

Accademia
dei Concordi



Fondazione
Concordi
ONLUS

Con il contributo di



Fondazione Carife
Cassa di Risparmio di Ferrara

Il giro del mondo...



...fra le pagine

2008/09

Il giro del mondo...fra le pagine

COS'E':
Il racconto delle
fiabe del mondo porta
alla scoperta delle diversità...
e degli elementi che le
accomunano!

**A CHI SI
RIVOLGE:**
ai bambini dell'ultima
classe delle Scuole per l'infanzia
e del primo e secondo ciclo
delle Scuole
Elementari

QUANDO:
a partire dal 21
ottobre 2008 fino alla
fine di maggio 2009, il martedì
mattina, il giovedì mattina
e pomeriggio, in orari
da concordare

DOVE:
negli spazi di
Palazzo Nagliati
(p.zza Garibaldi, 31),
presso il Multispazio e
i locali adiacenti

COME:
in cicli di 2-3 incontri
per classe, che faranno
conoscere ai bambini, attraverso la
narrazione, il gioco e il laboratorio,
abitudini, culture e
tradizioni lontane... ma
sempre più vicine!

**MODALITA'
DI ADESIONE
e INFORMAZIONI:**
La partecipazione agli incontri è
gratuita. L'adesione va inviata via fax
(0425.27993) o via e-mail
(concordi@concordi.it)
alla segreteria della
biblioteca



Biblioteca
Accademia dei Concordi
P.zza V.Emanuele II, 14
45100 ROVIGO
Tel. 0425.27991. Fax 0425.27993
concordi@concordi.it

“IL GIRO DEL MONDO FRA LE PAGINE 2008 - 2009”

A CHI SI RIVOLGE

Il progetto ha coinvolto bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e del I e II ciclo della scuola elementare.

OBIETTIVI

- Sensibilizzare i bambini alla mondialità attraverso le abitudini, gli usi e i costumi dei diversi popoli della Terra.
- Sottolineare i legami e le somiglianze che accomunano le varie favole del mondo.
- Coinvolgere i bambini in un immaginario giro del mondo attraverso la narrazione e il gioco
- Scoprire le diverse espressioni artistiche che caratterizzano i diversi paesi.

MODALITÀ

Primo modulo: scuola dell'infanzia e primo ciclo della scuola elementare

L'incontro è sempre iniziato con il racconto della favola del giorno narrata ai bambini più piccoli grazie anche all'aiuto di diverse tecniche di rappresentazione (canto, danza, musica, marionette...).

Quest'anno, in particolare, i bambini hanno avuto modo di conoscere le diverse culture attraverso il magico mondo di elfi, gnomi e folletti provenienti da varie parti del mondo.

Il loro viaggio è stato guidato da un personaggio magico: *Folletto Gironzalone*.

IL PERSONAGGIO: *Folletto Gironzalone* ama viaggiare e conoscere nuovi amici, racconta le sue avventure ai suoi ospiti sotto l'albero stellato nella foresta d'incanto.

Nel corso degli incontri i bambini hanno conosciuto:

- GLI ORCHI BUSO che vivono sulle montagne di fuoco delle Filippine e sono famosi per la loro golosità.
- LO GNOMO CIABATTINO che vive tra i boschi scozzesi e crea calzature magiche per tutti gli esseri della natura.
- I GYN, ovvero dei piccoli “geni” che popolano la foresta algerina (ma che si trovano in favole tradizionali di gran parte del Magreb) e che si divertono a fare dispetti agli esseri umani che attraversano i loro territori.

Secondo modulo: secondo ciclo della scuola elementare

Per i bambini più grandi l'avvicinamento ai vari paesi si è concretizzato grazie alla scoperta di un tesoro.

Il personaggio che li ha accompagnati nell'avventura ha mostrato loro ogni paese attraverso le arti che lo caratterizzano maggiormente. I bimbi si sono, così, avvicinati alla musica, all'artigianato, alla pittura o al folklore tipico dei diversi luoghi in cui "hanno viaggiato". L'attività di laboratorio in questo percorso ha assunto un ruolo particolarmente attivo, in quanto ha permesso ai ragazzi di approfondire aspetti tipici della vita quotidiana dei paesi oggetto degli incontri.

IL PERSONAGGIO: *Pirata Trovamondo* gira per il globo in cerca dei tesori più preziosi da mettere nel suo forziere magico: i bimbi sono i suoi aiutanti.

Tra i vari paesi visitati i bambini hanno conosciuto:

- IL PAESE DEI PILASTRI CELESTI (Pakistan) dove si creano meravigliosi tappeti chiamati Kilim
- IL TERRITORIO DEI KAYAPO' (Foresta amazzonica), tribù indigena che protegge le specie di uccelli presenti lungo il Rio delle Amazzoni e crea gioielli con gli elementi della natura

DURATA E SCHEMA DEGLI INCONTRI

Ogni classe ha partecipato a un percorso di 2/3 incontri per modulo.

Ogni modulo è strutturato in due fasi:

Modulo 1

- 1) narrazione e ascolto della fiaba, della durata di 20-25 minuti.
- 2) laboratori pratici che richiedono poco meno di mezz'ora dove i piccoli hanno modo di costruire, disegnare e creare ciò che li ha maggiormente colpiti.

Modulo 2

- 1) narrazione della storia anche con la partecipazione attiva dei bambini della durata di 15-20 minuti.
- 2) attività pratiche più elaborate della durata di circa 40 – 45 minuti.

TOTALE INCONTRI EFFETTUATI DURANTE L'ANNO SCOLASTICO 2008/2009

ISTITUTI	CLASSI	INCONTRI	STUDENTI
Scuola dell'infanzia San Pio X	Classe ultimo anno	3	25
Scuola dell'infanzia Fenil del Turco	Classe ultimo anno	3	14
Scuola dell'infanzia Villamarzana	Classe ultimo anno	3	10
Scuola Elementare G. Pascoli	III A	2	19
Scuola Elementare G. Pascoli	III B	2	18
Scuola Elementare G. Pascoli	III C	1	19
Scuola Elementare G. Pascoli	II A	2	22
Scuola Elementare G. Pascoli	II B	2	20
Scuola Elementare G. Pascoli	II C	2	18
Scuola dell'infanzia Sarzano	Classe ultimo anno	1	19
Scuola Elementare Sarzano	I	3	15
Scuola Elementare Sarzano	II	2	10
Scuola Elementare G. Sichirollo	II A	1	21
Scuola Elementare Collodi Granzette	I-II-III	2	30
Scuola Elementare Granzette	IV-V	3	27
Scuola Dell'infanzia Granzette	Classe ultimo anno	3	8
Scuola elementare Papa Giovanni XXIII	IV C	2	26
Scuola Elementare Donatoni	I	3	25
Scuola Elementare Donatoni	II	3	35
TOT. 11	TOT. 17	TOT. 43	TOT. 381

I TELAI MAGICI (PAKISTAN)

C'era un paese lontano sulla via dell'Oriente dove i monti erano così alti da sembrare sorreggere il cielo, cosicché i viandanti che vi passavano lo chiamavano il Paese dei Pilastri Celesti. Era una terra povera e ognuno si arrangiava come poteva. Girava per i villaggi un carro variopinto trainato da splendidi cavalli bianchi. Apparteneva ai Mercanti Neri, uomini dalle lunghe tuniche color carbone che, si diceva, raccoglievano i bambini per portarli al Castello dei Fanciulli, un luogo meraviglioso dove i bambini studiavano, imparavano mestieri, giocavano e avevano cibo in abbondanza.

Andavano dalle famiglie più povere e donavano un sacchetto di zecchini d'oro ai genitori per lasciare andare i propri figli.

Una volta pieno, il carro rientrava al castello. E lì si rivelava ai piccoli la terribile verità. I bambini venivano imprigionati nei sotterranei e messi davanti a dei telai per filare.

Si trattava degli Aurei Telai di Fantastregopoli, la città dei maghi. Questi, se adoperati da mani di fanciulli, filavano oro. Per avidità i Mercanti Neri facevano lavorare i bambini dall'alba al tramonto. Li nutrivano con una brodaglia puzzolente e pane secco e chi osava ribellarsi veniva frustato. Così facendo avevano accumulato un enorme tesoro.

Tra questi ragazzi vi era Assam, un bambino che aveva fatto amicizia con un topolino. Ogni sera divideva con lui le briciole di pane e gli raccontava la triste vita del castello. Il piccolo topolino si commosse al punto che raccontò la storia agli altri topolini, i quali la raccontarono a un piccione che la disse a un cavallo, il quale a sua volta la raccontò a un cane, finché la voce valicò le montagne, il mare, fino ad arrivare nel retrobottega di un negozio di animali, in realtà la segretissima sede dell'Antilacrime, la squadra supersegretissima di animali che si dedicavano ad aiutare i bambini di tutto il mondo in difficoltà. Abbasso le lacrime, viva i sorrisi! Era il loro slogan. Sopra un trespolo il gran capo, un vecchio gufo occhialuto, stava valutando la notizia. "Così c'è gente che sfrutta i bambini e li tiene prigionieri nei sotterranei - borbottò - Allora questo è un lavoro per Madam Trivella." E alzò la cornetta del telefono. Cento metri sotto terra, una talpa, con dei grossi occhiali scuri, stava passandosi lo smalto sulle lunghe unghie, quando il telefono trillò. Rispose e un attimo dopo attaccò: "Uffa" - sbuffò - "mi ero appena fatta le unghie" e in un batti baleno cominciò a scavare.

Era notte fonda, Assam dormiva sul suo pagliericcio, esausto dall'ennesima giornata di duro lavoro al telaio, quando sentì un rumore venire da sottoterra. Aprì gli occhi e vide con stupore una piccola talpa uscire da un buco nel terreno. "Non aver paura, Assam" - disse l'animale "sono Madam Trivella, agente dell'Antilacrime, e sono qui per aiutarti."

Assam non credeva ai suoi occhi. Voleva svegliare tutti i suoi compagni per fuggire insieme. Ma la talpa lo fermò. "Non c'è tempo. Vai al telaio e fila una treccia d'oro. Fidati di me, ritorneremo a prendere i tuoi amici." Il piccolo non capiva ma obbedì. Dopo di che si tuffò nella voragine nel terreno e seguì la talpa attraverso un lunghissimo tunnel fino in superficie, fuori dal castello. Era finalmente libero. "Adesso devi andare dai gendarmi e raccontare cosa succede al castello" - gli spiegò Madam Trivella - "se non ti crederanno, mostragli la treccia d'oro." Detto ciò si dileguò sottoterra. Assam andò al palazzo dei gendarmi. Raccontò tutto all'ispettore Saltafosso: dai telai magici, ai soprusi subiti dai bambini, fino alla sua incredibile fuga. Ma questi scoppiò a ridere.

L'ufficiale non voleva credere a una storia così assurda. Allora Assam tirò fuori la treccia d'oro. Saltafosso strabuzzò gli occhi. Questo bambino ha in mano una fortuna! pensò. Chissà che tesoro formidabile deve trovarsi al castello.

L'ispettore radunò i suoi uomini e si precipitò al castello, portandosi Assam. Una volta arrivati, irruperono dentro tra la sorpresa dei Mercanti Neri. Saltafosso li costrinse a mostrargli il tesoro. Questi, sotto la minaccia delle armi, obbedirono e li portarono in una stanza stracolma di tessuti d'oro massiccio. Saltafosso rimase a bocca aperta davanti a quello spettacolo luccicante. Come era possibile tutto ciò? I Mercanti Neri spiegarono l'incantesimo. Ma l'ispettore volle vedere con i suoi occhi. Fece radunare tutti i bambini e li mise ai telai. Magicamente questi cominciarono a filare oro zecchino. Assam a quel punto disse: "Che vi dicevo? Ora libererete noi ragazzi e arresterete i briganti?" Ma Saltafosso aveva tutt'altra idea per la testa. "Silenzio tu, e torna al lavoro con gli altri! – gli gridò – Io devo parlare di affari." E rivolgendosi ai Mercanti Neri propose un accordo; lui avrebbe chiuso un occhio in cambio della metà del tesoro. I Mercanti Neri, messi alle strette, accettarono. Assam e altri bambini furono chiusi nel laboratorio a lavorare, mentre i loro aguzzini facevano la conta dell'oro. Per i piccoli non c'era più speranza. Ma a un tratto una piccola voragine si aprì nel laboratorio. Madam Trivella era tornata. Assam, piangendo, le raccontò tutto. "Presto – disse allora l'agente speciale – entrate tutti nel tunnel." E i ragazzi a uno a uno si tuffarono nel buco. Ma prima di fuggire Assam e la talpa presero della paglia e la stesero sui telai. Dopodiché Madam Trivella sfregò le sue unghie affilate fino a far scaturire delle scintille che incendiarono la paglia.

In men che non si dica il fuoco bruciò i telai di legno.

E così nessuno bambino avrebbe più lavorato. Fatto ciò i due si infilarono nel tunnel. Presto il fumo filtrò dalla porta sprangata del laboratorio facendo insospettire i malviventi.

Quando aprirono la porta, era troppo tardi: i telai erano ridotti in cenere. L'incendio divampò in tutto il castello. Bisognava fuggire finché si era in tempo! Ma piuttosto che abbandonare le loro ricchezze i Mercanti Neri e i gendarmi corrotti perirono tra le fiamme tentando di portare al sicuro il pesante tesoro. Fu la loro stessa avidità a ucciderli.

Legenda

Il paese dei Pilastri Celesti: il Pakistan.

Mercanti Neri: gli sfruttatori del lavoro minorile.

Telai magici: gli strumenti da lavoro dei bambini costretti a tessere tappeti.

L'Antilacrime e Madam Trivella: chi aiuta i bambini a liberarsi dalla schiavitù.

Storia dei tappeti kilim

Kilim è una parola turca che indica un tappeto a tessitura liscia caratterizzato da motivi decorativi strettamente legati alla cultura che li ha prodotti.

Le aree geografiche per tradizione produttrici di kilim sono l'Africa Settentrionale, l'Anatolia, la Persia, il Caucaso, l'Afghanistan e l'Asia Centrale. In queste zone le tribù nomadi, perennemente in cammino per condurre al pascolo le capre e le pecore, e le popolazioni stanziali del deserto hanno dato vita a stoffe variopinte che permettessero loro di proteggersi dal caldo e dal freddo e di ripararsi dalle intemperie. Successivamente i tappeti divennero anche simbolo di accoglienza per i visitatori. Il kilim è così diventato elemento essenziale di tali popolazioni, fino a scandirne i momenti più importanti della vita, come ad esempio il matrimonio. Ancora oggi, in molte di queste zone, si producono tappeti di grande qualità e bellezza, spesso destinati al mercato occidentale. Una pratica molto diffusa, in passato come ancora oggi, era il dono dei kilim alle moschee, che assolveva alla prescrizione coranica della carità: grazie a queste donazioni le moschee sono divenute luoghi fondamentali per ricostruire la storia dei tappeti annodati e lisci. I kilim si contraddistinguono per la varietà e la ricchezza dei disegni, oltre che per la luminosità dei colori.

La tecnica di tessitura del kilim pone dei limiti ai motivi decorativi, che risultano prodotti da forme geometriche come triangoli, rombi, gradini, angoli di novanta e quarantacinque gradi. Tuttavia queste forme si sono lentamente evolute in disegni sempre più sofisticati e complessi, che rispecchiano le tradizioni delle varie comunità tribali, in particolare la loro religione e l'insieme di credenze e superstizioni che le caratterizzano.

Molto popolari sono i simboli legati a pratiche religiose, come l'arco o mihrab (la nicchia verso cui si prostrano i fedeli nelle moschee), frequente sui tappeti da preghiera, o la testa di animale, che riprende le teste bronzee rinvenute in molti cimiteri come offerte votive.

La stella è forse il motivo ornamentale più diffuso, nella sua forma semplice a otto punte o nelle forme evolute con punte unciniate che l'avvicinano a un granchio o a un ragno.

Altri motivi ricorrenti sui kilim sono legati al mondo femminile (ornamenti come gli orecchini, il pettine, il cofanetto, ecc...), alla vita in generale (l'acqua che scorre, simbolo della vita stessa), alla superstizione (l'amuleto, la croce, lo scorpione), alla vita dopo la morte (l'uccello, simbolo dell'anima del morto, o l'albero della vita, simbolo di immortalità).

Tutti questi simboli, e molti altri ancora, vengono a comporre quadri variopinti di carattere prevalentemente geometrico, dando origine a composizioni diverse per disegni e colori a seconda delle zone di provenienza dei kilim.

I nostri kilim

Creare un kilim è semplice quanto dare il benvenuto a chi bussava alla nostra porta!

COSA CI SERVE:

- un foglio di juta
- tempere o colori acrilici
- pennelli
- acqua

Prendete il vostro foglio di juta che può essere quadrato o rettangolare, dipingete il vostro kilim con motivi geometrici cercando di usare il maggior numero di colori possibili. Abbiate cura di non bagnare spesso il pennello con l'acqua altrimenti il vostro tappeto non si asciugherà facilmente. Appena sarà asciutto scegliete una zona della casa o della classe in cui chiunque entri lo possa vedere e si sente subito il benvenuto!

IL LINGUAGGIO DEGLI UCCELLI (Brasile)

Adesso nessuno ricorda con precisione perché sono passati migliaia di anni da quando Avatsiù custodiva tutte le lingue degli uccelli nel suo corpo e li sterminava man mano che gli capitavano a tiro. Gli uccelli allora non avevano più una propria lingua e impararono quella degli uomini.

Un giorno, comunque, un uomo litigò con la moglie e decise di andare a fare una passeggiata e camminando, camminando, camminando trovò un villaggio molto speciale...

”chi sarà mai che abita da queste parti?!”

Poi vide un gruppo di uccelli che lo invitarono ad accomodarsi davanti al fuoco...Il vecchio accettò l’invito, ma vide che tutti gli uccelli piangevano e avevano un’ aria molto triste

“Cosa vi è successo amici miei?”

“Non possiamo più sopportare Avatsiù: uccide pappagalli, cocorito, arara, passerotti e tucani...”

“inoltre,” continuò il falco, che era capo del villaggio, “nasconde dentro di sé le nostre lingue e non ce le vuole ridare!”. Il vecchio decise di aiutare i suoi nuovi amici e si travestì da uccello per provare a ingannare il loro nemico, ma Avatsiù era molto furbo e si accorse subito del tranello...prese una rete pesantissima e imprigionò il vecchio nella sua capanna.

Il vecchio aveva un figlio: un ragazzo forte che apparteneva come il papà alla tribù dei Kayapò. I nostri amici uccelli decisero di andarlo a cercare per salvare il vecchio e sconfiggere una volta per tutte Avatsiù, ma la strada da fare era lunghissima e pericolosa e nessuno voleva provare...

Solo il piccolo sangue-di-bue non ebbe paura e volò a lungo fino al villaggio dei kayapò per cercare il ragazzo, lo trovò, lo travestì da uccello e insieme volarono alla capanna di Avatsiù.

Con l’aiuto di tutti gli uccelli il ragazzo sconfisse l’uomo e lo imprigionò in una rete fitta fitta; tutti gli uccelli lo portarono così distante che egli non tornò più a disturbarli.

Da quel giorno la tribù dei Kayapò divenne custode degli uccelli dell’Amazzonia. Gli animali, dal canto loro, ripresero le loro lingue e permisero solo ai Kayapò di comprenderle. Ancora oggi la tribù viene riconosciuta in tutto il mondo per i loro ornamenti di piume.

LA TRIBU’ DEI KAYAPO’



Oggi, in Brasile, distribuiti in circa 225 gruppi, vivono poco più di 350.000 indios. Erano alcuni milioni prima della conquista da parte degli Europei. Nei circa 5 secoli trascorsi da quel tragico evento, alcune centinaia di questi gruppi sono scomparsi per sempre. Tra le popolazioni sopravvissute, vi sono i KAYAPO'. Abitano la foresta amazzonica, in un territorio grande più di un quarto dell'Italia e sono solo 4.000. "Kayapò" è il nome che altri

hanno loro attribuito. Essi, da parte loro, si autodefiniscono "Mebêngôkre": **"il popolo che venne dall'acqua"**. Vivono dispersi in 17 villaggi, ognuno dei quali è un'entità a sé. Costruiti in zone isolate, i villaggi Kayapò presentano, normalmente, una struttura circolare, con in mezzo la casa degli uomini, centro propulsore ed organizzativo di tutta la vita del villaggio. Il mito racconta che questo modello circolare del villaggio è stato copiato dalle arnie delle api selvatiche. I Kayapò danno grande importanza alle diverse feste durante le quali rivivono, nel rito della danza e della gioia, il tempo degli antenati e della loro nascita come popolo.

ARTE DELLE PIUME

Nell'uso di ornamenti confezionati con piume di uccello, i Kayapò eccellono perfino nel confronto con altri popoli che fanno uso dello stesso materiale. Nel rispetto più rigoroso dell'ambiente e degli uccelli, essi fabbricano circa 200 acconciature diverse, attraverso le quali esprimono alcuni dei valori più tipici della loro cultura: bellezza, individualità, appartenenza, senso della libertà. Lo spettacolo di colori creato da questi ornamenti portati durante le solenni celebrazioni è decisamente impressionante: è come se tutto un popolo mettesse le ali, per inseguire l'antico sogno umano di essere un uccello che può volare.



I NOSTRI ORNAMENTI

Creiamo insieme i nostri ornamenti di piume usando tutta la nostra fantasia per trasformarci in veri custodi degli uccelli.

COSA CI SERVE:

- piume colorate (le troviamo nei negozi specializzati o le possiamo fare con la carta colorata)
- cartoncino colorato
- forbici
- colla vinilica
- pennarelli
- bottoni

Prendiamo una strisciolina di cartoncino e la usiamo come base per il nostro ornamento che può essere un bracciale, un copricapo, una collana ecc. ecc....Decoriamolo con le piume, i bottoni e tutti gli oggetti che la nostra fantasia ci ispira. Infine leghiamo un nastrino ai lati della base e indossiamo il nostro gioiello kayapò!

GIRO DEL MONDO FRA LE PAGINE 2009



A spasso con il folletto gironzalone e tutti i suoi amici

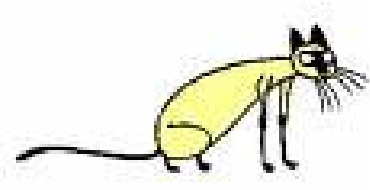
LA GATTA E L'ORCO (Filippine)

I vecchi delle tribù dicono che un tempo, nelle foreste delle Filippine, vivevano dei terribili orchi chiamati Buso: alti alti, col collo lungo e la faccia nera, avevano un solo grande occhio giallo e due lunghissimi denti bianchi. Per molto tempo erano stati amici degli uomini, ma un giorno, non si sa perché, divennero loro mortali nemici, e da allora cercarono in tutti i modi di ucciderli e addirittura di mangiarseli. L'unico modo per evitarli era quello di non uscire mai di notte: i Buso, infatti, amavano il buio ma correvano a nascondersi al primo raggio di sole. Ma se qualcuno era costretto a mettere il naso fuori di casa, dopo il tramonto, si portava dietro un gatto, perché quest'animale era l'unico a saper mettere nel sacco un Buso.

Una volta, infatti, ci fu una donna che, sentendo uno strano rumore nel suo orto, andò a vedere di che si trattava: era convinta che i suoi vicini le rubassero le banane, e la rabbia cancellò sia la prudenza che la paura.

Ma i vicini non c'entravano affatto: nell'orto, dietro la casa, c'era un Buso grande e grosso, col suo naso schiacciato e l'unico occhio giallo come la luce di una candela.

Prima che lei potesse dire «ahi!» lui l'aveva già presa e la stringeva forte, pronto a scannarla e a mangiarsela. In quel momento, però, si sentì una voce tranquilla che diceva:



-Senti un po', vuoi fare una scommessa?- Agli orchi Buso le scommesse e gli indovinelli piacciono moltissimo, così lui prima rispose di sì e poi si guardò intorno, ma non vide nessuno. «Sono qua» ripeté la voce, ai suoi piedi. Era la gatta di casa, che aveva seguito la padrona e adesso se ne stava lì, lanciando all'orco delle occhiate da sotto in su, con quell'aria che hanno sempre i gatti quando guardano i non-gatti, come se volessero dire: «Tanto io ne so più di te.» «Guarda che buffo affarino peloso» disse l'orco, che non aveva mai visto un gatto. «E che scommessa mi proponi, vediamo?» «Scommetto che non riuscirai a contare tutti i peli della mia coda prima che sorga il sole» rispose la gatta. «E se vinco devi lasciar libera la mia padrona.» L'orco sghignazzò. «E' talmente facile che quasi mi vergogno. Va bene, accetto.»

Poi, sempre tenendo la donna per il collo, cominciò a contare, guardando fisso la coda della gatta. Solo che quella coda ogni tanto si muoveva, oscillava, batteva per terra, fremeva. E l'orco doveva ricominciare tutto da capo. «Vuoi star ferma, insomma!» le gridava ogni tanto, esasperato.

«Mica lo faccio apposta» rispondeva lei. «La mia coda non si lascia comandare, è sempre andata per conto suo.»

Conta e conta, ormai era chiaro che l'orco non poteva farcela, ma lui niente, non voleva proprio arrendersi. Finché, a un certo punto, a oriente il cielo si fece più chiaro: stava per spuntare il sole. Con un urlo di rabbia, il Buso lasciò andare la donna e scappò nella foresta: aveva perso la scommessa!

ATTIVITA'

I bimbi disegnano il loro orco a fantasia (su cartoncino colorato), lo decorano con vari materiali e lo ritagliano. Insieme, poi, decidono come sarà la sua casa (grotta, castello, vulcano...) e con l'aiuto di Sara la costruiranno. Alla fine tutti gli orchi troveranno un posto nella loro nuova casa.