# Memory card

## Prepara il mazzo e trova le coppie

Un gioco per due o più bambini, con 32 coppie di immagini ispirate alle favole del libro.

### PREPARA IL MAZZO

1. Chiedi a un adulto di aiutarti.
Stampa il PDF una sola volta.
2. Stampa su A4, al 100%, senza adattare alla pagina, fronte-retro sul lato lungo.
Usa un cartoncino adatto alla stampante.
3. Ritaglia lungo i segni: avrai 64 carte, due per ogni immagine, con lo stesso retro.

### COME SI GIOCA

1. Mescola le carte e disponile sul tavolo, con le immagini coperte, senza sovrapporle.
2. A turno, gira due carte e mostrale a tutti.
Se sono uguali, tieni la coppia e gioca ancora.
Se sono diverse, rimettile coperte negli stessi posti. Il turno passa al bambino successivo.
3. Il gioco finisce quando tutte le coppie sono state trovate.
Vince chi ne ha raccolte di più.

### PER COMINCIARE

Usa soltanto 6 o 10 coppie, poi aumenta la sfida!
Puoi giocare anche da solo: trova tutte le coppie.









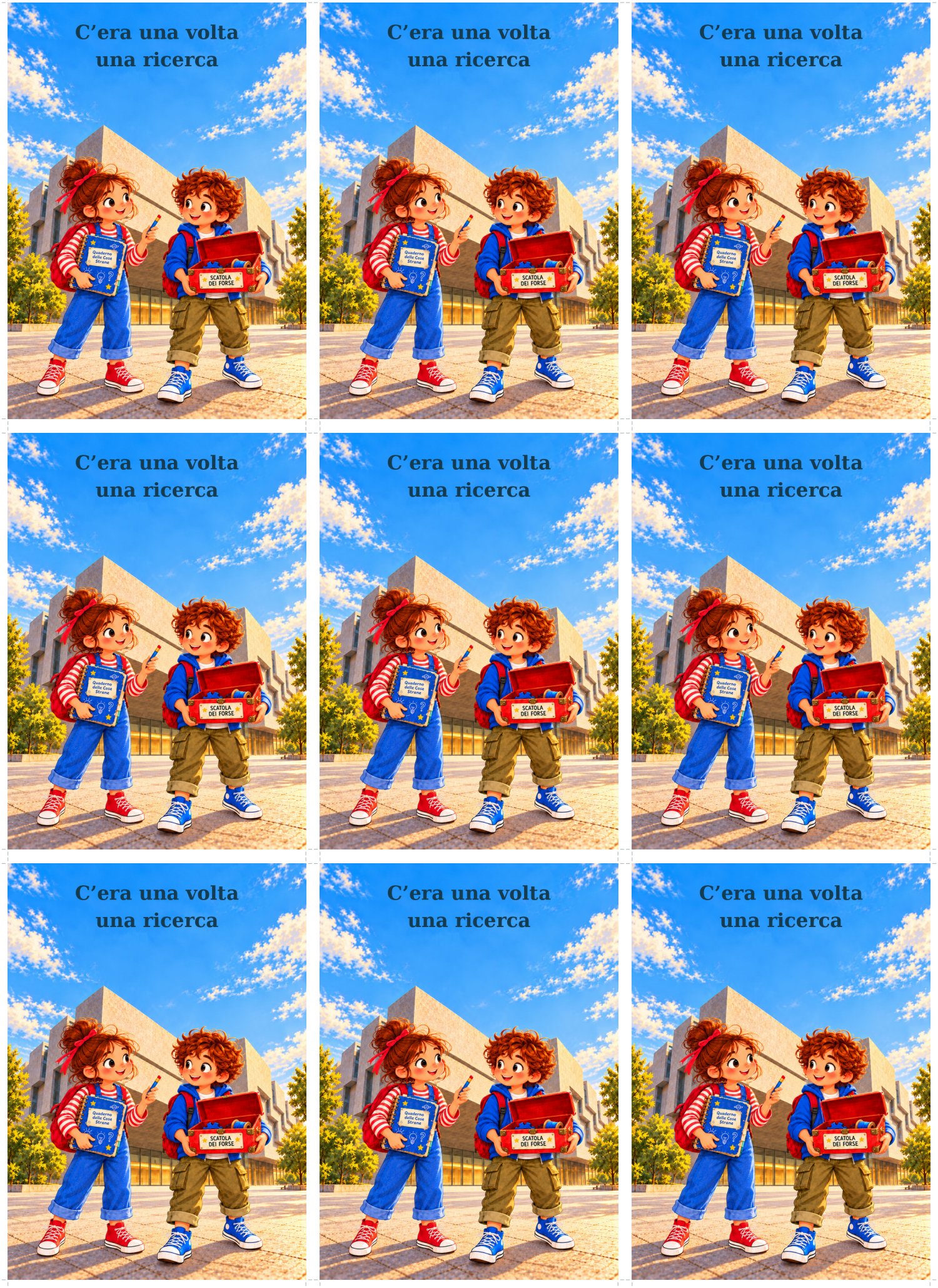

SCATOLA
DEI FORSE


Perché il cielo è azzurro?
Si può essere amici di un robot?
Dove vanno i sogni quando ci svegliamo?
Le piante sentono la musica?
Cosa rende una casa importante?
Come si fa a scegliere la cosa giusta?
Cosa succede fra cent'anni?
Gli alberi ricordano?
Esistono altri mondi come il nostro?
Le idee possono cambiare il mondo?








C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE









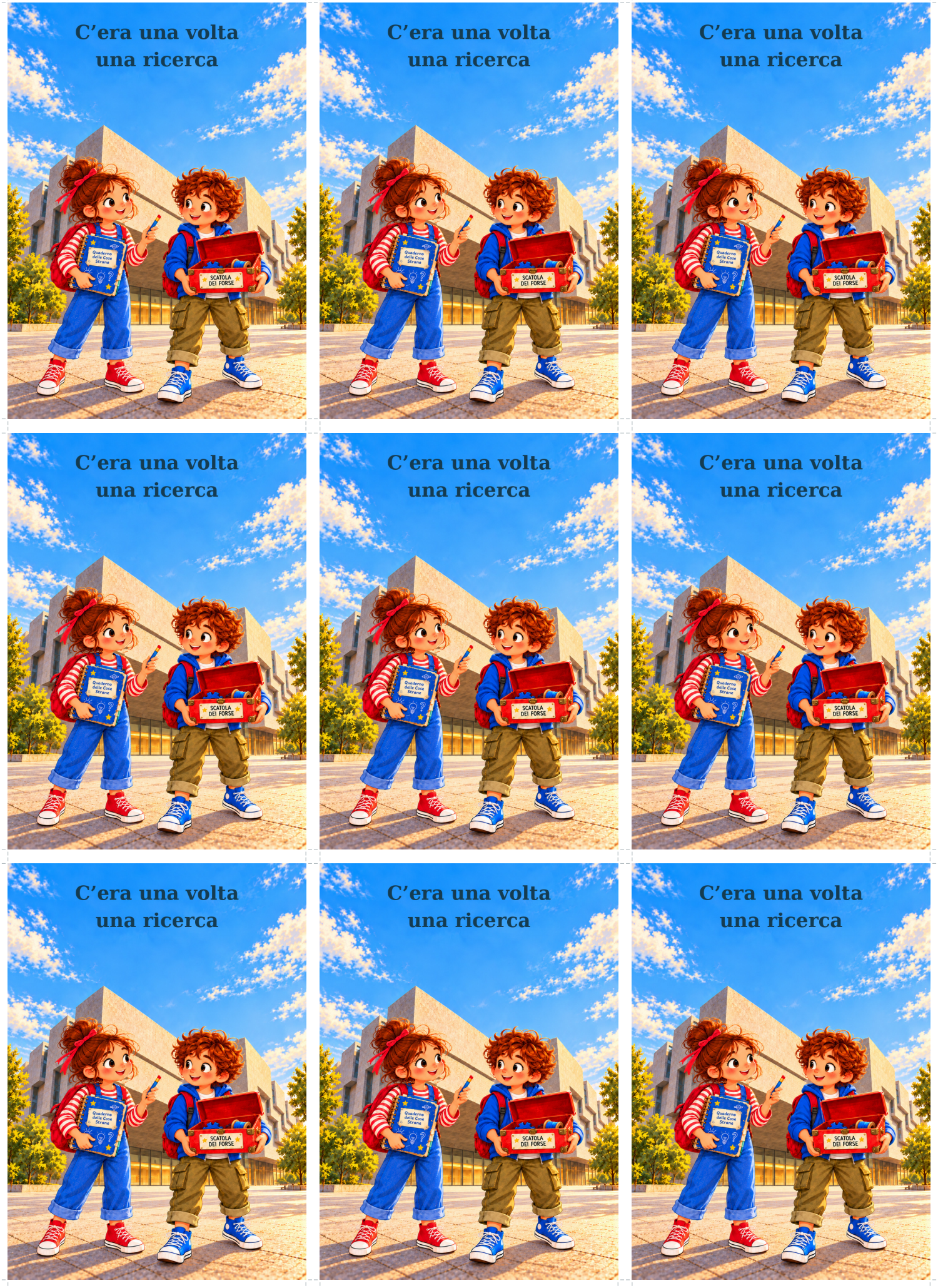











C’era una volta una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE




















C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE

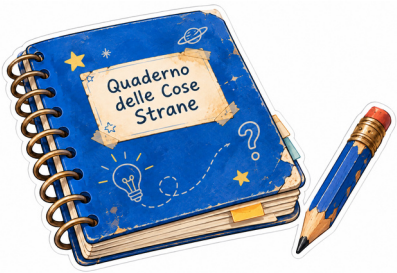

C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE









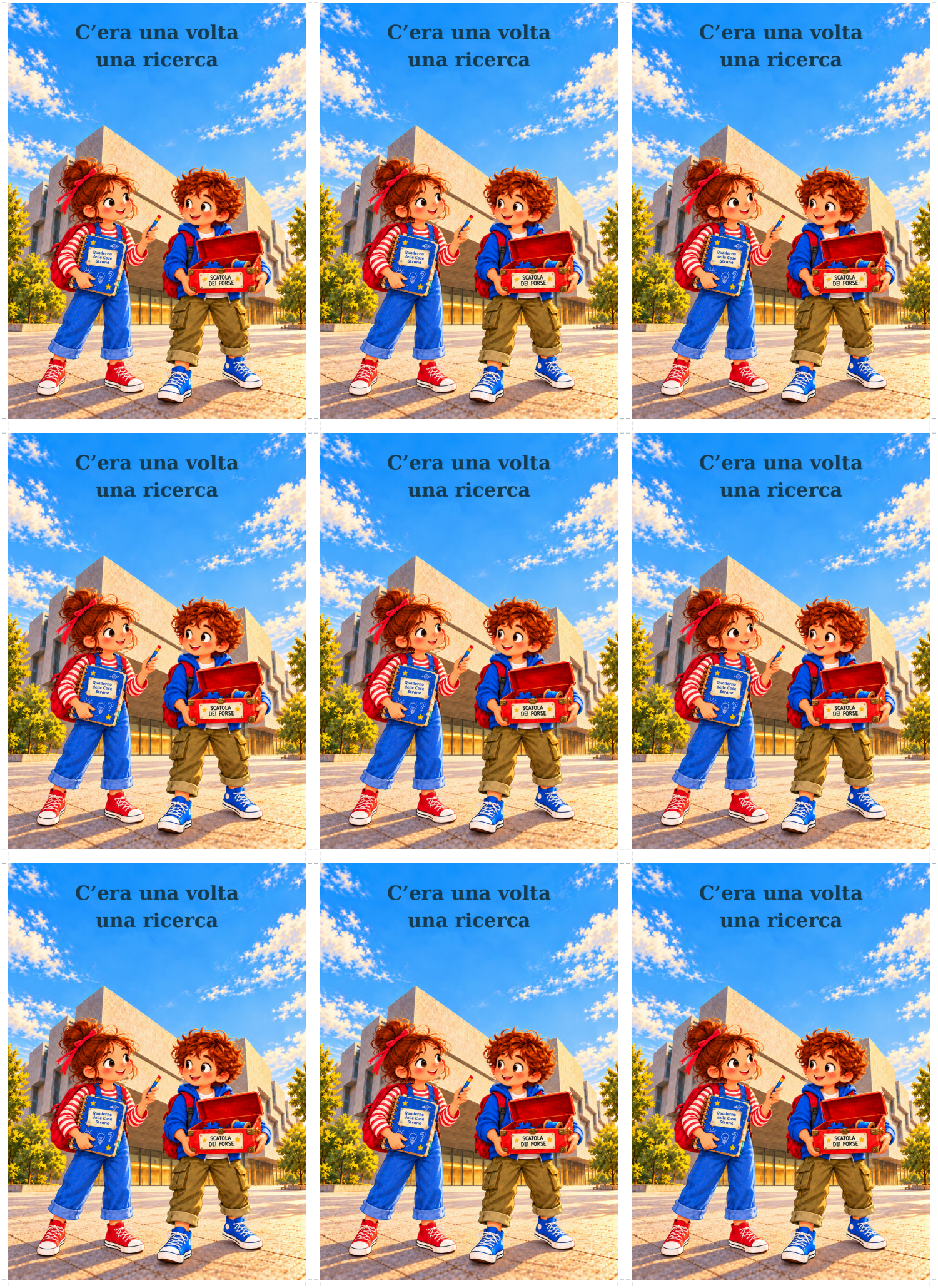

Quaderno
delle Cose
Strane










C’era una volta una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


SCATOLA
DEI FORSE


Perché il cielo è azzurro?
Si può essere amici di un robot?
Dove vanno i sogni quando ci svegliamo?
Le piante sentono la musica?
Cosa rende una cosa importante?
Come si fa a scegliere la cosa giusta?
Cosa succede fra cent'anni?
Gli alberi ricordano?
Esistono altri mondi come il nostro?
Le idee possono cambiare il mondo?





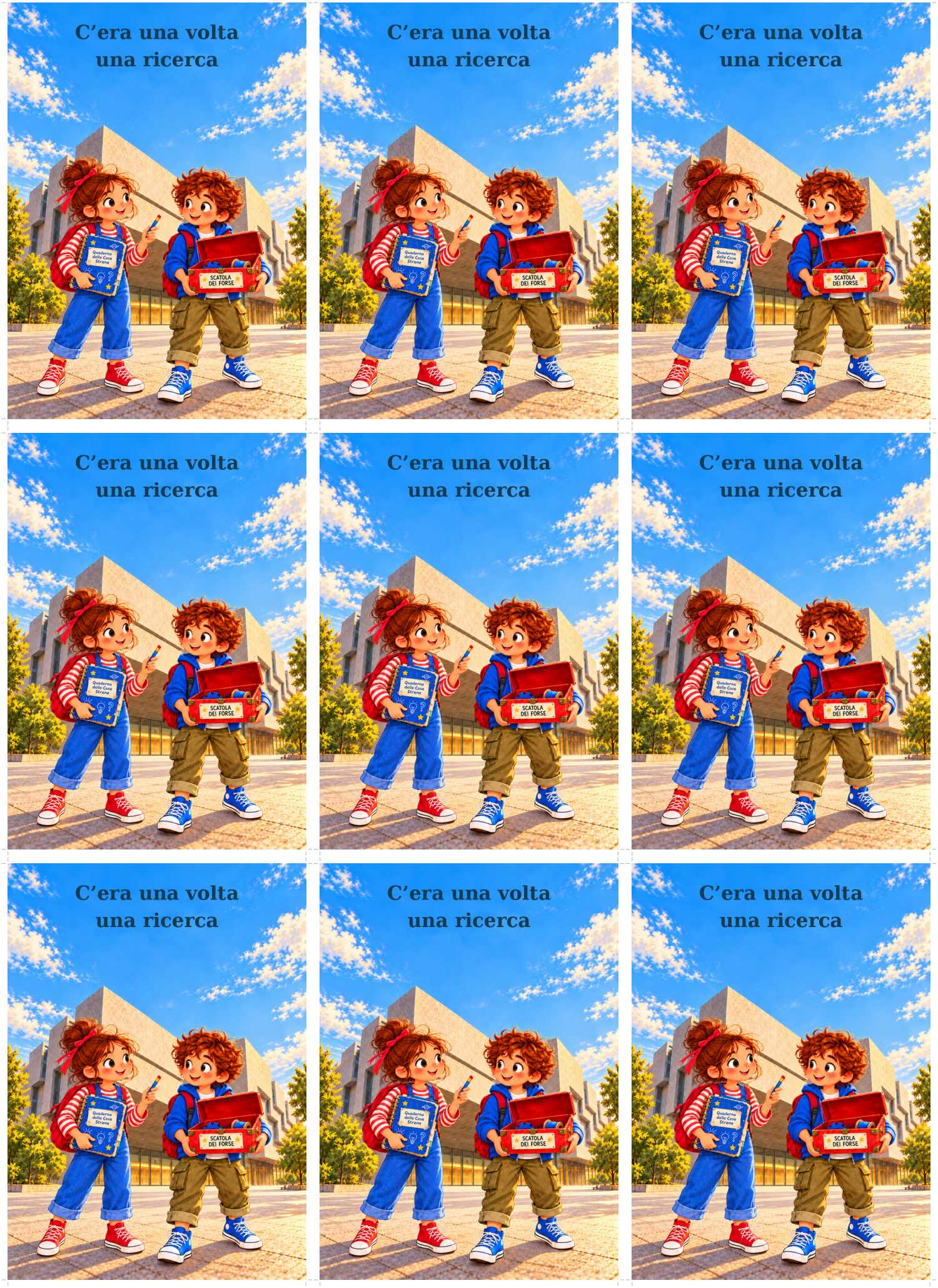











C’era una volta una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE









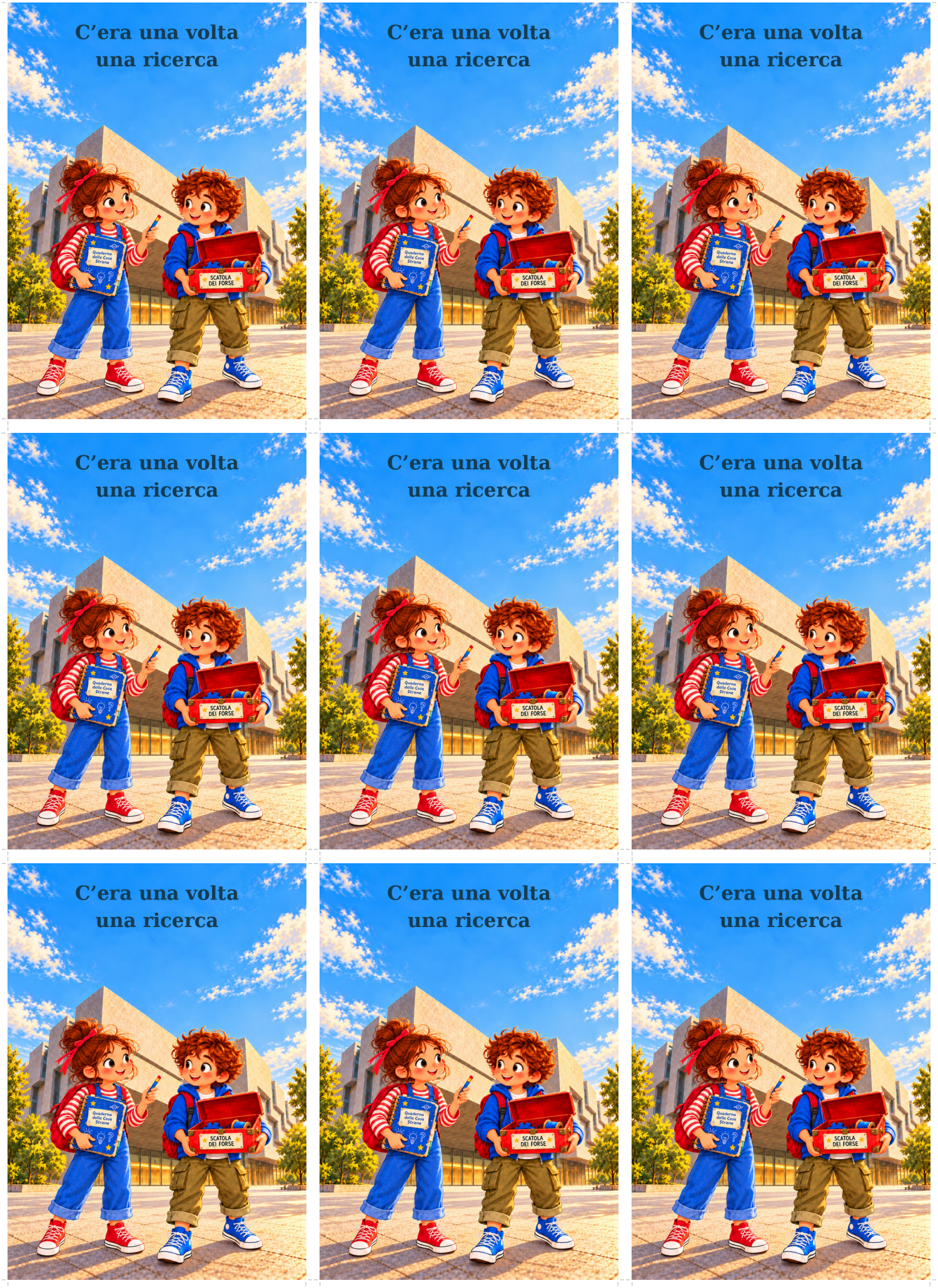











C’era una volta una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE




















C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE


Quaderno
delle Cose
Strane


C’era una volta
una ricerca
Quaderno delle Cose Strane
SCATOLA DEI FORSE