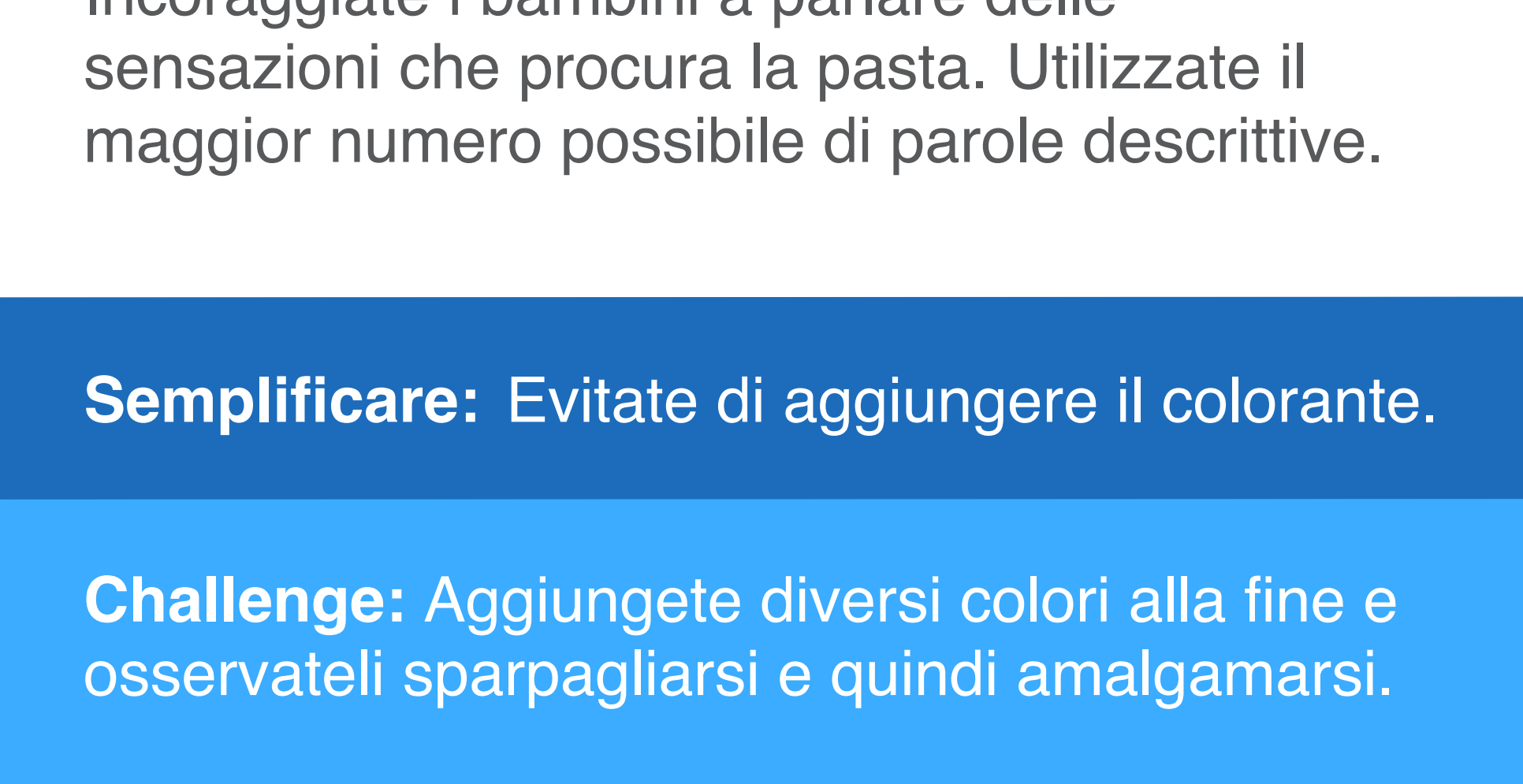
Il ketchup è come questa pasta (detta fluido non-Newtoniano) per cui se tu batti il fondo della bottiglia vedrai che fuoriesce lentamente e non velocemente.

Nascondete nella pasta degli oggetti (lavabili) e incoraggiate i bambini a trovarli e a indovinare di cosa si tratta.

Incoraggiate i bambini a parlare delle sensazioni che procura la pasta. Utilizzate il maggior numero possibile di parole descrittive.

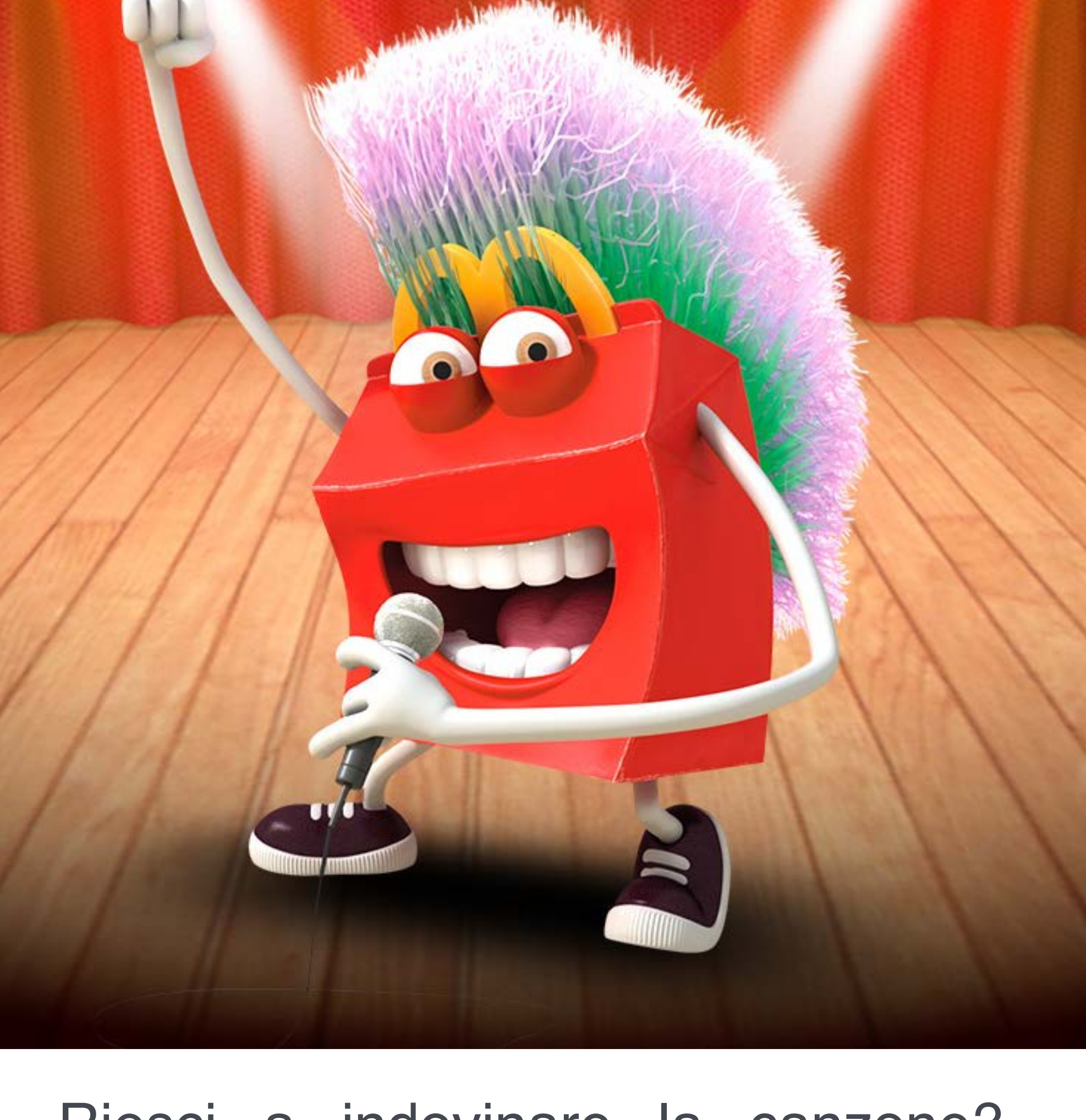
**Semplificare:** Evitate di aggiungere il colorante.

**Challenge:** Aggiungete diversi colori alla fine e osservateli sparpagliarsi e quindi amalgamarsi.





# Indovina la canzone



Riesci a indovinare la canzone? Canticchia la strofa di una canzone e guarda chi la indovina per primo.

## Competenze sviluppate

-  Comunicazione
-  Sociale/emozionale
-  Memoria/attenzione

## Di cosa hai bisogno

**2+**

giocatori

## Passo 1

Scegli una canzone o una canzoncina per bambini e canticchiane una strofa. La prima persona che indovina la canzone si aggiudica un punto.



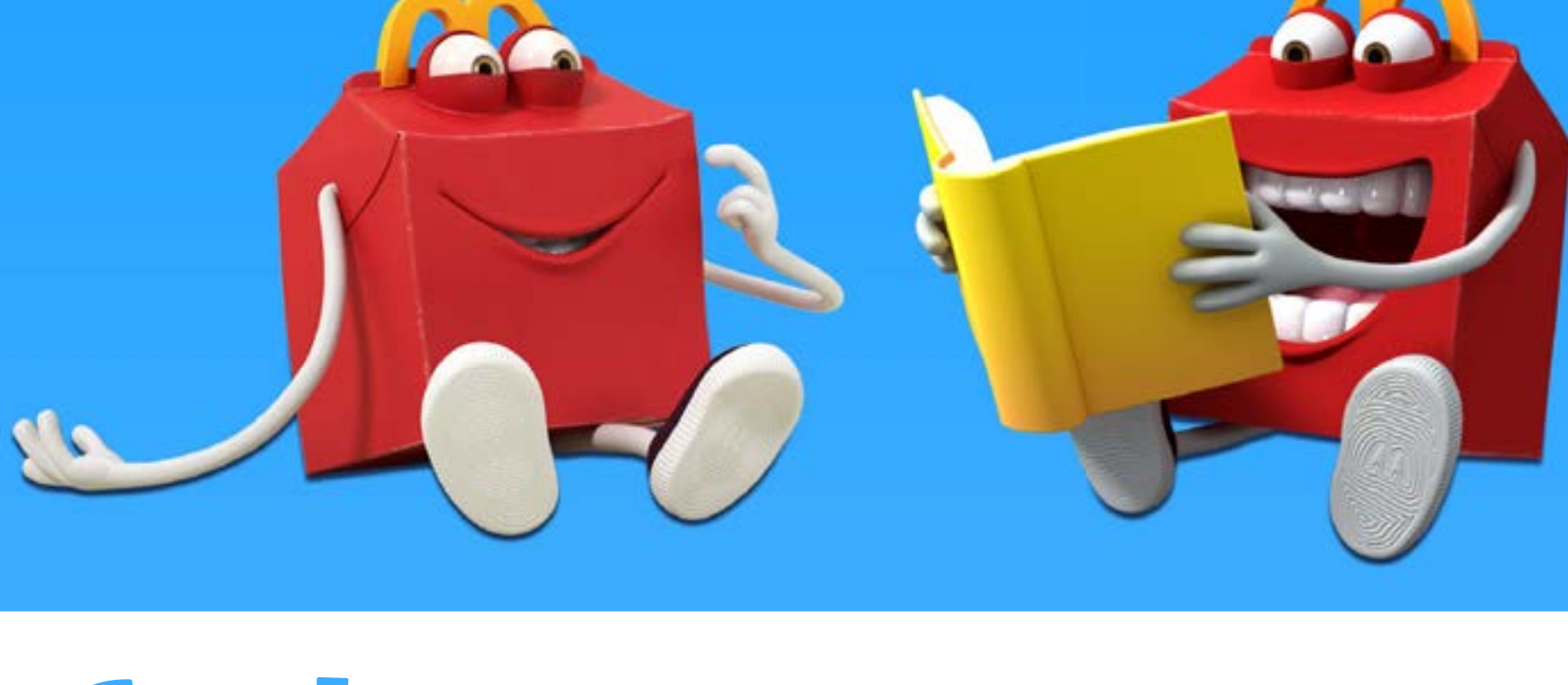
## Passo 2

Adesso è il turno della persona successiva. Riesci a indovinare cosa sta canticchiando? Continua fino a che tutti non hanno fatto un tentativo. Vince il giocatore con più punti.



## Fun facts

Quando cantiamo, il suono emesso dalla nostra bocca viaggia a una velocità di 1 236 chilometri orari.



## Guida per i genitori

Rendete le cose più difficili facendo canticchiare ai bambini le strofe che i loro amici conoscono meno.

Incoraggiate i bambini a imitare il cantante mentre canticchiano la canzone.

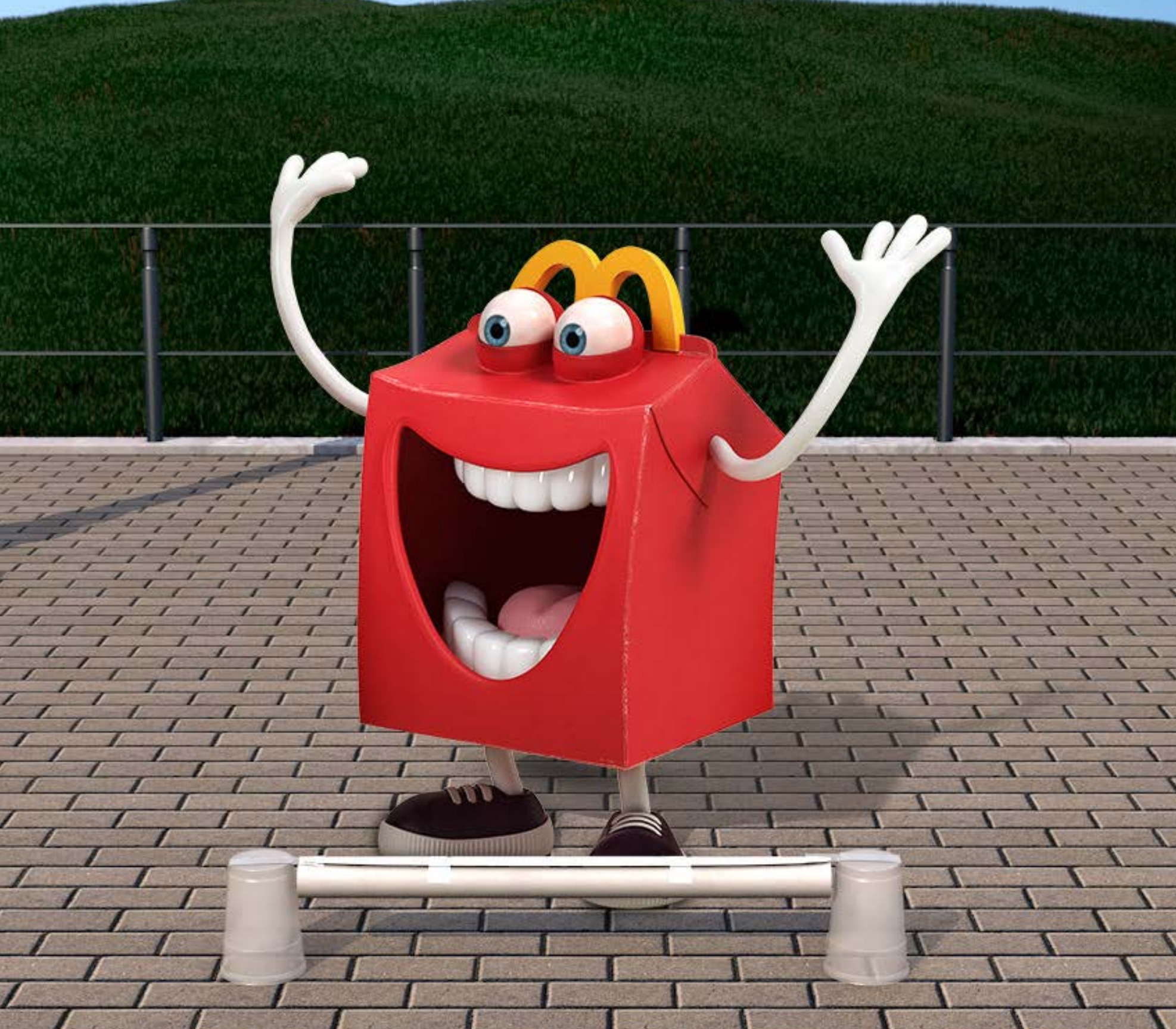
Parlate con i vostri figli delle vostre canzoni preferite.

**Semplificare:** Se non riescono a indovinare, lasciate che i bambini facciano una semplice domanda sulla canzone/cantante.

**Challenge:** Concedete ai bambini solo 5 secondi per cantare prima che gli altri indovinino.



# Salta gli ostacoli dell'amicizia



Quanto vi conoscete bene?  
Scoprilo!

## Competenze sviluppate



Comunicazione



Sociale/emozionale

## Di cosa hai bisogno

**2+**

giocatori



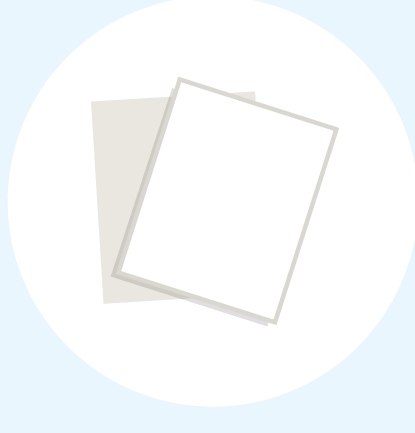
Uno spazio



10 bicchieri usa e getta



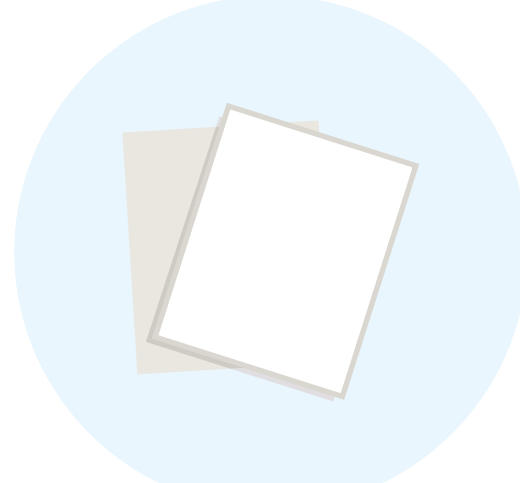
Nastro adesivo



5 fogli di carta

## Passo 1

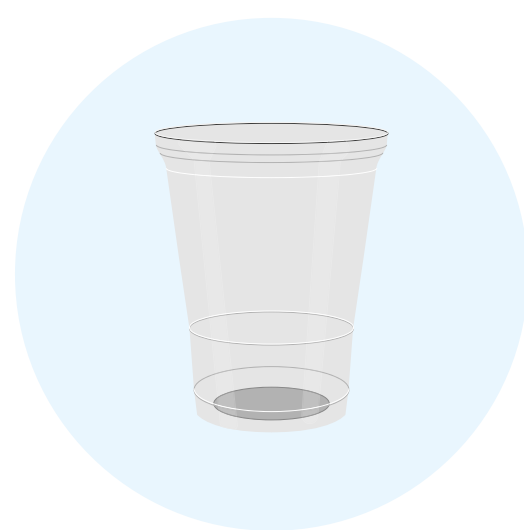
Arrotola ogni foglio di carta e  
fissa le estremità per ottenere  
cinque lunghi tubi.





## Passo 2

Nello spazio esterno disponi due bicchieri usa e getta a testa in giù, vicini tra loro, per formare i supporti.



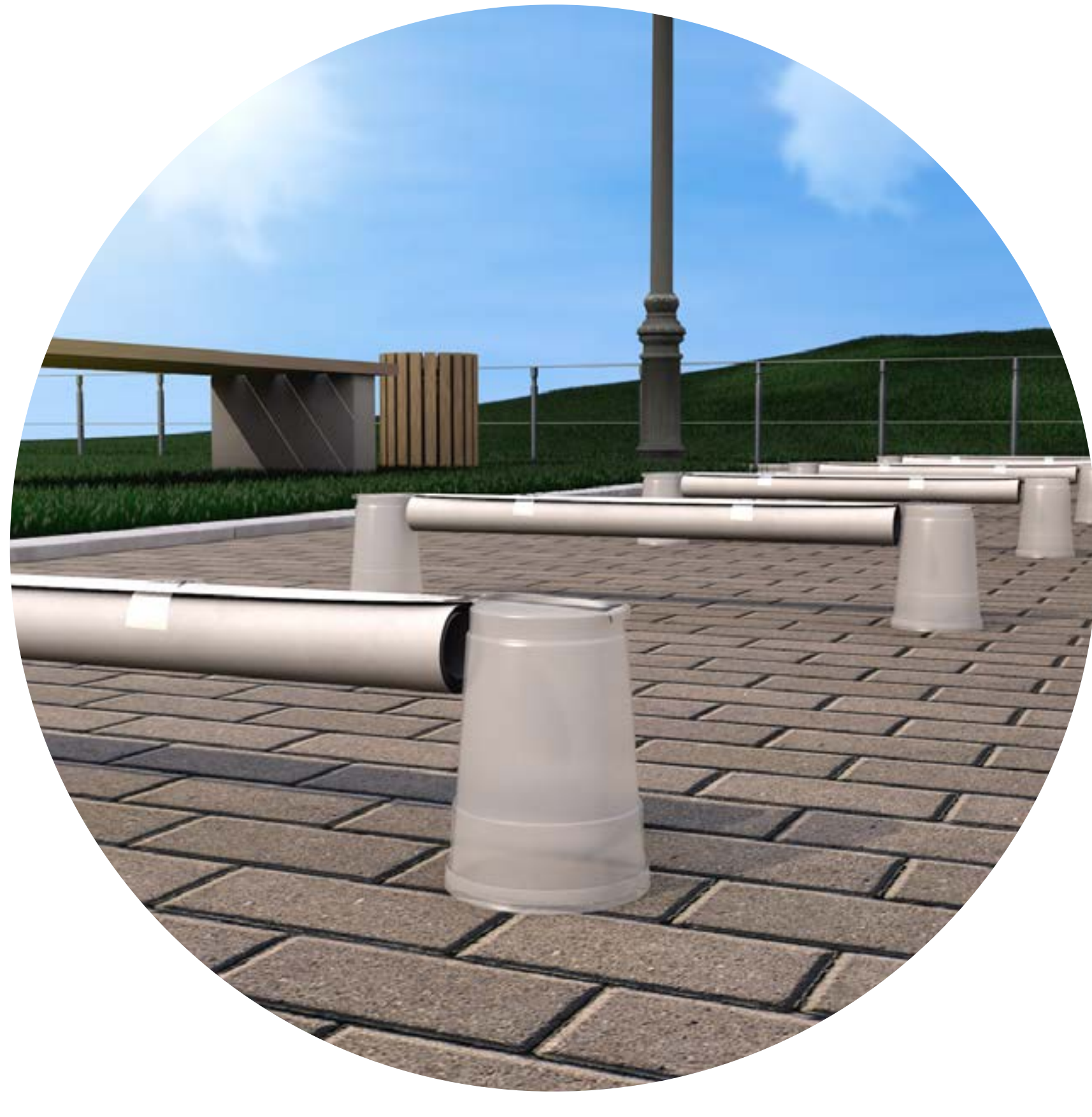
## Passo 3

Usa del nastro adesivo per attaccare un tubo di carta tra i due bicchieri e realizzare un ostacolo. Ripeti questa operazione con i restanti rotoli di carta e bicchieri, finché otterrai cinque ostacoli.



## Passo 4

Sistema gli ostacoli in modo che ognuno sia distante dall'altro due grandi passi.





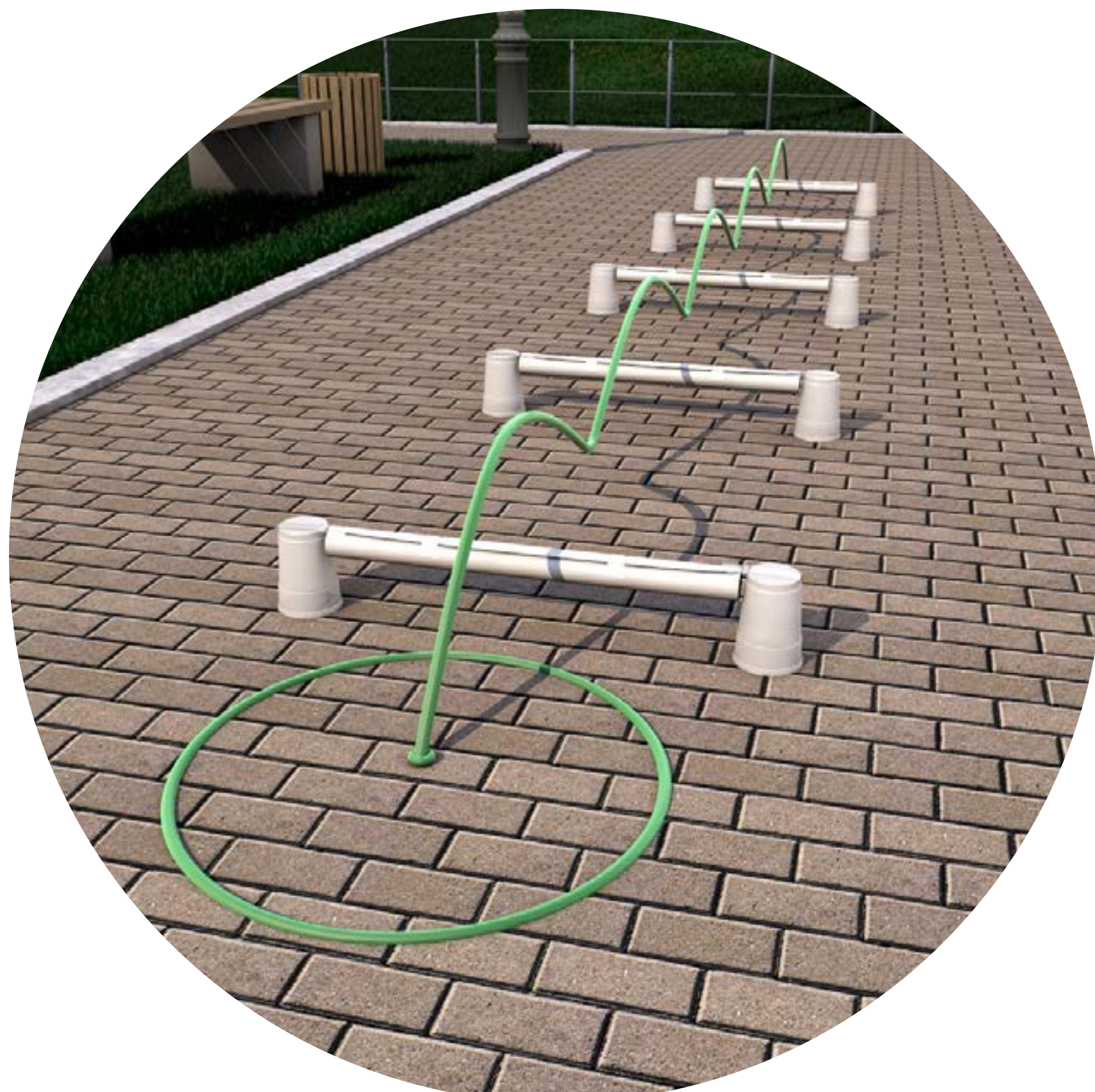
## Passo 5

Posizionati insieme a un tuo amico davanti agli ostacoli. Fai al tuo amico una domanda su di te, ad esempio: "Qual è il mio colore preferito?"



## Passo 6

Il tuo amico ti dirà quale, secondo lui, è la risposta giusta. Se ha indovinato può saltare un ostacolo. Se è sbagliata deve rimanere dove si trova.



## Passo 7

Fate le domande a turno e saltate gli ostacoli. Il primo che salterà l'ultimo ostacolo, sarà incoronato vincitore!





# Fun facts

Gli ostacoli usati in atletica sono alti più o meno un metro. Grosso modo la lunghezza di una chitarra!



## Guida per i genitori

Incoraggia i bambini a giocare in gruppi di 3-4. Chi grida per primo la risposta giusta potrà saltare l'ostacolo.

Se non hai i bicchieri, le scatole di cereali o i tubi della carta igienica saranno comunque dei buoni ostacoli.

Fai una foto del tuo gruppo alla fine del quiz e pubblicala sui social con l'hashtag #friendswin.

**Semplificare:** Invece di usare gli ostacoli, i bambini possono fare un passo in avanti o indietro: il primo che taglia il traguardo vince.

**Challenge:** Rendi gli ostacoli più alti mettendo i bicchieri l'uno sopra l'altro, fondo contro fondo, e usa il nastro adesivo per fissarli tra loro.

# Crea una medaglia dell'amicizia

Premia il tuo amico con una medaglia d'oro!

**Attenzione: leggere prima di iniziare.**

- Questa è un'attività manuale che richiede l'uso di forbici: accertati che un adulto ti aiuti.

## Competenze sviluppate



Creatività

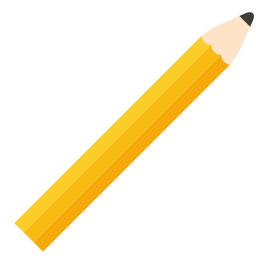


Sociale/emozionale

## Di cosa hai bisogno



Carta gialla



Matita



Bicchiere



Forbici



Nastro (o laccio) rosso



Brillantini dorati



Colla



Pinzatrice

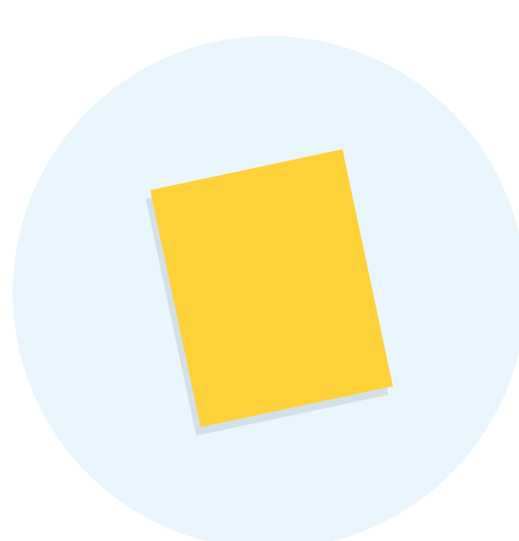


Alcuni fogli di giornale



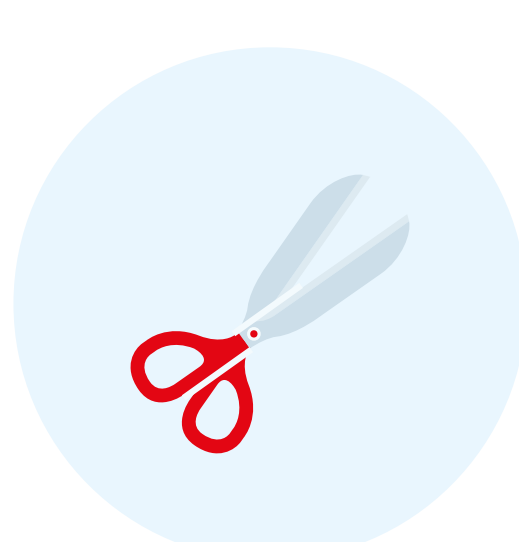
## Passo 1

Prendi un piccolo bicchiere e mettilo sopra al foglio di carta giallo, traccia una linea lungo il bordo per fare un cerchio.



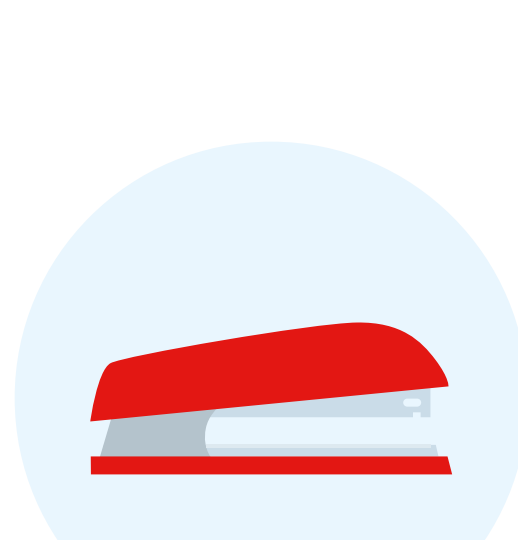
## Passo 2

Chiedi a un genitore di aiutarti a ritagliare il cerchio e il nastro (il nastro deve essere lungo abbastanza da stare intorno al collo come una collana).



## Passo 3

Pinza le estremità del nastro su un lato del cerchio.





## Passo 4

Dall'altra parte del cerchio disegna una stella e scrivi sotto il nome del tuo amico.



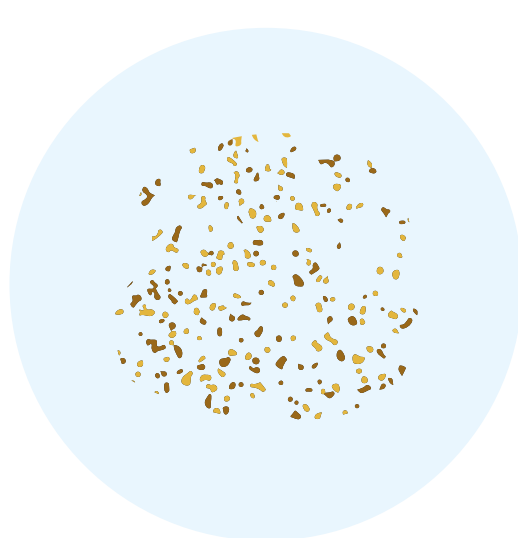
## Passo 5

Disponi i giornali sul tavolo per evitare di sporcare.



## Passo 6

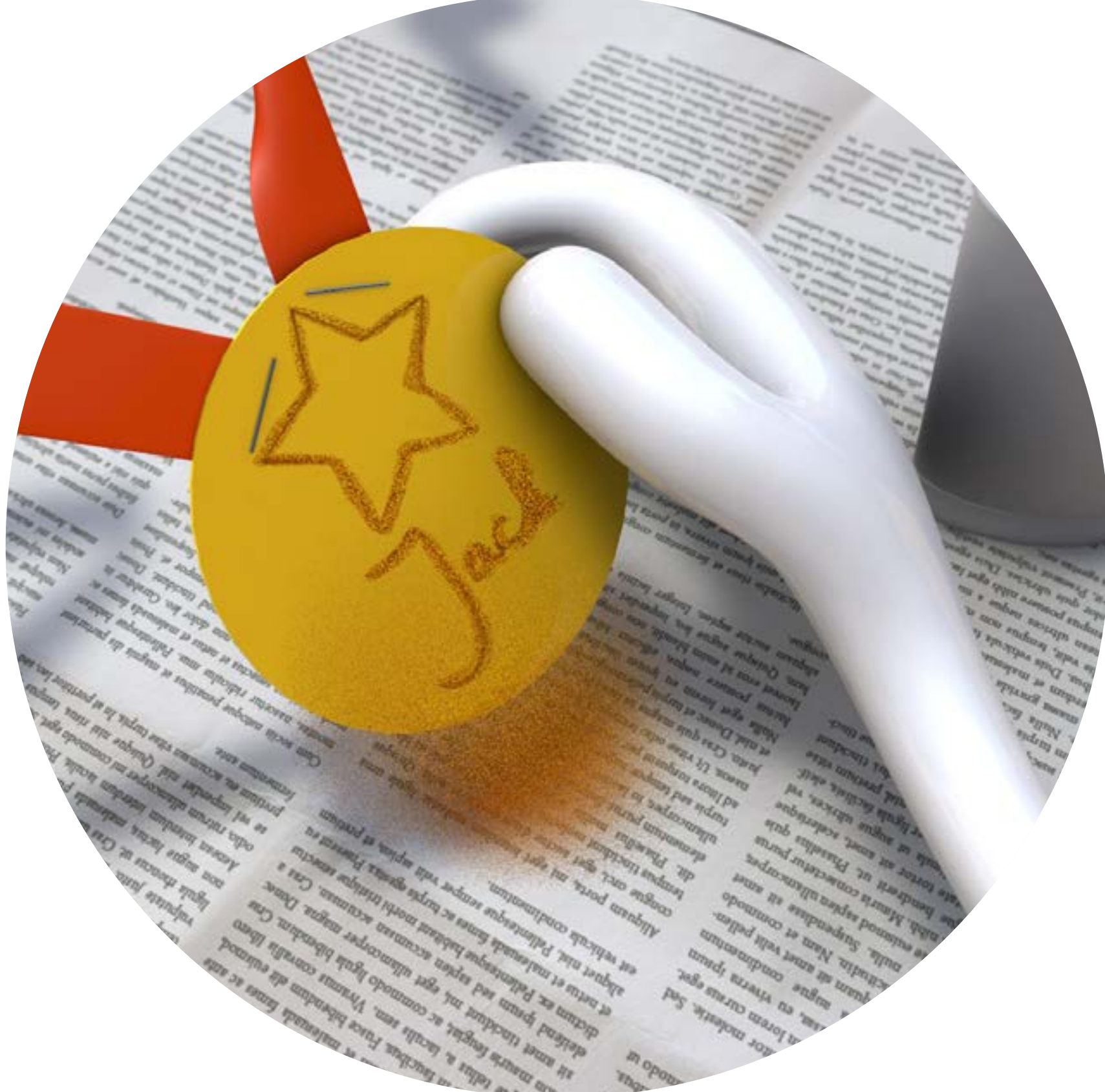
Stendi accuratamente la colla solo lungo le linee di matita e ricoprile di brillantini.





## Passo 7

Picchietta la medaglia per far scivolare via i brillantini in eccesso.



## Passo 8

Aspetta che la medaglia si asciughi, quindi premia il tuo amico!



## Fun facts

L'artista che crea medaglie e medaglioni è chiamato "creatore di medaglie".



## Guida per i genitori

Se non ci sono abbastanza brillantini sulla carta, rimetti un po' di colla e ricoprila con altri brillantini.

Quando misuri il nastro, assicurati che sia abbastanza lungo da arrivare sul petto di tuo figlio.

**Semplificare:** I bambini possono disegnare con i pennarelli anziché usare colla e brillantini.



# Partecipa alla gara di nuoto del pesce fuor d'acqua



Invita un amico alla gara di nuoto senz'acqua!

## Competenze sviluppate



Logica

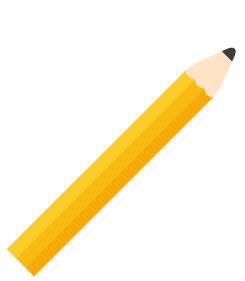
## Di cosa hai bisogno

**2+**

giocatori



1 foglio di giornale  
ciascuno



Matita



Forbici



2 piatti di carta

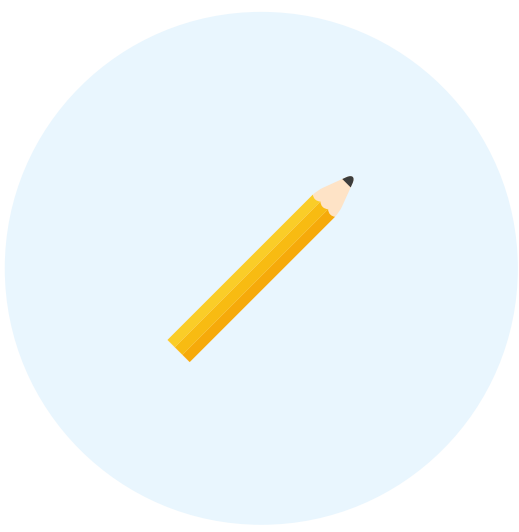


2 bicchieri di plastica



# Passo 1

Crea il tuo nuotatore! Disegna la sagoma di un nuotatore sul tuo foglio di carta. Falla grande più o meno come le tue mani.



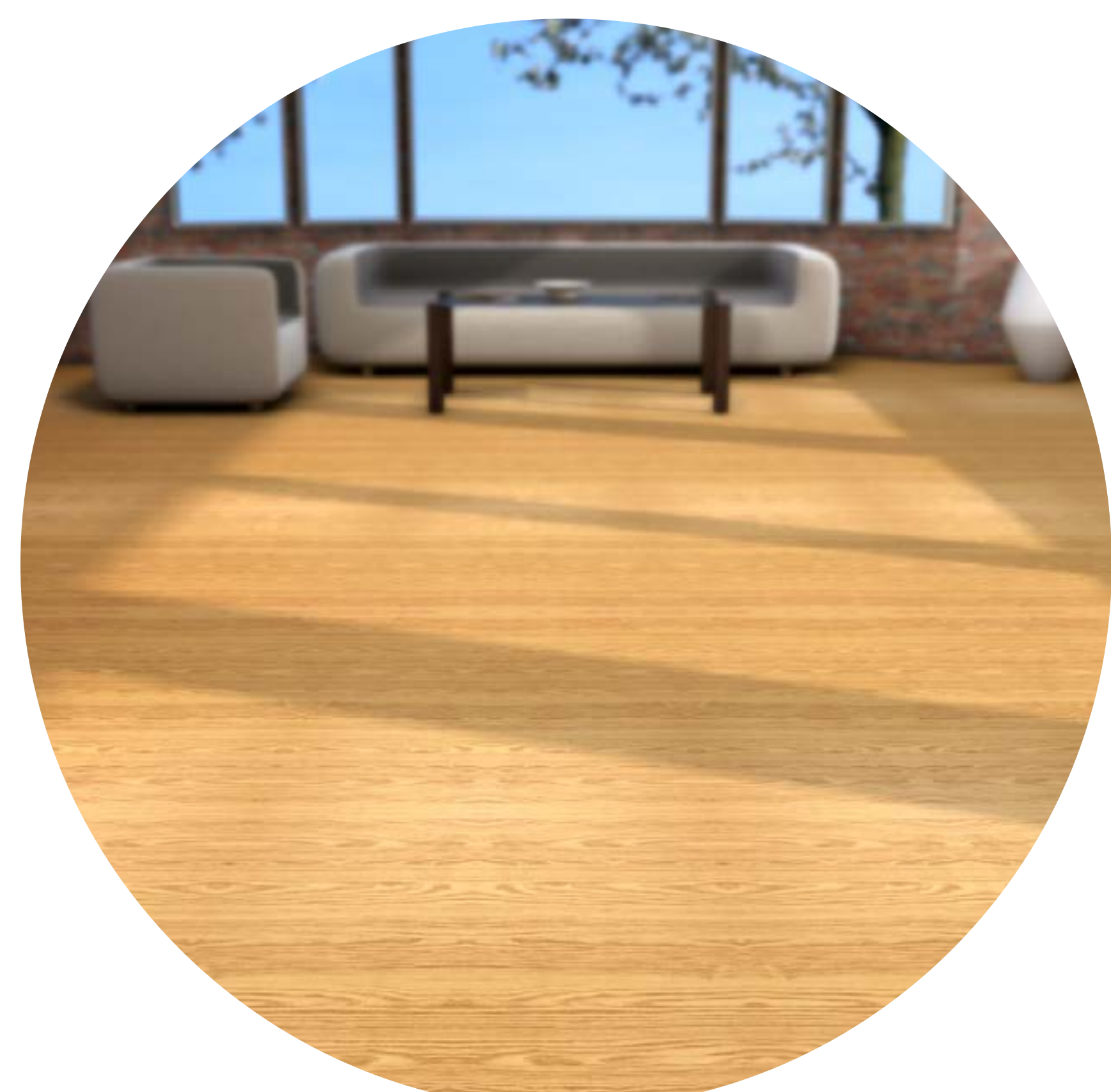
# Passo 2

Ritaglia il nuotatore.



# Passo 3

Trova un posto per la tua piscina: un luogo libero e spazioso.





## Passo 4

Sistema i due bicchieri ad una estremità dello spazio per creare la linea d'arrivo.



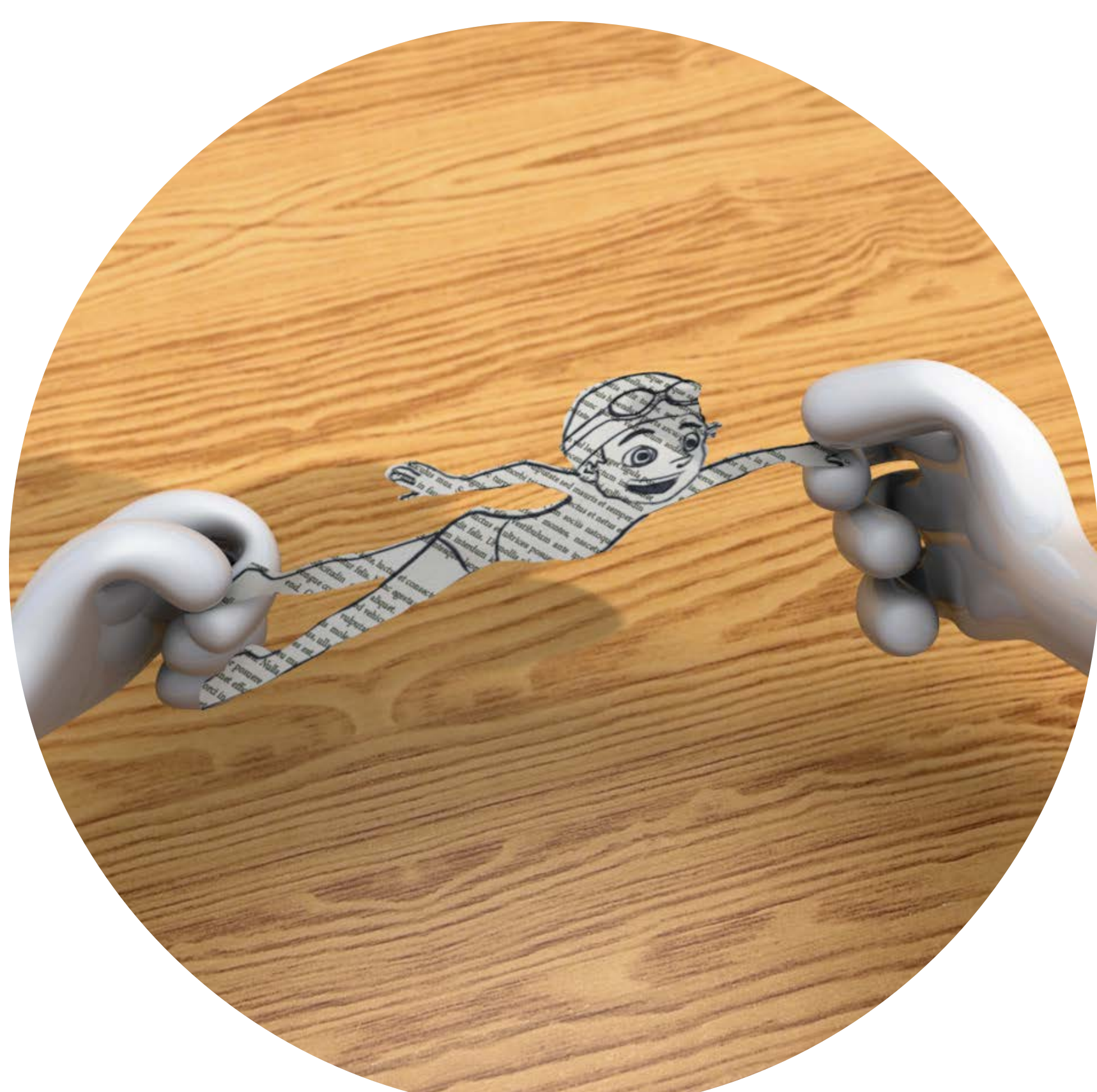
## Passo 5

Stai di fianco al tuo amico, lasciando un bello spazio tra voi e la linea di arrivo (più o meno 3 grandi passi).



## Passo 6

Mettete i vostri nuotatori per terra di fronte a voi, in modo che siano alla stessa distanza dalla linea di arrivo.





## Passo 7

Tenete i piatti di carta e dite "Ai vostri posti, pronti, partenza, NUOTATE!".

Dopo aver detto "NUOTATE!" entrambi dovete agitare il piatto su e giù dietro al vostro nuotatore per farlo muovere in avanti. Lo scopo è tagliare per primo la linea del traguardo!



## Fun facts

Una gara mista è composta da dorso, stile libero, farfalla e rana. Possono partecipare uno (singolo) o quattro (staffetta) nuotatori.



## Guida per i genitori

Chiedi a un altro amico di fare da giudice in modo da dare il via alla gara e decidere il vincitore.

Se non hai dei piatti di carta, puoi usare un qualsiasi altro pezzo di carta.

**Semplificare:** I genitori possono creare i nuotatori per i bambini prima della gara.

**Challenge:** Troppo semplice? Prova a giocare con un gruppo di amici. Puoi eventualmente creare delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo per i vincitori.

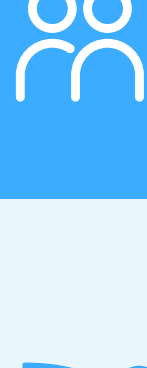


# Chi sono?



Uno scienziato pazzo? Uno scatenato cowboy? Uno straordinario musicista? Pensa a un personaggio e imitalo: i tuoi amici e familiari riescono a indovinare chi sei?

## Competenze sviluppate

 Fisica

 Creatività

 Comunicazione

 Sociale/emozionale

## Di cosa hai bisogno

**2+**

giocatori

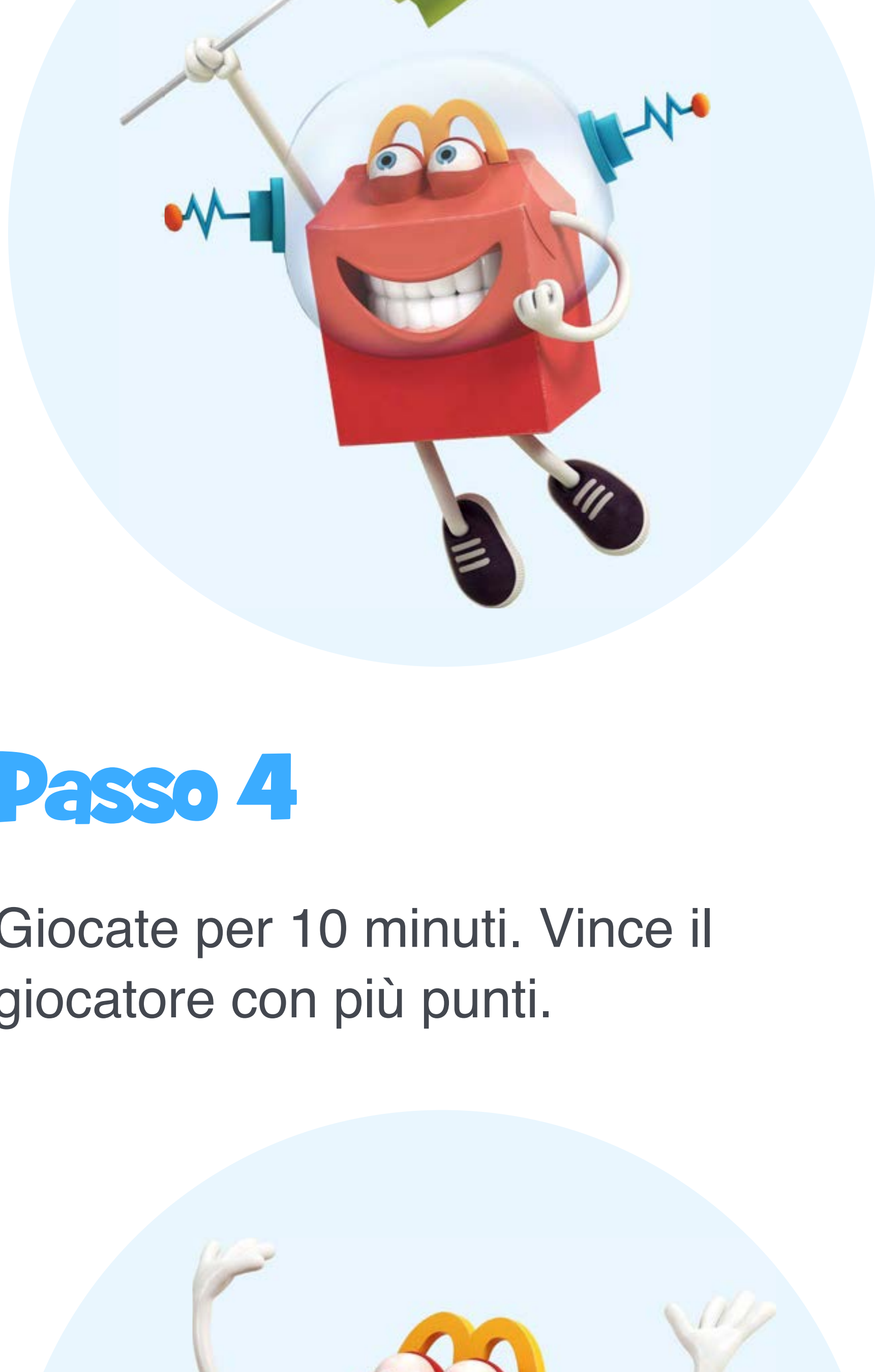
### Passo 1

Scegli il giocatore che inizia. Giocatore 1, pensa a qualcuno da imitare.



### Passo 2

Imitalo. Senza parlare! Gesticola e basta! I tuoi amici riescono a indovinare chi sei? Il primo che indovina si aggiudica un punto.



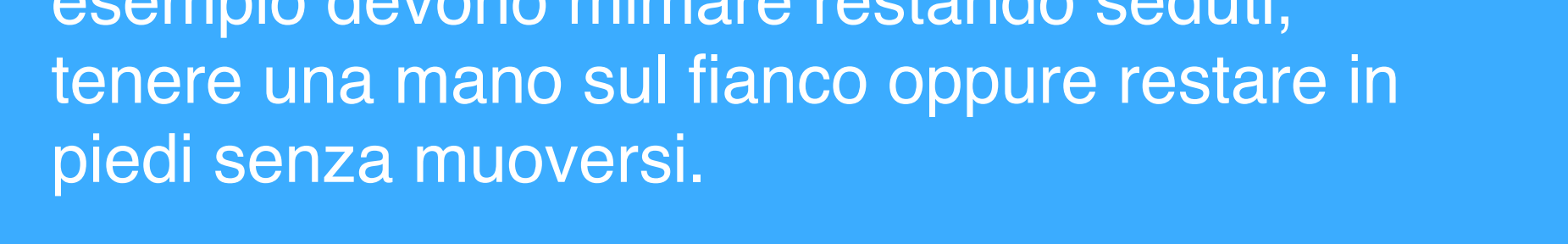
### Passo 3

Giocatore 2, pensa a qualcuno e imitalo. I tuoi amici riescono a indovinare chi sei?



## Fun facts

Mandriano, buttero e vaccaro sono tutti sinonimo di cowboy.



## Guida per i genitori

Incoraggiate i bambini a creare una storia con questi personaggi. Potete aiutarli a registrarla o a scriverla.

Raccontate ai vostri bambini cosa volevate diventare da grandi quando eravate piccoli.

Scegliete uno dei ruoli e fate finta di essere quel personaggio per l'ora successiva: parlate, muovetevi, comportatevi come lui/lei.

**Semplificare:** Consentite ai bambini di dire la lettera iniziale del personaggio.

**Challenge:** Date ai bambini un limite; ad esempio devono mimare restando seduti, tenere una mano sul fianco oppure restare in piedi senza muoversi.



### Campagna «Libro o gioco»

In questo mailing hai già imparato molto sulle specie animali estinte e ti sei immerso nell'argomento grazie a uno speciale «Quartetto». Se vuoi saperne di più sugli animali selvatici estinti in epoche precedenti, abbiamo ottime notizie: da subito con ogni Happy Meal puoi scegliere se ricevere come sempre un fantastico gioco oppure un entusiasmante libro della premiata autrice Cressida Cowell. I libri raccontano della famiglia Gelsomino che ha inventato una macchina per viaggiare nel tempo: scoprono così gli animali del passato e del presente. E in più: ogni mese esce un libro nuovo.

Estinti ma non dimenticati  
**SCOPRI GLI ANIMALI  
PRIMA DEL TUO TEMPO**





## Cosa significa «estinto»?

Si parla di «estinzione» quando una specie animale o vegetale che esisteva da molto tempo sulla terra non esiste più. Quando l'ultimo animale o l'ultima pianta di una specie è morto, l'intera specie è considerata estinta. Ciò significa che quella specie non esisterà mai più. Ci sono animali, come il pesce Dunkleosteus, che si è estinto milioni di anni fa. E ce ne sono altri che si sono estinti solo da pochi anni.

## Perché gli animali si estinguono?

L'estinzione di una specie animale o vegetale può avere diverse cause. Uno dei motivi è l'eccessiva caccia da parte dell'essere umano. Un altro motivo riguarda la distruzione dell'habitat: ogni specie ha bisogno di un habitat specifico come la foresta pluviale, la steppa o corsi d'acqua puliti. Se questo habitat si riduce sempre di più o viene distrutto, una specie non può più viverci bene. Il numero di animali si riduce progressivamente fino a quando l'ultimo esemplare della sua specie muore.

## Cosa si può fare contro l'estinzione?

Esistono molte organizzazioni impegnate per la protezione degli animali e dell'ambiente, ad esempio, gestiscono una «lista rossa» delle specie a rischio di estinzione. Gli ambientalisti cercano quindi di salvare dall'estinzione le specie animali e vegetali comprese in questa lista. Ad esempio, costruiscono un tunnel per i rospi in via di estinzione in modo che possano attraversare in sicurezza una strada. Ma anche tu puoi fare qualcosa: non abbandonare plastica o altri rifiuti in natura. In questo modo l'habitat di molte specie animali sarà preservato per molto tempo.

### Lista rossa

1. Leopardo dell'Amur
2. Gorilla di montagna
3. Rinoceronte nero
4. Tigre della Cina meridionale
5. Orango di Sumatra
6. Rinoceronte di Giava

## Istruzioni del gioco

A questo speciale gioco di carte «Quartetto» possono giocare da 2 a 4 persone. Inizia il giocatore a sinistra di chi distribuisce le carte. Il gioco consiste nel raccogliere e scartare il maggior numero di «quartetti», ossia quattro carte della stessa categoria. Il gioco termina quando sono stati scartati tutti i quartetti.

## Come funziona

Le carte sono distribuite tra tutti i giocatori. Se ci sono tre giocatori, una persona riceve una carta in meno. Inizia il primo giocatore. Nomina la categoria e chiede le caratteristiche dell'animale a un giocatore a sua scelta. Il giocatore che ha sulla sua carta il valore più alto riceve la carta e può continuare a fare domande, tuttavia su un'altra caratteristica. Se il valore è lo stesso, si deve porre un'altra domanda.

Esempio: «Mammiferi A. Il mio mammifero pesava allora 140 chilogrammi, e il tuo?»

Il giocatore a cui è rivolta la domanda deve rispondere sinceramente. Se ad esempio il suo mammifero pesava solo 90 chilogrammi, deve consegnare la carta. Se il giocatore a cui è rivolta la domanda non ha nessuna carta della categoria richiesta può porre un'altra domanda.

Può succedere che chi pone la domanda abbia una carta con un valore inferiore. Quindi deve consegnare la carta ed è il turno del giocatore al quale è stata posta la domanda.

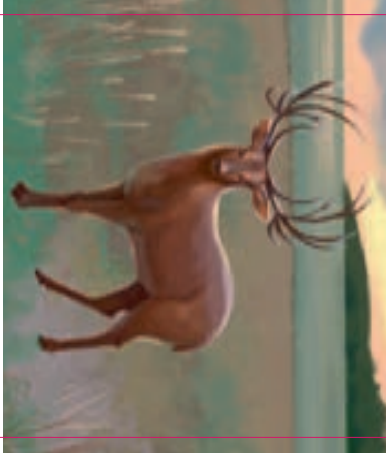




**Mammiferi**  
Quagga  
(Africa del Sud)

**A<sup>1</sup>**

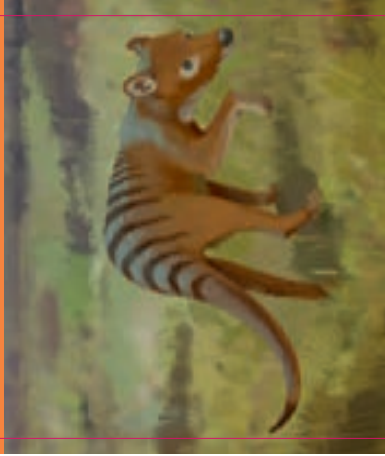
Dimensione	<b>1,3 m</b>
Peso	<b>400 kg</b>
Estinto da	<b>137 anni</b>



**Mammiferi**  
Cervo di Schomburgk  
(Thailandia)

**A<sup>3</sup>**

Dimensione	<b>1,04 m</b>
Peso	<b>110 kg</b>
Estinto da	<b>26 anni</b>



**Mammiferi**  
Tigre della Tasmania  
(Australia)

**A<sup>4</sup>**

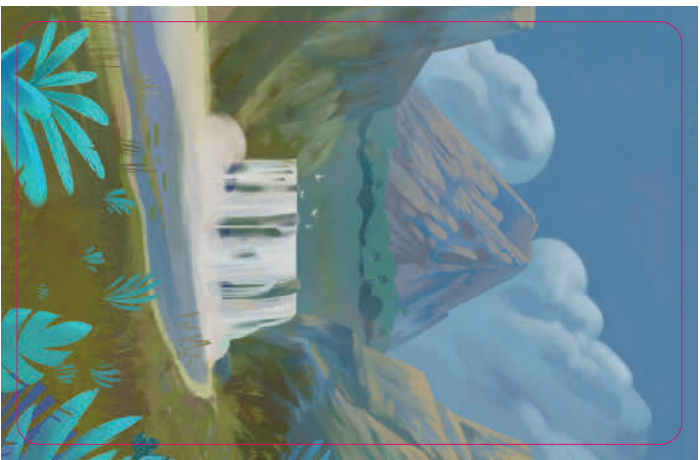
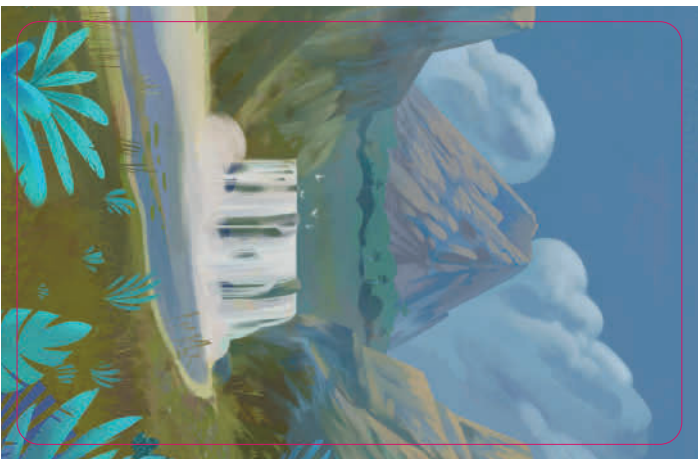
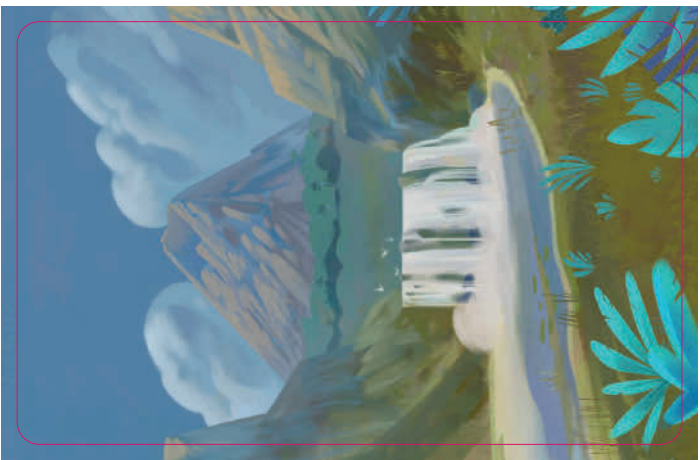
**Mammiferi**  
Mamm lanoso  
(Europa e Asia)



Dimensione	<b>0,6 m</b>
Peso	<b>30 kg</b>
Estinto da	<b>84 anni</b>

Dimensione	<b>3 m</b>
Peso	<b>10'000 kg</b>
Estinto da	<b>11'500 anni</b>









**Mammiferi**  
Uro  
(Europa e Asia)

**B<sup>2</sup>**

Dimensione	<b>2,25 m</b>
Peso	<b>1000 kg</b>
Estinto da	<b>393 anni</b>



**Mammiferi**  
Bilby minore  
(Australia)

**B<sup>4</sup>**

Dimensione	<b>0,25 m</b>
Peso	<b>0,4 kg</b>
Estinto da	<b>89 anni</b>



**Mammiferi**  
Ritina di Steller  
(Thailandia)

**B<sup>1</sup>**

Dimensione	<b>8 m</b>
Peso	<b>10'000 kg</b>
Estinto da	<b>252 anni</b>

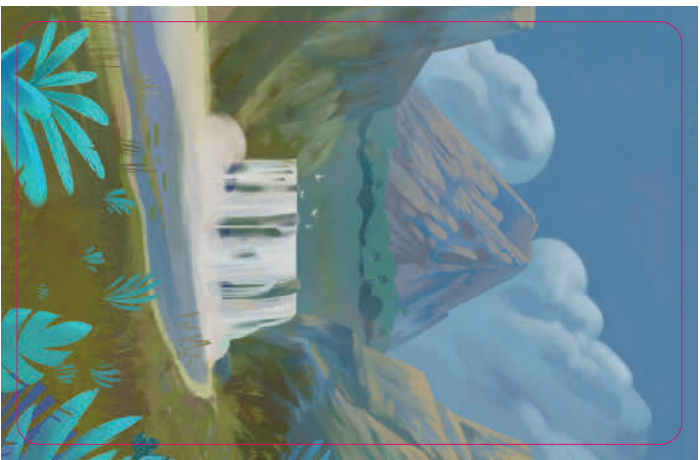
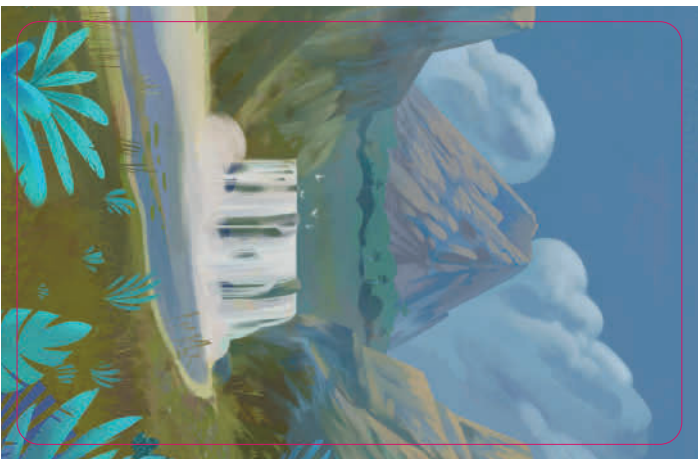
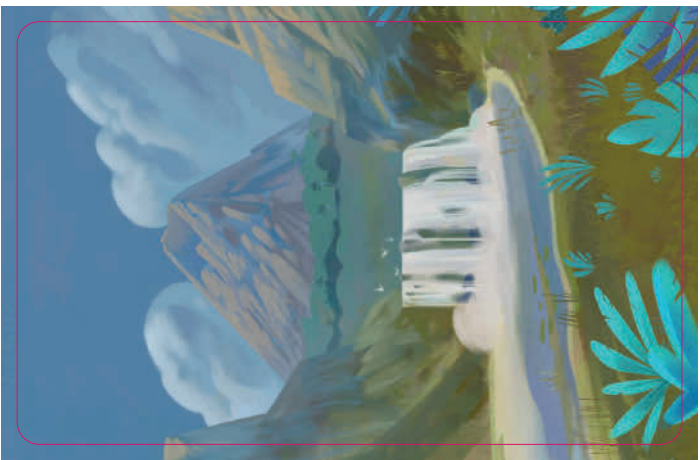


**Mammiferi**  
Piccola volpe volante d. Ma-  
scarene (Mauritius e Réunion)

**B<sup>3</sup>**

Dimensione	<b>0,61 m</b>
Peso	<b>0,13 kg</b>
Estinto da	<b>150 anni</b>





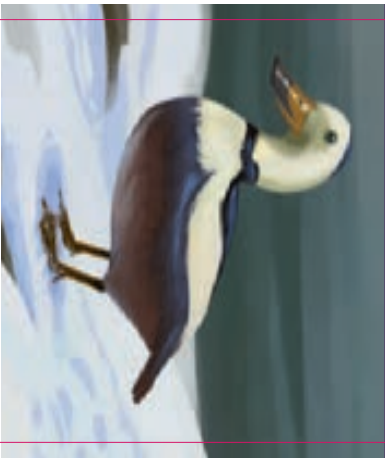




**Uccelli**  
Aquila di Haast  
(Nuova Zelanda)

C<sup>3</sup>

Dimensione	<b>3,6 m</b>
Peso	<b>14 kg</b>
Estinto da	<b>600 anni</b>



**Uccelli**  
Anatra del Labrador  
(America settentrionale)

C<sup>1</sup>

Dimensione	<b>0,51 m</b>
Peso	<b>1,5 kg</b>
Estinto da	<b>142 anni</b>



**Uccelli**  
Dodo  
(Mauritius)

C<sup>4</sup>

Dimensione	<b>1 m</b>
Peso	<b>20 kg</b>
Estinto da	<b>330 anni</b>

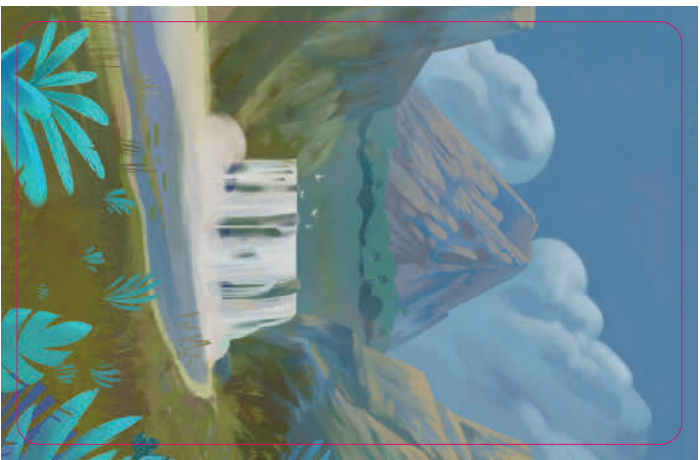
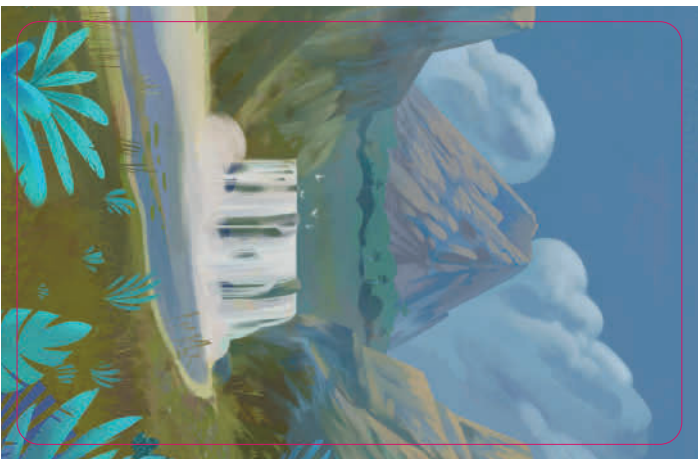
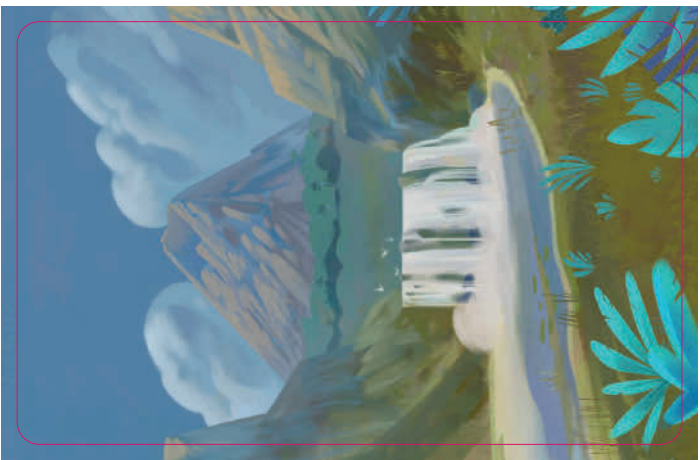


**Uccelli**  
Piccione migratore  
(America settentrionale)

C<sup>2</sup>

Dimensione	<b>0,38 m</b>
Peso	<b>0,3 kg</b>
Estinto da	<b>106 anni</b>





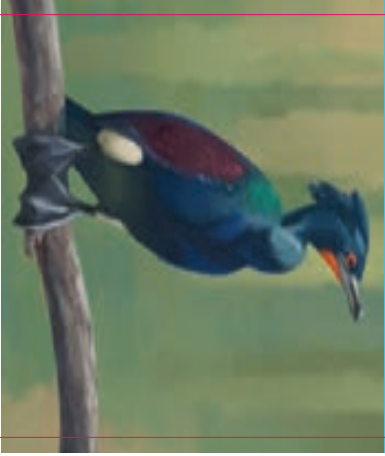




**Uccelli**  
Parrotchietto d. Carolina  
(America settentrionale)

**D<sup>1</sup>**

Dimensione	<b>0,31 m</b>
Peso	<b>0,1 kg</b>
Estinto da	<b>93 anni</b>



**Uccelli**  
Cormorano di Pallas  
(Russia)

**D<sup>3</sup>**

Dimensione	<b>0,85 m</b>
Peso	<b>3,5 kg</b>
Estinto da	<b>170 anni</b>



**Uccelli**  
Uccello elefante  
(Madagascar)

**D<sup>2</sup>**

Dimensione	<b>3 m</b>
Peso	<b>400 kg</b>
Estinto da	<b>1000 anni</b>

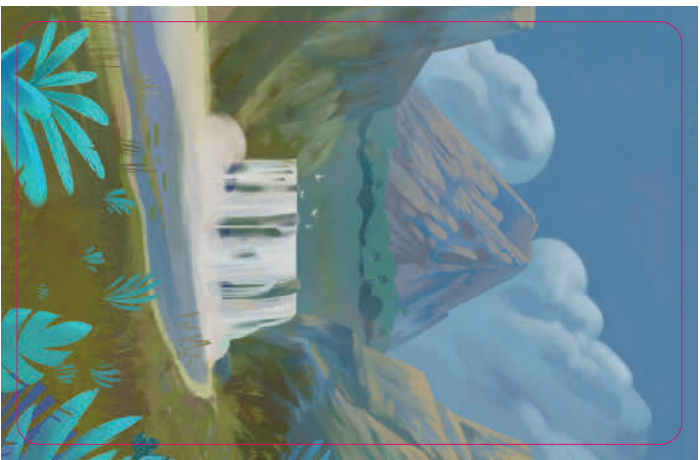
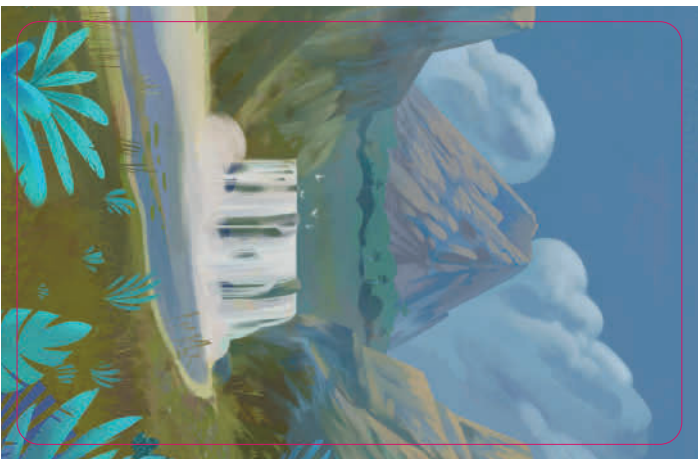
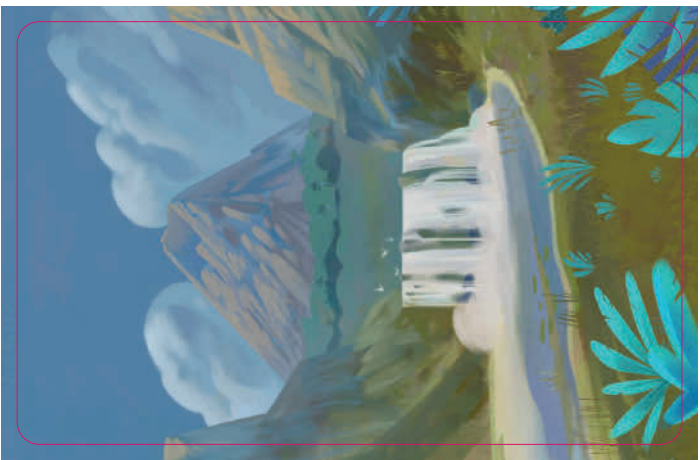


**Uccelli**  
Civettina del  
Pernambuco (Brasile)

**D<sup>4</sup>**

Dimensione	<b>0,14 m</b>
Peso	<b>0,051 kg</b>
Estinto da	<b>19 anni</b>









**Pesci**  
Coregone del lago  
di Costanza (Europa)

**E<sup>1</sup>**

Dimensione	<b>0,29 m</b>
Peso	<b>0,125 kg</b>
Estinto da	<b>50 anni</b>



**Pesci**  
Dunkleosteus  
(America settentrionale)

**E<sup>3</sup>**

Dimensione	<b>6 m</b>
Peso	<b>1000 kg</b>
Estinto da	<b>370 milioni anni</b>



**Pesci**  
Luccio blu (America  
settentrionale e Canada)

**E<sup>2</sup>**

Dimensione	<b>0,31 m</b>
Peso	<b>0,45 kg</b>
Estinto da	<b>137 anni</b>

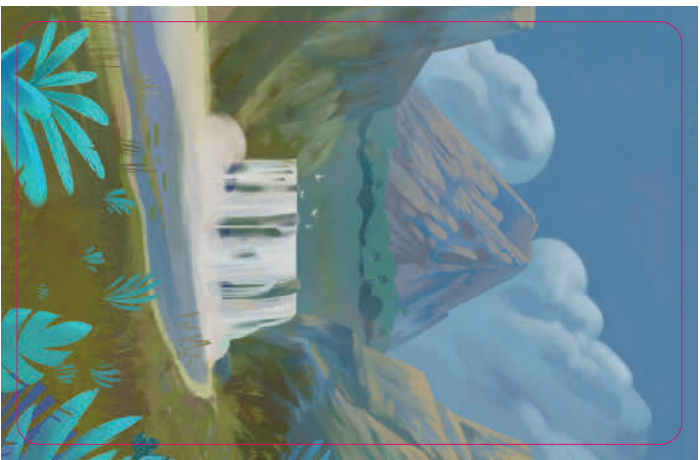
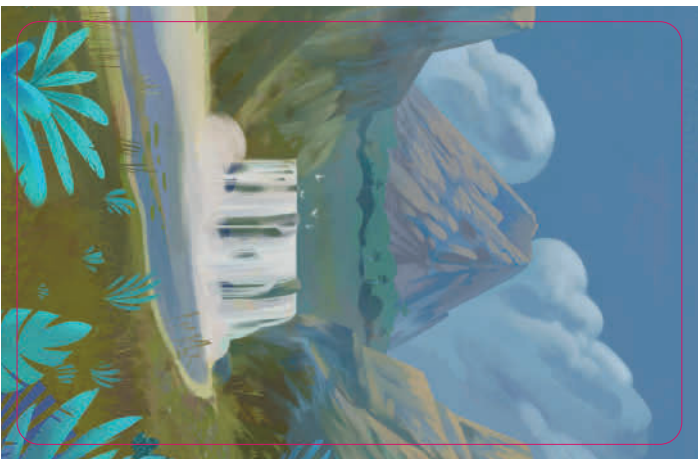
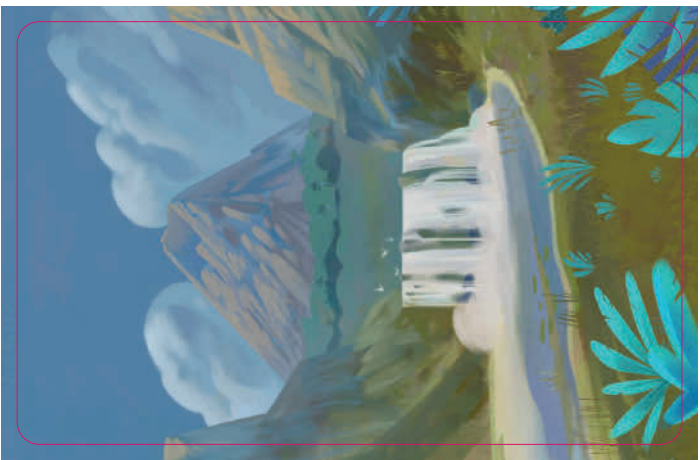


**Pesci**  
Adrianichthys kruyti  
(Indonesia)

**E<sup>4</sup>**

Dimensione	<b>0,11 m</b>
Peso	<b>0,2 kg</b>
Estinto da	<b>37 anni</b>









**Anfibi**  
Rospo dorato  
(Costa Rica)

**F<sup>1</sup>**

Dimensione	<b>4,2 cm</b>
Peso	<b>40 g</b>
Estinto da	<b>31 anni</b>



**Anfibi**  
Rheobatrachus  
(Australia)

**F<sup>3</sup>**

Dimensione	<b>4,3 cm</b>
Peso	<b>26 g</b>
Estinto da	<b>38 anni</b>



**Anfibi**  
Tritone di Wolterstorff  
(Cina)

**F<sup>4</sup>**

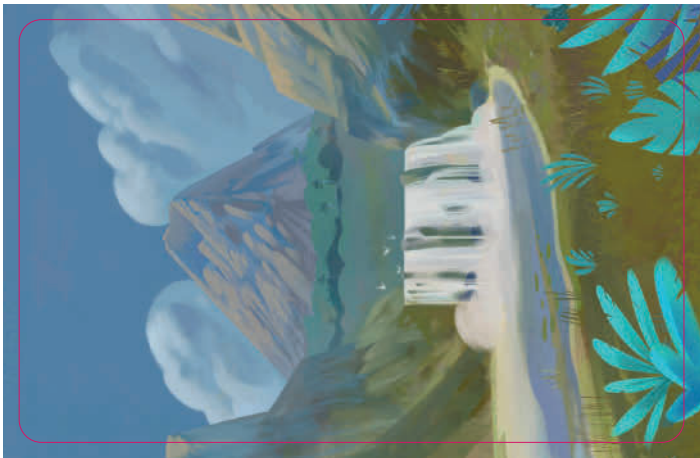
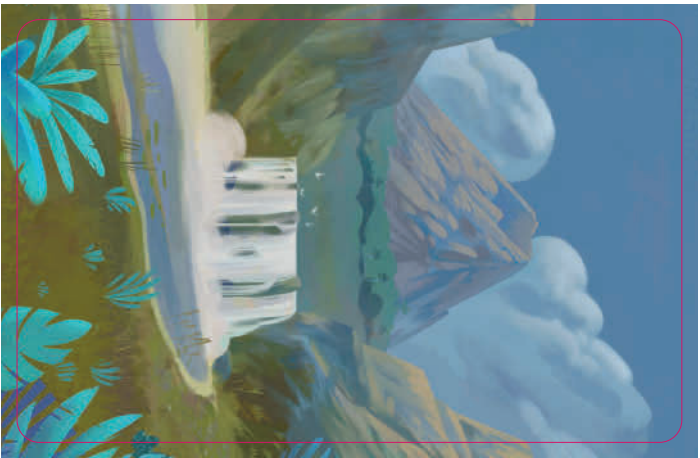
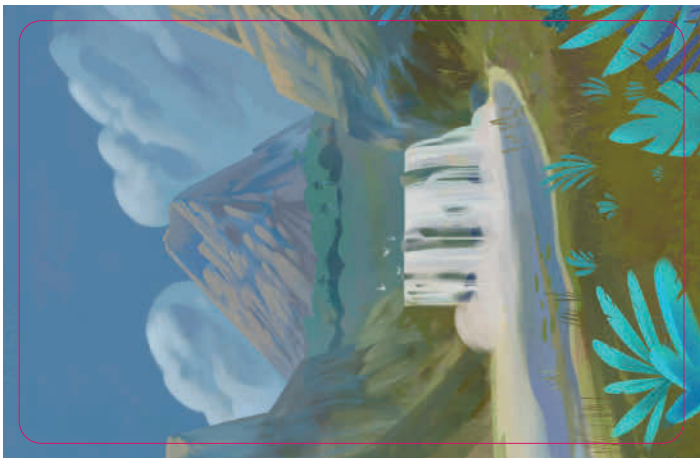
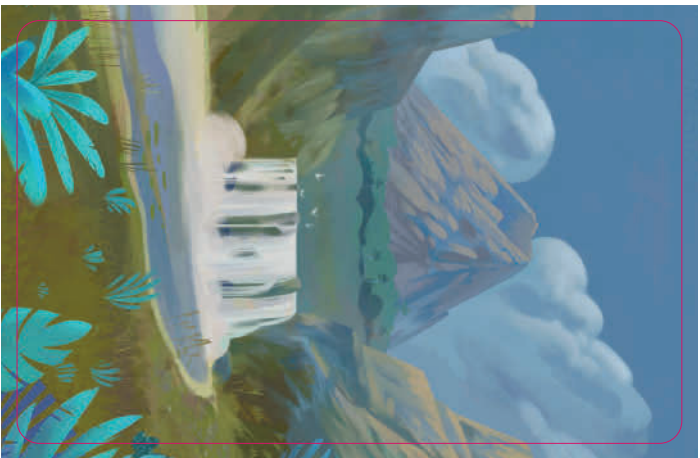
**Anfibi**  
Ecnomiohyyla raborum  
(Panama)



Dimensione	<b>16 cm</b>
Peso	<b>60 g</b>
Estinto da	<b>41 anni</b>

Dimensione	<b>8 cm</b>
Peso	<b>7 g</b>
Estinto da	<b>4 anni</b>









**Rettili**  
Boa di Mauritius  
(Mauritius)

G<sup>3</sup>

Dimensione	<b>1 m</b>
Peso	<b>0,75 kg</b>
Estinto da	<b>45 anni</b>



**Rettili**  
Tartaruga gigante  
dell'isola Pinta (Equador)

G<sup>1</sup>

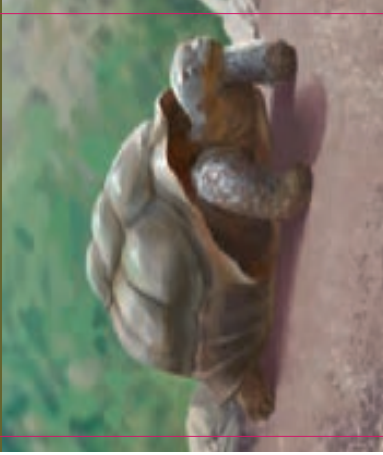
Dimensione	<b>1,15 m</b>
Peso	<b>90 kg</b>
Estinto da	<b>8 anni</b>



**Rettili**  
Scinco gigante di Capo  
Verde (Africa)

G<sup>4</sup>

Dimensione	<b>0,5 m</b>
Peso	<b>0,05 kg</b>
Estinto da	<b>108 anni</b>

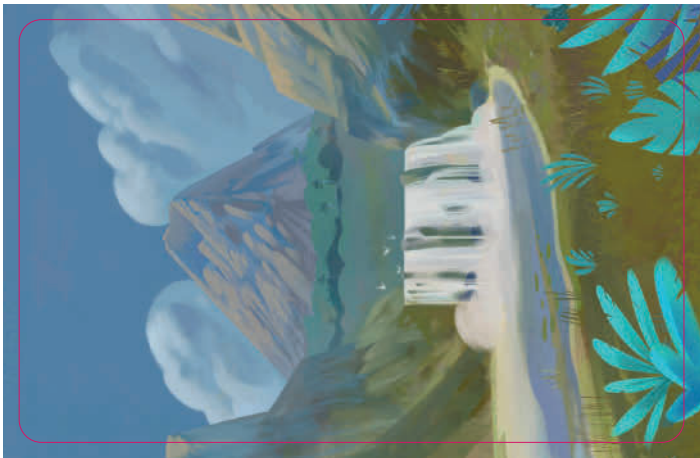
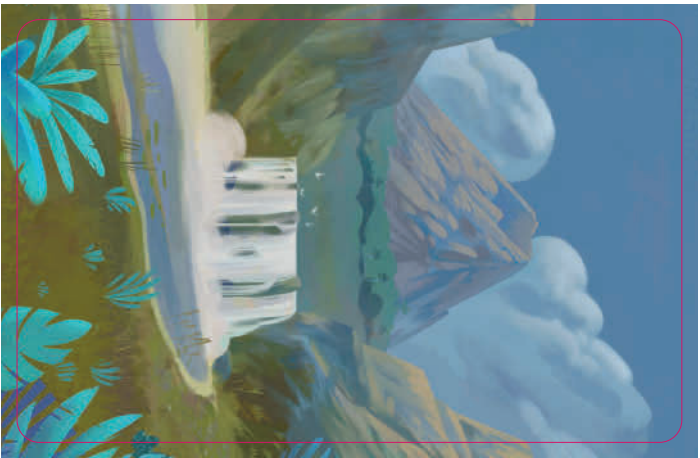
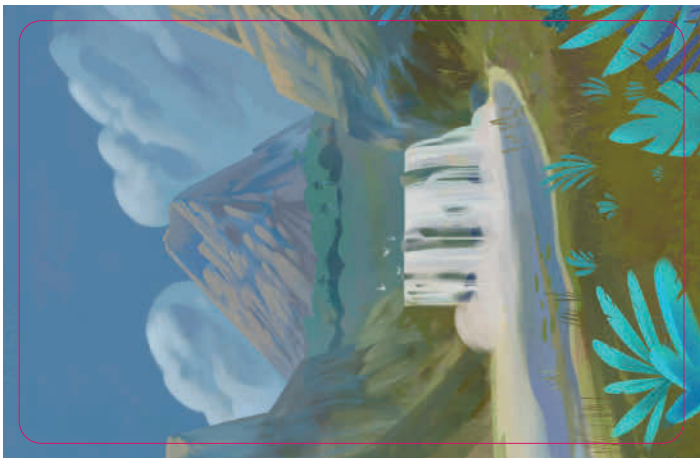
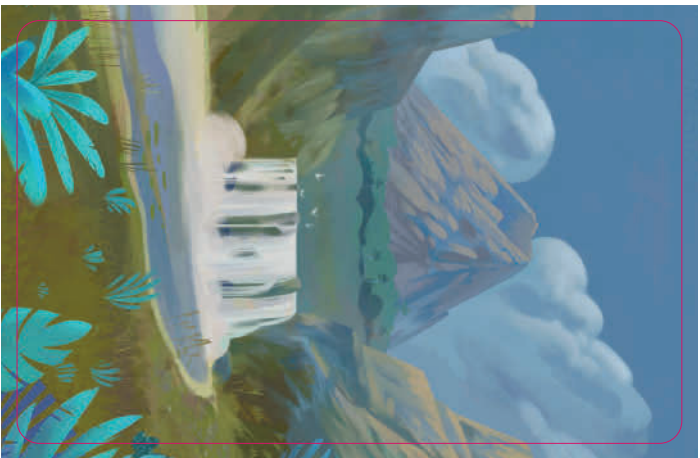


**Rettili**  
Tartaruga gigante  
di Réunion (Réunion)

G<sup>2</sup>

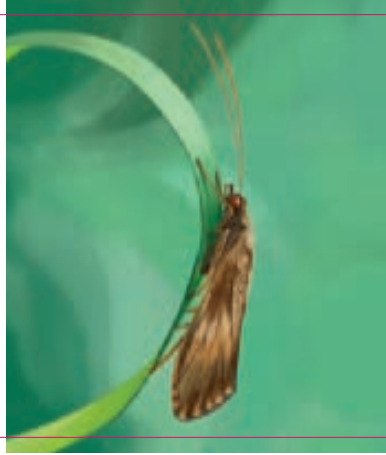
Dimensione	<b>1,1 m</b>
Peso	<b>300 kg</b>
Estinto da	<b>180 anni</b>







Dimensione	<b>2 cm</b>
Peso	<b>2 g</b>
Estinto da	<b>82 anni</b>



**Insetti**  
Tricottetero di Tobias  
(Germania)

**H<sup>1</sup>**

Dimensione	<b>3,8 cm</b>
Peso	<b>2 g</b>
Estinto da	<b>89 anni</b>



**Insetti**  
Mecodema punctellum  
(Nuova Zelanda)

**H<sup>3</sup>**

**Insetti**  
Forbicina di Sant'Elena  
(Sant'Elena)

**H<sup>2</sup>**



Dimensione	<b>5 cm</b>
Peso	<b>10 g</b>
Estinto da	<b>6 anni</b>

**Insetti**  
Locusta d. montagne rocciose (America settentrionale)

**H<sup>4</sup>**



Dimensione	<b>3 cm</b>
Peso	<b>5 g</b>
Estinto da	<b>118 anni</b>



