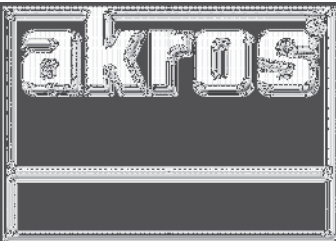
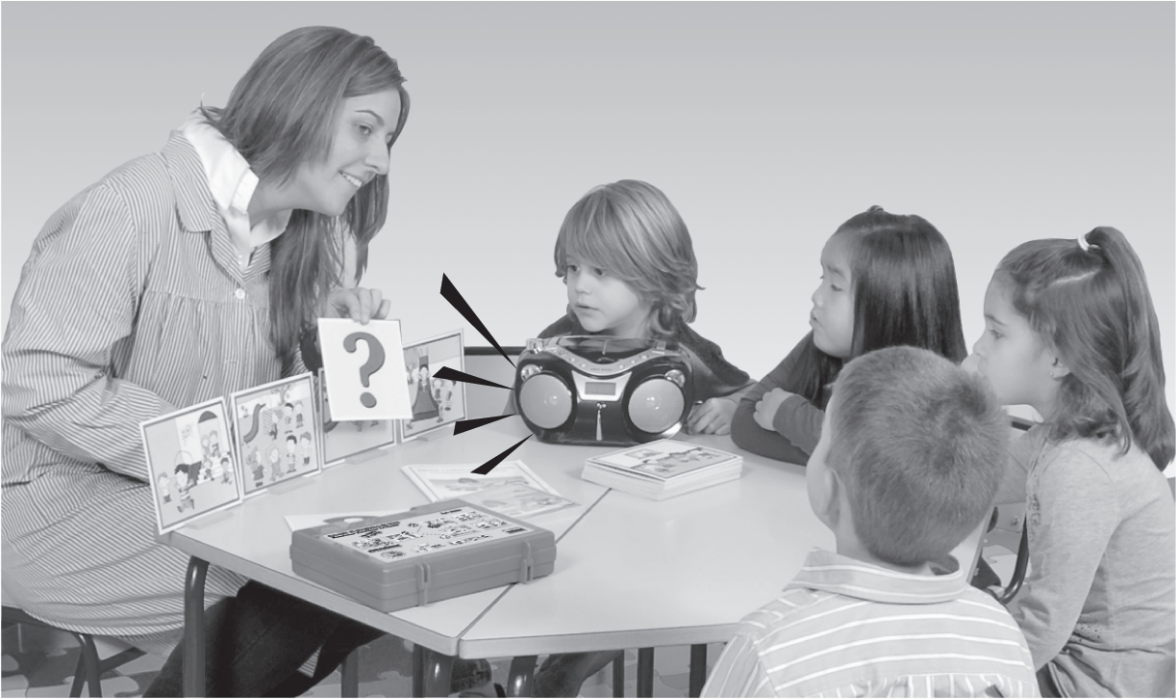


RISOLUZIONE DEI CONFLITTI: BUGIE



Ref. 20832

CONTENUTO

- **30 SCHEDE** (illustrazioni) da 13,5 x 16,5 cm. con lo svolgimento di 7 storie + 2 schede interrogative (4 vignette per storia, le 2 ultime vignette di ogni storia sono double-face).
- **1 CD AUDIO MP3** con la narrazione di **7 semplici storie con 2 possibili finali (in totale 14 storie)**. Il CD contiene anche i testi delle storie e le illustrazioni in bianco e nero da colorare.
- **1 Guida** per l'uso del CD
- **4 basi di legno**

MODALITÀ DI GIOCO E RACCOMANDAZIONI PER L'USO

Contiene **7 semplici storie** che raccontano **due modi diversi di risolvere conflitti** e mostrano le conseguenze di prendere una giusta o una sbagliata decisione. Ogni storia si sviluppa con 4 schede e le ultime 2 sono double-face per mostrare i due finali possibili.

1° Familiarizzazione con il materiale:

Si raccomanda all'educatore di leggere o ascoltare le storie e di familiarizzarsi con le illustrazioni prima di lavorare con i bambini.

2° Dividere le schede/illustrazioni secondo il colore della cornice.

3° Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore (come indicato nella guida per l'uso del CD fornita).

4° Ascoltare la storia e ordinare le schede. Osservare che le ultime 2 schede offrono due alternative.

5° Assicurarsi che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione delle schede, e che nelle ultime 2 schede si sia scelto **l'alternativa corretta**, corrispondente alla traccia/storia, come indicato nella guida per l'uso del CD allegata.

Per lavorare con un gruppo di bambini, in modo che tutti possono vedere correttamente le illustrazioni, si consiglia di appoggiare le schede sulle basi di legno fornite.

ETÀ CONSIGLIATA

Dai 3 anni in su.

OBIETTIVI PSICOPEDAGOGICI

- Apprendere che le decisioni prese hanno delle conseguenze (positive o negative), e che quindi le nostre decisioni implicano una responsabilità.
- Sviluppo delle capacità di ascolto.
- Apprendimento delle nozioni temporali (prima, poi, dopo,...).
- Sviluppo delle sequenze temporali con la disposizione corretta delle scene.
- Stimolo e arricchimento del linguaggio: stimola il bambino a parlare e gli permette di cominciare a strutturare il linguaggio.
- Aiuta l'arricchimento del vocabolario elementare.
- Aiuta l'apprendimento delle lingue straniere.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

- Sulle basi di legno, **sistemare** in ordine le vignette di una storia, con il simbolo "scontento" nelle 2 ultime vignette e coprire queste due vignette con le "schede interrogative". **Ascoltare** attentamente il racconto e **domandare** ai bambini: *"cos'è ciò che il protagonista del racconto ha deciso di fare o dire?"*. Quindi sollevare la scheda interrogativa della terza vignetta e domandare: *"cosa credete che succeda adesso come conseguenza?"*, e sollevare la scheda interrogativa dell'ultima vignetta. Girare le ultime due vignette, coprire con la "scheda interrogativa" la terza vignetta, e osservando l'ultima vignetta, domandare ai bambini: *"cosa credete che sia successo perché la storia finisca così?"*. Infine, ascoltare la storia che corrisponde al simbolo "contento" e scoprire la "scheda interrogativa" della terza vignetta.
- Con le vignette di un racconto sul tavolo e una volta che il bambino o la bambina conosce il racconto, procederà ad ordinare le vignette senza bisogno di ascoltarlo.
- Con le vignette del racconto ordinate sul tavolo, il bambino o la bambina narrerà o ragionerà su quanto successo nel racconto.

1. Un pallone sulla Luna

La campanella dell'intervallo stava per suonare. Oggi non sarebbe stato un intervallo come gli altri, perché tutti i compagni avevano deciso di giocare una partita di calcio contro la classe accanto e volevano dimostrare di essere una squadra invincibile.

Finalmente arrivò il tanto atteso momento, i bambini scesero correndo le scale tra grida e risate e, in pochi minuti, la partita era già cominciata nel cortile. Le due squadre lottavano con grinta per impossessarsi del pallone, ma dopo un po' nessuno era riuscito ancora a segnare un goal. Improvvisamente, il pallone andò a sbattere su uno dei muri del cortile e cadde a terra rimbalzando molto vicino alla posizione di Roberto e di uno dei suoi avversari, Alberto. I due bambini corsero velocemente verso il pallone e praticamente arrivarono insieme, ma fu Roberto che riuscì a calciare il pallone con tutta la sua forza. Il pallone volò sparato in aria. Tutti i bambini guardavano verso il cielo seguendolo con lo sguardo. Nessuno nel cortile ricordava di aver mai visto qualcosa del genere. La palla fu calciata con così tanta forza che superò la porta, e continuò ad avanzare in aria oltre le altalene, oltre la fonte... sembrava un razzo diretto verso la luna. Era inarrestabile!

Le facce di sorpresa dei bambini diventarono vere e proprie facce di panico quando videro che il pallone si dirigeva verso una delle finestre della scuola, fino a quando alla fine il pallone arrivò a destinazione... CRASH! Il vetro della finestra si ruppe in mille pezzi ed il rumore fu sentito da tutta la scuola. Dopo neanche cinque secondi uno dei professori uscì dalla porta con la palla in mano ed una faccia serissima. Si avvicinò ai bambini che giocavano a calcio e subito questi si misero in cerchio intorno a lui. Il professore, indicando la finestra rotta e con voce decisa, domandò:

- Chi è stato?

☹ Roberto, nervoso e un po' agitato, esitò un po' a rispondere e alla fine disse:

- È stato Alberto. È stato lui a calciare il pallone.

- Che cosa dici? - rispose Alberto indignato - Ma se sei stato tu!

I due bambini iniziarono a discutere, ma siccome non c'era maniera di scoprire la verità, il professore decise di punirli tutti e due lasciandoli senza intervallo. Pertanto, Roberto ed Alberto rimasero in classe mentre sentivano i loro compagni che avevano ripreso la partita.

Roberto si rese conto che mentire non era stata una buona idea. Non solo non aveva potuto evitare la punizione, ma inoltre, Alberto, il suo amico, era stato punito ingiustamente. Ora era arrabbiato con lui e ci sarebbe voluto un po' di tempo per recuperare la sua amicizia. La furbata non gli era servita a niente, perché le bugie hanno le gambe corte.

☺ Roberto era mortificato, e aveva paura di dire la verità temendo che il professore lo sgridasse. In quel momento però ricordò che i suoi genitori gli dicevano sempre di dire la verità. Così che Roberto si fece coraggio e confessò:

- Sono stato io, professore, ho colpito il pallone troppo forte, ma non era mia intenzione rompere niente, lo giuro.

Roberto chinò la testa e stava quasi per piangere. Alberto, il suo amico, gli mise la mano sulla spalla per incoraggiarlo e disse in sua difesa:

- È vero, professore, non l'ha fatto apposta.

Il professore guardò i due bambini con un mezzo sorriso e finalmente si decise a parlare. Tutti si aspettavano una punizione di almeno una settimana intera senza intervallo, ma sorprendentemente, il maestro disse:

- Va bene, Roberto, non ti preoccupare. Hai fatto benissimo a dire la verità, i tuoi compagni devono prendere esempio dal tuo coraggio. Ad ogni modo, sarebbe opportuno prestare più attenzione la prossima volta. Avete un cortile molto grande, vi prego di giocare un po' più lontano dalle finestre. Roberto sorrise e corse con i suoi compagni per continuare la partita in una zona più lontana. Durante il resto dell'intervallo giocarono facendolo con più attenzione ma si divertirono ugualmente. Inoltre, Roberto segnò un goal che fu applaudito da tutti i suoi amici.

2. Un regalo di andata e ritorno

Sul calendario appeso nella stanza di Anna c'era una data bene evidenziata con pennarello rosso, il 20 Febbraio. Quello era il giorno in cui Anna compiva 6 anni. La bellezza di 6 anni! Per quella data così speciale, Anna e la sua famiglia avevano preparato una gran festa di compleanno in casa sua con tutti i suoi amici di scuola. Alle cinque in punto incominciarono ad arrivare gli invitati. Anna non vedeva l'ora di aprire i regali ma sapeva che non doveva farlo fino a quando non avesse spento le sei candeline della torta di compleanno.

Improvvisamente, apparve suo padre con in mano una gigantesca torta al cioccolato e pandispagna incoronata da sei candeline accese. Tutti insieme le cantarono la canzone di "Tanti auguri", Anna ispirò lentamente e soffiò con così tanta forza, che se ci fossero state 20 candeline, le avrebbe spente tutte.

Mentre tagliavano la torta, Anna cominciò ad aprire i regali: un astuccio di matite colorate, dei pattini, un binocolo... Che bello!

Paolo, uno dei suoi migliori amici, rimase particolarmente affascinato dal binocolo. Era stupendo e permetteva di vedere dalla finestra tutto quello che succedeva nel parco di fronte. Paolo era incantato, non aveva mai guardato attraverso un binocolo, se lo appese al collo e ci passò tutto il pomeriggio mentre gli altri bambini giocavano con gli altri giocattoli. Passarono un divertente pomeriggio di festa fino a quando, ormai sera, i genitori di tutti i bambini vennero a riprenderli.

☹ Nel tragitto di casa, Paolo raccontò eccitato a sua madre quanto si erano divertiti al compleanno. Aveva una voglia matta di festeggiare il suo! Anche se a dire il vero mancavano ancora dei mesi. La mamma di Paolo osservò che aveva un binocolo appeso al collo e gli chiese:

- E quel binocolo? Allora Paolo si rese conto che, senza volere, se lo era portato via.

- Ehh... Niente, niente - rispose Paolo. E mentì a sua madre dicendo: "È solo un giocattolo che mi ha lasciato Anna per giocarci questo fine settimana".

Quella notte in casa di Anna tutta la famiglia stava raccogliendo la corta dei regali, i piatti, i bicchieri... Tutti, meno Anna, che passava e ripassava la lista dei regali che aveva ricevuto. Ma qualcosa non tornava - dove stava il più bel regalo di tutti? Dove stava quel fantastico binocolo che le avevano regalato? - Neanche suo papà e sua mamma riuscirono a trovarlo, nonostante avessero guardato in tutti i posti possibili, perfino dentro il frigorifero!

Anna non voleva nemmeno pensare di averlo perso e benché i suoi genitori cercassero di consolarla dicendo che prima o poi sarebbe sbucato fuori, Anna si sentiva molto triste e si mise a piangere. Quello che era stato uno dei più bei giorni della sua vita rischiava di rovinarsi per la "misteriosa" sparizione del binocolo.

☺ Uscendo da casa di Anna, nell'ascensore, Paolo raccontava eccitato a sua madre quanto si era divertito al compleanno. Non vedeva l'ora di festeggiare il suo, anche se mancavano ancora dei mesi. La mamma di Paolo osservò che aveva al collo un binocolo e gli chiese:

- E quel binocolo? - Allora Paolo si rese conto che, senza volere, se lo era portato via.

Paolo avrebbe potuto dire che glielo aveva prestato la sua amica Anna e così avrebbe potuto continuare a giocarci a casa sua, ma mentire a sua madre... era una cosa veramente brutta. Così che alla fine disse la verità: me lo sono portato via senza rendermene conto!

Grazie a Paolo che disse la verità, ritornarono a casa di Anna e Paolo restituì alla sua amica il binocolo che stava per portarsi via per sbaglio.

Allora Anna, per ringraziarlo, decise di lasciarglielo per il fine settimana, visto che lei aveva altri regali con cui giocare e non poteva giocare contemporaneamente con tutti. A Paolo gli si stampò un sorriso da orecchio ad orecchio e diventò rosso come un peperone.

3. Che strane caramelle!

Il sabato pomeriggio, Antonio e Paola erano soliti fare una passeggiata nel parco con i loro genitori, ma quel giorno diluviava e decisero di rimanere a casa. L'idea di non uscire non gli dispiaceva per niente, perché i due fratelli si divertivano molto a giocare insieme e non gli interessava se era in casa, al parco o in qualunque altro posto. Quel pomeriggio, quindi, decisero di finire un gigantesco puzzle che loro zia gli aveva regalato. Mancavano ancora molti pezzi da incastrare e questo lavoro li avrebbe tenuti occupati tutto il pomeriggio. Improvvisamente, nella pancia di Antonio uscì uno strano rumore. Sua sorella rise perché non era nemmeno un'ora che avevano mangiato e suo fratello aveva già fame!

Antonio decise di andare in cucina a prendere dei biscotti. Andò di corsa e salì su una sedia per potere aprire la dispensa dove di solito stava il barattolo dei biscotti. Non ricordava mai bene in quale delle tre dispense era, così che aprì la prima per provare. Delle scatole che intravedeva, nessuna sembrava essere di biscotti, ma c'era una confezione che lasciò Antonio a bocca aperta e con una sola parola in testa: "Caramelle!". La confezione era piena di palline rosse e lucide. Antonio la prese senza esitare e scese dalla sedia. Dovette fare molta forza per aprire la confezione e quando finalmente ci riuscì mise da parte quattro palline, due per lui e due per sua sorella. Tornò di corsa nella stanza lasciando la confezione sul bancone della cucina.

Il papà di Antonio entrò in cucina alcuni minuti dopo. Era andato a prendere un bicchiere d'acqua e si stupì quando vide la confezione delle medicine sul bancone della cucina. Era sicurissimo di averle messe nell'armadietto delle medicine, così che con la confezione in mano andò dai figli per chiedergli se le avevano preso loro.

Antonio aveva appena mostrato a sua sorella le quattro appetitose palline rosse che aveva trovato in cucina, ma quando sentì che suo padre veniva le rimise in tasca, poiché sapeva bene di dover chiedere il permesso prima di mangiare caramelle.

☹ Suo padre entrò nella stanza e gli domandò:

- Uno di voi due ha preso questa confezione dalla cucina?

- No, papà, non siamo stati noi- risposero contemporaneamente i bambini.

Il papà di Antonio e Paola rimase un po' stupito, ma pensò che probabilmente si era dimenticato di metterla a posto dopo averlo comprato in farmacia. Quando il padre dei bambini uscì dalla stanza, Antonio e Paola si misero in bocca una pallina ciascuno. La verità è che il sapore non era molto piacevole. A poco a poco la pastiglia si sciolse in bocca lasciando un amaro sapore in gola. - Che schifo! - dissero i bambini, e velocemente andarono a bere dell'acqua in cucina.

Poco dopo, mentre stavano finendo il puzzle, i due bambini incominciarono a sentirsi male, notarono alcune fitte allo stomaco e non erano in grado di continuare a giocare. Antonio e Paola non ebbero altro rimedio che raccontare ai loro genitori che gli faceva molto male la pancia:

- Ma che cosa vi ha potuto far male? - domandò suo padre.

- È cheeee... - cominciò a dire timidamente Antonio -... ci siamo mangiati una di quelle caramelline rosse e non mi sono sembrate molto buone... -.

- Come? - disse preoccupato suo padre. Non erano caramelle, Antonio, erano medicine! Ve l'ho anche chiesto e mi avete detto che non le avevate prese voi. Avete visto, per non aver detto la verità, adesso state male e dobbiamo chiamare il dottore.

- Mi dispiace papà - disse Antonio. - Se avessi saputo che erano medicine non le avrei prese. Perdonami per averti mentito!

- Non ti preoccupare - disse suo padre mettendogli la mano sulla spalla. - Adesso la cosa più importante è chiamare il dottore.

Un'ora più tardi, Antonio e sua sorella stavano a letto a prendersi uno sciroppo che aveva portato il dottore. Domani sarebbero stati già meglio ma dovevano passare il resto della giornata a letto. "Che barba!" pensò Antonio. Dire una bugia era stato, ancora una volta, la peggiore di tutte le soluzioni. Antonio promise a se stesso che non avrebbe più mentito ai suoi genitori.

☺ Il papà entrò nella stanza dove i bambini giocavano e gli disse:

- Ascoltatevi ragazzi, per caso qualcuno di voi ha preso questa confezione dalla cucina?

Antonio pensò che se avesse raccontato la verità, sicuramente suo padre gli avrebbe detto che non doveva mangiare caramelle senza permesso e che doveva aspettare l'ora della merenda... insomma, il solito. Ma vedendo il viso di preoccupazione di suo padre reggendo la confezione, ricordò che le altre volte che aveva detto bugie, non aveva mai avuto dei buoni risultati, così che rispose:

- Sono stato io, papà. Pensavo che a mangiarci un paio di caramelle non facevamo niente di male. - E tirò fuori le caramelle dalla tasca e le diede a suo padre.

- Caramelle? Figlio mio, meno male che mi hai detto la verità. Non sai che sono medicine? Hai aperto l'armadietto delle medicine e sai che non devi farlo.

- È che mi sono confuso - disse il bambino agitato. C'è andata bene!

Il padre gli disse che se avessero mangiato quelle pastiglie avrebbero avuto un forte mal di pancia e sarebbero dovuti rimanere a letto tutto il giorno fino a quando non si fossero rimessi. Antonio si sentì molto alleviato ed orgoglioso di avere detto la verità a suo padre. Dopo lo spavento, i due bambini bevvero un buon bicchiere di latte accompagnato da alcuni buonissimi biscotti, che sicuramente non gli avrebbero fatto male. Da quel giorno, Antonio ricordò sempre qual era l'armadietto delle medicine e quale quello dei biscotti.

4. I compiti delle vacanze

Era l'ultimo giorno di scuola prima delle vacanze. Lorena era molto nervosa perché mancavano pochi minuti al suono della campanella e ciò voleva dire che aveva davanti quindici giorni per divertirsi con la sua famiglia al mare. Seduta al suo banco insieme agli altri compagni, Lorena ascoltava il professore augurare buone feste a tutti. Ma, all'improvviso, il professore disse:

- Tutti in fila, vi consegno il quaderno delle attività che vi ho preparato per le vacanze. È importante che me lo riportiate tutto fatto al rientro.

- Che fregatura!- pensò Lorena - un quaderno pieno di operazioni di matematica, esercizi di grammatica, di scienze, di inglese....

Il maestro consegnò ad ogni bambino e bambina il suo quaderno e proprio in quel momento suonò la campanella. Le vacanze erano cominciate, ma non nella maniera che Lorena aveva sperato.

In casa, tutta la famiglia era indaffarata con i preparativi del viaggio al mare: sua madre cercava di chiudere una valigia strapiena di vestiti sedendocisi sopra, suo padre cercava come un matto la sua canna da pesca, nonostante alla fine non la usasse mai, suo fratello più piccolo, cercava di mettere un salvagente gonfio nel suo zaino ed il cane Lolo girava abbaiano per tutta la casa pensando che la famiglia fosse impazzita completamente.

Lorena aiutò suo fratello a mettere il salvagente sgonfiato nello zaino ed incominciò a portare borse e cianfrusaglie varie nel bagagliaio dell'automobile.

Finalmente tutta la famiglia era pronta per il viaggio. Nel bagagliaio dell'automobile non c'entrava nemmeno uno spillo e i bambini stavano aspettando comodamente seduti sul sedile posteriore, con la cintura allacciata. Quando tutta la famiglia era già in auto, il papà chiese a Lorena:

- Lorena, ti sei ricordata di prendere lo zaino con il quaderno delle attività che vi ha dato l'insegnante?

☹ Lorena si ricordò che aveva lasciato lo zaino appoggiato al letto e che con tanta confusione aveva dimenticato di prenderlo, ma pensò che non aveva importanza e decise di dire:

- Certo, papà, sta nel bagagliaio - mentì Lorena.

- Bene allora... puoi mettere in moto l'automobile, mamma! - gridò tutto eccitato il fratello più piccolo.

Due ore dopo arrivarono al mare. Mentre Lorena metteva tutte le sue cose nei cassetti e nell'armadio della sua stanza, suo padre entrò per dargli una mano:

- Ascolta Lorena, che te ne pare se diamo un'occhiata al quaderno delle attività e programmiamo la settimana per lavorare un po' ogni giorno?

- Lo faremo più tardi - rispose Lorena facendo finta di niente mentre piegava un asciugamano. Suo padre sapeva perfettamente che quando sua figlia aveva quel tono di voce, stava accadendo qualcosa di strano...

- Lorena, credo che sia meglio vederlo ora e così ci organizziamo già per fare i compiti, fammi vedere il quaderno, ci vorrà solo un attimo - insisté il padre.

Dopo la quarta volta che suo padre glielo ripeteva, Lorena non poté più nascondere:

- La verità è che me lo sono dimenticato a casa, papà!

- Come? Ma se in auto mi hai detto che lo avevi messo nello zaino e che stava nel bagagliaio. Caspita, Lorena, lo sai già che i compiti devono essere fatti prima di cominciare di nuovo le lezioni, ora dovremo ritornare alcuni giorni prima del previsto in modo da avere il tempo di finirli a casa. Hai accorciato a tutti le vacanze al mare.

Lorena si rese conto in quel momento che non avrebbe dovuto mentire.

☺ Lorena rifletté alcuni secondi prima di rispondere e si rese conto di essersi dimenticata lo zaino nella stanza. Pensò di dire che lo aveva preso in modo da non dover fare i compiti al mare ed avere più tempo per divertirsi, ma sapeva che le bugie hanno le gambe corte, così disse la verità:

-A dire il vero, papà, credo di essermi dimenticata lo zaino in camera.

-Non c'è problema, figlia mia- rispose suo padre. Ora rientro velocemente in casa e lo prendo, sai già quanto è importante ritornare a scuola con i compiti fatti. Inoltre, ti darò una mano io e vedrai così come avrai il tempo di divertirti.

Suo padre salì di nuovo in casa a prendere lo zaino dove stava il quaderno e Lorena si sentì un po' più sollevata.

Quei quindici giorni al mare furono indimenticabili. Ogni giorno, dopo la colazione, Lorena faceva una pagina del suo quaderno e suo padre le stava sempre vicino affinché si concentrasse bene e per risolvere qualsiasi dubbio avesse. Dopo di che passava l'intera giornata con i suoi amici in spiaggia a fare il bagno, giocare a pallone, fare gite... insomma, se la spassò alla grande.

Era valsa la pena aver detto la verità, aveva avuto tempo per tutto, per divertirsi e per fare i compiti.

5. Dove sta Carletto?

Un pomeriggio Veronica decise di mettersi a costruire la torre più alta che potesse entrare nella stanza. Era un lavoro complicato e Veronica aveva bisogno della massima concentrazione. All'improvviso, qualcosa interruppe la sua concentrazione, qualcuno stava dandole dei colpetti sulla schiena. Veronica si girò ed, effettivamente, era suo fratello più piccolo, Carletto.

- Che cosa vuoi Carletto? Non vedi che sto giocando sola?

- Ma io voglio giocare con te, "Vedonica"-rispose Carletto.

- Va bene, Carletto. Che te ne pare se giochiamo a nascondino? Guarda, nasconditi tu prima e io ti cercherò, ma nasconditi bene bene, in modo che non ti possa trovare subito.

Non aveva ancora finito di parlare che Carletto stava già correndo per il corridoio cercando un buon posto dove nascondersi. Finalmente trovò il posto ideale, l'armadio delle scope che c'era nel garage. Nel frattempo, Veronica concentrata sulla sua torre si dimenticò completamente di andare a cercare suo fratello.

All'improvviso, Veronica sentì la voce di suo padre che chiamava i due fratelli per fare merenda. Veronica scese di corsa in cucina e vide che i suoi genitori erano molto preoccupati:

- Figlia, hai visto tuo fratello? Non lo troviamo. Non stava giocando con te?

☹ Veronica ci pensò un po' prima di rispondere e decise di non dire la verità per paura di prendersi una sgridata.

- No, papà, io ero sola nella mia stanza e non lo ho visto in tutto il pomeriggio.

I tre si misero a cercare Carletto. I suoi genitori erano molto preoccupati.

Nel frattempo il povero Carletto si era già stancato di aspettare nell'armadio delle scope. Cercò di aprire l'armadio da dentro ma non poteva. Era rimasto chiuso! Quando se ne rese conto, Carletto si spaventò e si mise a piangere.

Suo padre, sentendo il pianto, corse in garage e vide che l'armadio delle scope si muoveva da una parte all'altra, aprì la porta e trovò Carletto che piangeva. Disse, prendendolo in braccio: - si può sapere che cosa fai qui?

- Stavo giocando a nascondino con "Vedonica" - disse mentre si asciugava le lacrime.

Un minuto dopo, tutta la famiglia era riunita in salotto.

- Veronica, puoi dirci che cosa è successo? - domandò il padre.

Veronica sapeva che ormai non poteva più sostenere quella situazione, così che disse la verità:

- Il fatto è che volevo finire la mia torre e così ho detto a Carletto di nascondersi per andare a cercarlo, ma dopo me ne sono dimenticata.

I suoi genitori spiegarono a Veronica che non avrebbe dovuto mentire quando gli hanno chiesto di suo fratello e che non stava bene occultare la verità e meno ancora trattandosi di suo fratello.

Veronica si avvicinò a suo fratello e abbracciandolo gli disse: - mi dispiace, Carletto.

Poi guardò i suoi genitori e gli disse che le dispiaceva di avergli mentito.

☺ Veronica ci pensò un po' prima di rispondere. Si rese conto che suo fratello era già da un po' di tempo che era nascosto e che lei si era dimenticata di andarlo a cercare. Veronica sapeva che non era giusto, ma non l'aveva fatto apposta, così che disse ai suoi genitori la verità su quello che era successo:

- Un po' di tempo fa gli ho detto di nascondersi per giocare a nascondino, ma mi sono distratta con le mie cose e mi sono dimenticata completamente di andarlo a cercare.

- Però, figlia mia, non sta bene che ti dimentichi di tuo fratello.

- Lo so, papà - rispose Veronica mortificata.

- Bene - aggiunse suo padre - al lavoro. C'è un bambino nascosto in questa casa e dobbiamo trovarlo. Arriva la pattuglia di salvataggio!

Veronica e sua madre si guardarono sorprese e gli domandarono: - perché urli tanto, papà?

- In modo che Carletto mi senta e pensi che stiamo giocando tutti a nascondino con lui.

A Veronica le piacque l'idea e tutta la famiglia si mise a cercare Carletto in tutti gli angoli della casa. Quando Veronica arrivò in garage, notò degli strani rumori che uscivano dall'armadio delle scope. Era come se qualcuno russasse! Aprì l'armadio e trovò Carletto che dormiva come un angioletto abbracciato ad una scopa. Il poverino si era stancato di aspettare e si era addormentato.

Veronica lo aiutò ad uscire ed avvisò i suoi genitori. Carletto si svegliò, si stropicciò gli occhi e guardò la sua famiglia impalata di fronte a lui. Quindi guardò Veronica e le disse:

- Che lenta che sei! Meno male che mi sono fatto un pisolino.

Sentendo questo, Veronica e i suoi genitori si misero a ridere. Si erano divertiti così tanto che decisero di continuare a giocare tutti insieme a nascondino.

6. Il giro in bicicletta

Era un magnifico venerdì pomeriggio, Claudia e Roberta non vedevano l'ora di inaugurare le loro biciclette. La bicicletta nuova di Claudia era rossa, il suo colore preferito, e quella di Roberta, che non aveva un colore preferito, era azzurra, che come diceva suo padre "era del colore dei suoi occhi". Poiché era piovuto tutta la settimana, non erano potute ancora uscire ad inaugurare le loro biciclette. Quel pomeriggio, nonostante fosse una giornata splendida, i suoi genitori dovevano andare a fare shopping e non volevano che le bambine uscissero di casa da sole con le bici. Claudia e Roberta gli chiesero più volte di lasciarle andare a fare un breve giro, ma non c'era maniera di convincerli. Alla fine si arresero e si sedettero imbronciate con le braccia incrociate sul divano.

Quando i loro genitori uscirono, Berta disse:

- Se usciamo un attimo con le bici, sicuro che non succede niente.
- Hai ragione, che cosa può succedere? Non c'è bisogno che lo sappiamo - rispose Claudia.

Così uscirono di casa e scesero per strada allegrementemente con le loro biciclette. Dopo la prima curva, la ruota della bicicletta di Roberta prese una pietra che la fece cadere a terra. Al cadere, Roberta si fece male alla caviglia.

☹ Di ritorno a casa, Claudia e Berta si rimisero a sedere sul divano, ma a Berta la caviglia le faceva sempre più male. Poco dopo ritornarono i loro genitori dallo shopping e le chiesero:

- Tutto bene, bambine?
- Sì, tutto ok - dissero le due sorelle guardando da un'altra parte.

Poiché non avevano detto la verità, Roberta dovette passare il resto della giornata dissimulando il suo dolore, mentre la sua caviglia si gonfiava sempre di più. A Claudia sembrava che sua sorella avesse una palla da tennis al posto della caviglia! Dopo alcune ore, il dolore diventò insopportabile e Roberta dovette raccontare la verità ai suoi genitori. Alla fine, Roberta dovette andare dal dottore da dove tornò con il piede ingessato e mortificata per non avere detto in tempo quello che le era successo. Ora sì che sarebbe passato del tempo prima di rimontare in bicicletta. Per lo meno un mese!

☺ Claudia aiutò sua sorella e dovettero ritornare a casa a piedi, con le bici in mano. Quando ritornarono i loro genitori, trovarono Roberta sdraiata sul divano con la caviglia un po' gonfia e le due sorelle decisero di dire tutta la verità. I loro genitori, anche se all'inizio si arrabbiarono perché non gli avevano ubbidito, dopo si rallegrarono per la loro sincerità. Le misero del ghiaccio sulla caviglia e, fortunatamente, il gonfiore diminuì poco a poco.

Claudia e Roberta capirono allora perché i loro genitori non volevano che uscissero da sole. La cosa importante è che avevano detto in tempo la verità, perché se la avessero occultata, di sicuro la caviglia di Roberta sarebbe peggiorata. Il resto del pomeriggio, poiché la cosa migliore era che Berta restasse seduta, tutta la famiglia finì per giocare allegramente nel salotto ad un divertente gioco da tavolo.

7. "Rufus" e i panini

Quando Elisa decise di studiare un anno all'estero, Gabriele, suo fratello più piccolo, se ne dispiacque molto. Ma finalmente l'attesa era finita ed oggi la sua amata sorellona ritornava a casa. Gabriele e suo padre si misero ad organizzare una grande festa di benvenuto mentre sua madre andò a riprendere Elisa. Gabriele e suo padre si misero in cucina a preparare dei panini per tutti gli invitati.

In seguito, si misero a gonfiare palloncini per finire di decorare il salotto e lasciarono sul tavolo i vassoi con la merenda.

Nel frattempo Rufus, il gatto del vicino, che normalmente vagabondava per il giardino, si avvicinava alla finestra attratto dall'odore dei deliziosi panini.

C'era soltanto da andare al negozio dietro l'angolo per comprare delle bibite. Proprio prima di uscire di casa, il padre di Gabriele gli domandò:

- Hai chiuso la finestra del salotto?

☹ Gabriele non ricordava di averla chiusa, ma pensò che per un minuto non sarebbe successo niente, il negozio era molto vicino, così che senza esitarlo rispose:

- Sì, è tutto sotto controllo.

Padre e figlio andarono tranquillamente nel negozio senza sospettare niente della sorpresa che li aspettava una volta tornati a casa.

Quando entrarono in casa, carichi di lattine e bottiglie di bibite, Gabriele e suo padre restarono a bocca aperta: Rufus era entrato dalla finestra aperta e si era divorato i panini che c'erano sul tavolo. Inoltre, aveva rovinato anche le decorazioni della festa!

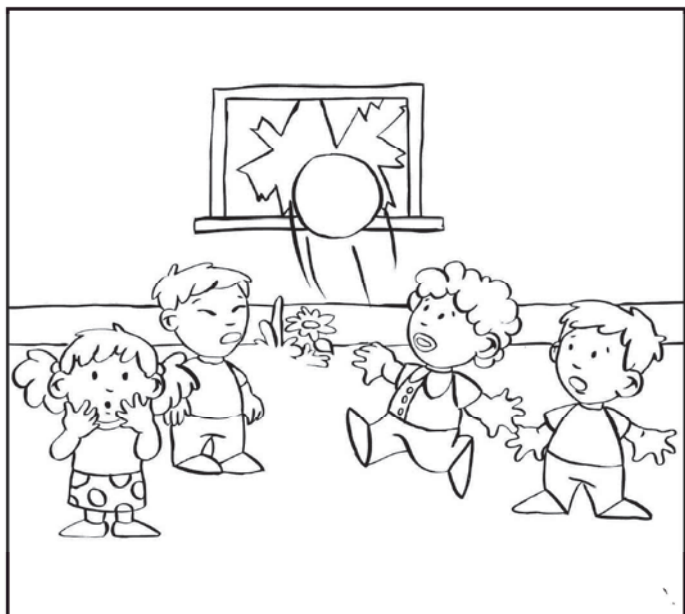
Il padre di Gabriele guardò serio suo figlio perché questi non gli aveva detto la verità. Gabriele, triste e mortificato, chiese perdono a suo padre per avergli mentito. Una semplice disattenzione aveva rovinato la loro magnifica festa di benvenuto.

☺ - La verità è che non ne sono sicuro, Papà - rispose suo figlio con franchezza.

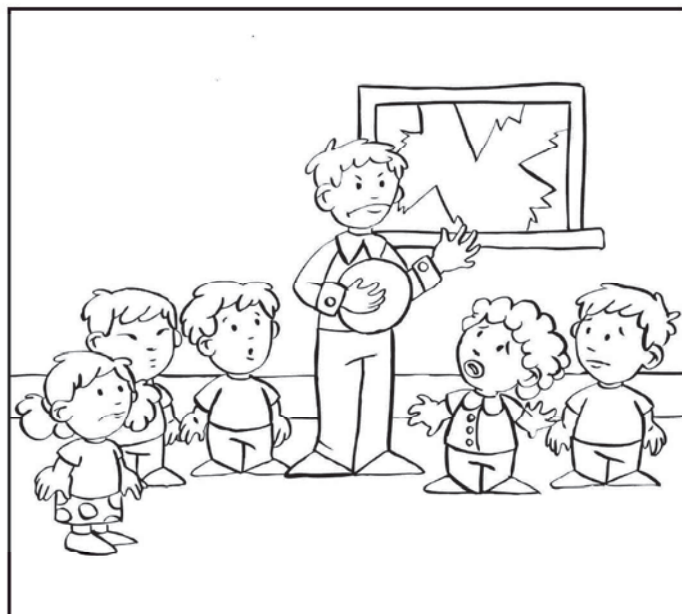
Così suo padre corse in salotto e chiuse la finestra proprio mentre Rufus si accingeva ad entrare per farsi una scorpacciata di panini. Meno male che suo padre andò a controllare, altrimenti, vedi che disastro sarebbe successo!

Quando tornarono dal negozio, carichi di bibite, finirono di preparare tutto e si misero ad aspettare gli altri invitati.

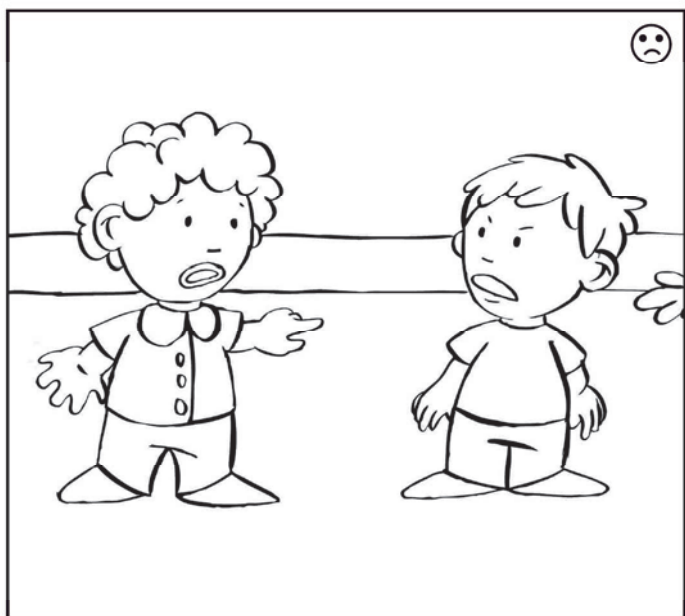
Finalmente arrivò il momento tanto atteso: Elisa entrò in casa trascinando due valigie enormi e con la faccia stanca per il lungo viaggio. Ma il suo viso cambiò subito vedendo la stupenda festa di benvenuto che la sua famiglia e i suoi amici le avevano preparato. Gabriele e suo padre corsero a darle un forte abbraccio. Gabriele era contentissimo di avere sua sorella di nuovo a casa, moriva dalla voglia di ascoltare con i minimi particolari ciò che aveva fatto in quei lunghi mesi! Tutti si godettero la festa e si congratularono in particolar modo con Gabriele per i saporiti panini che aveva preparato.



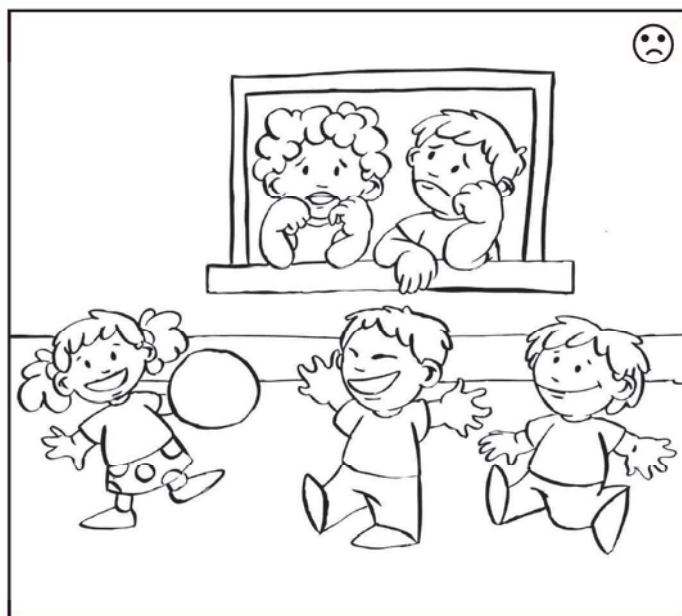
1



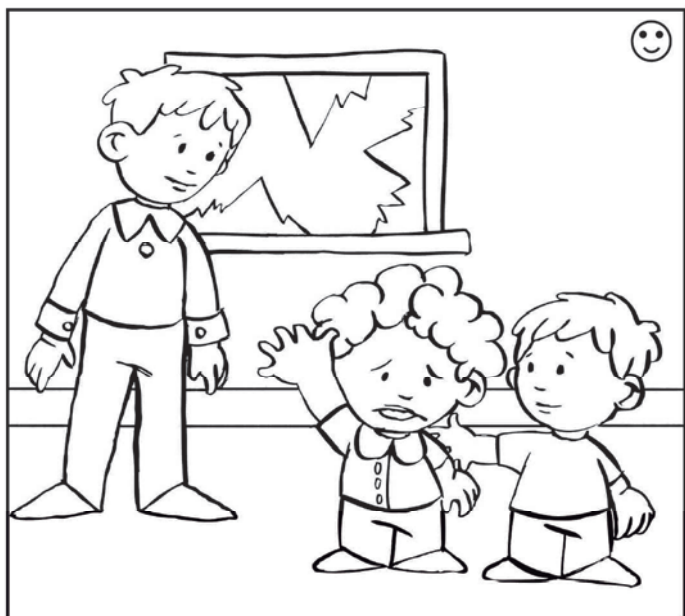
2



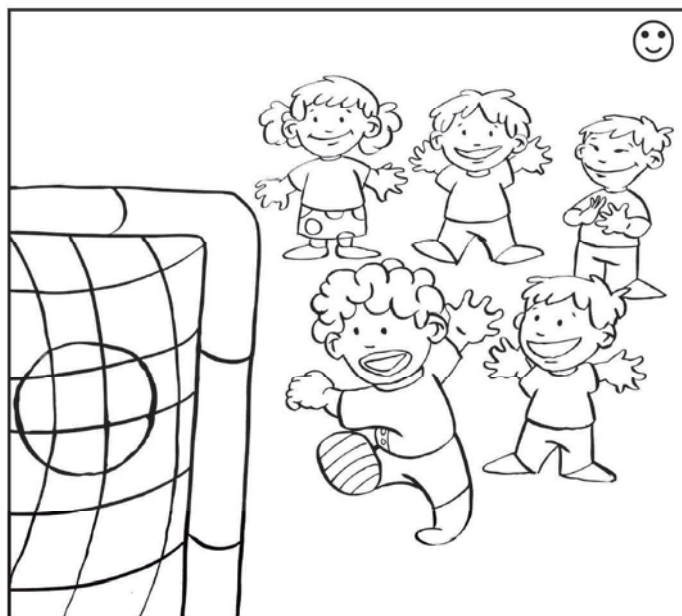
3 ☹️



4 ☹️



3 😊



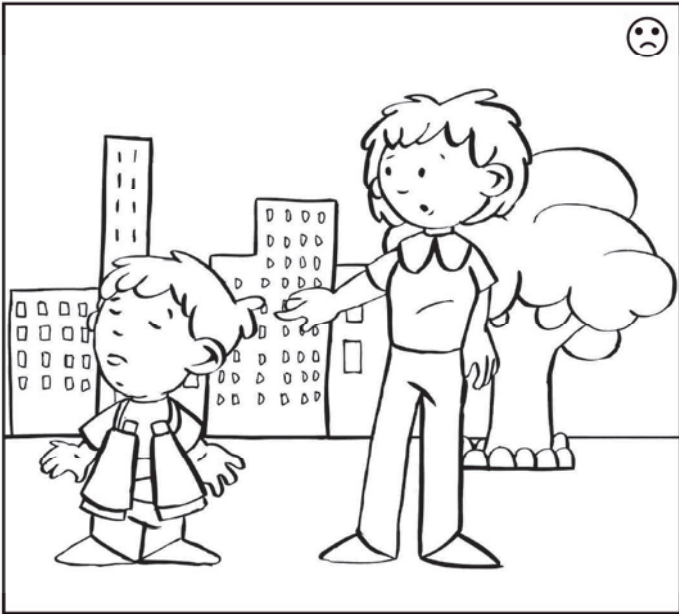
4 😊



1



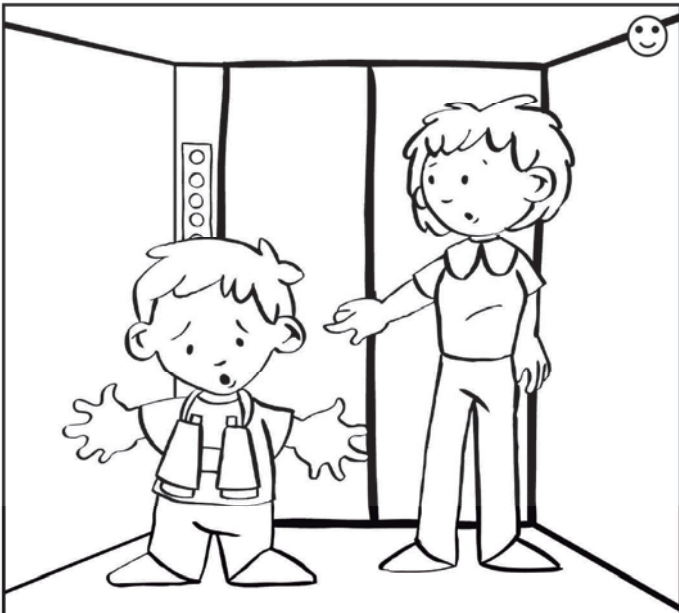
2



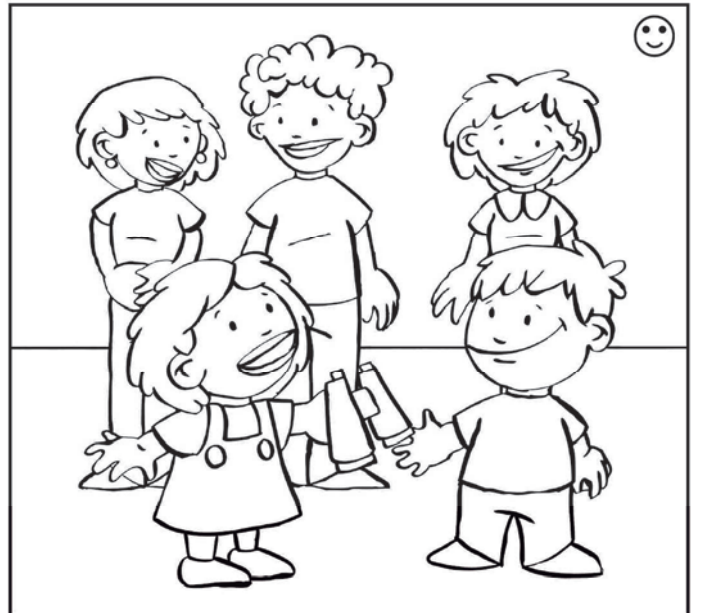
3 ☹️



4 ☹️



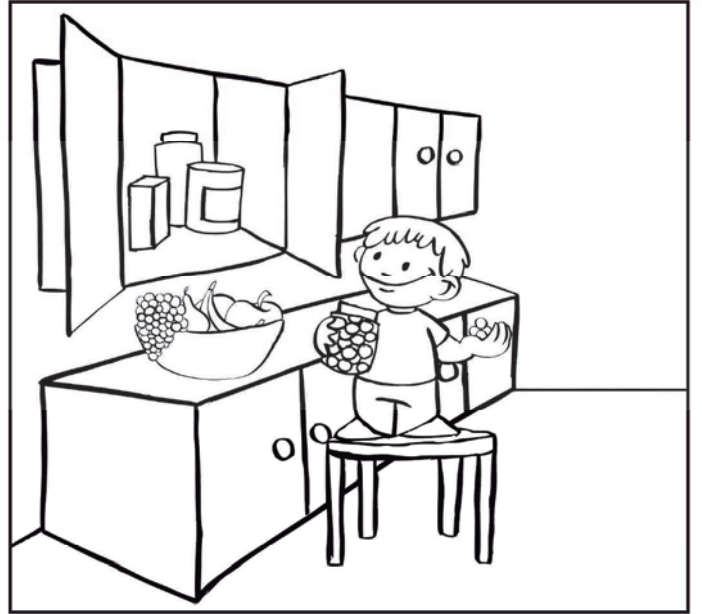
3 ☹️



4 😊



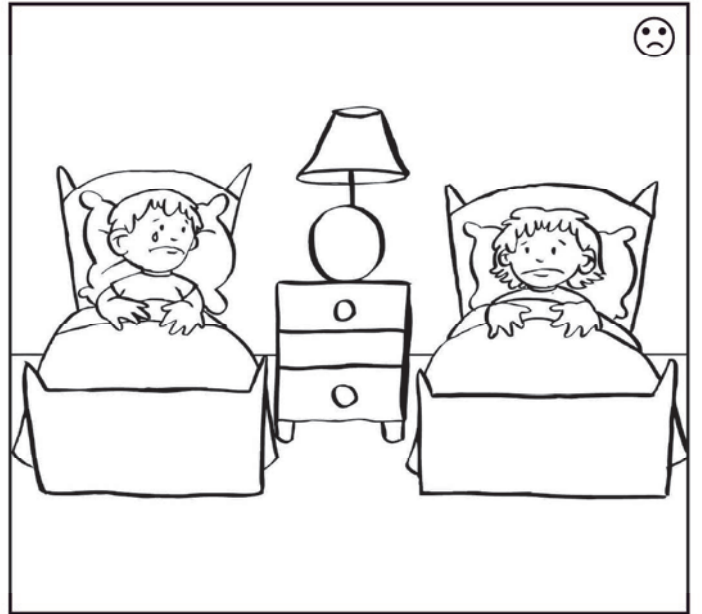
1



2



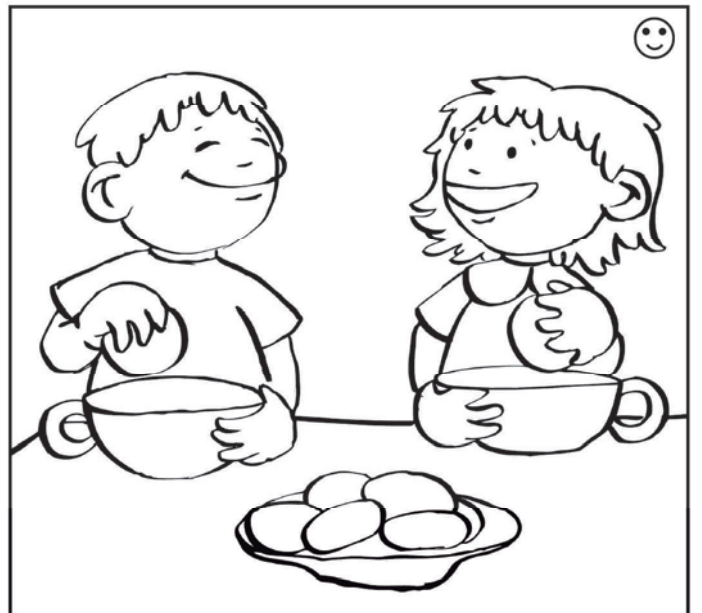
3 ☹️



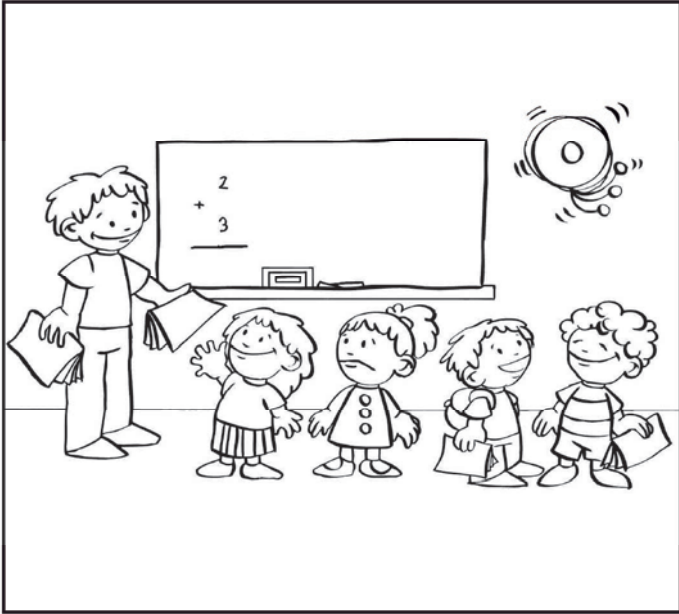
4 ☹️



3 😊



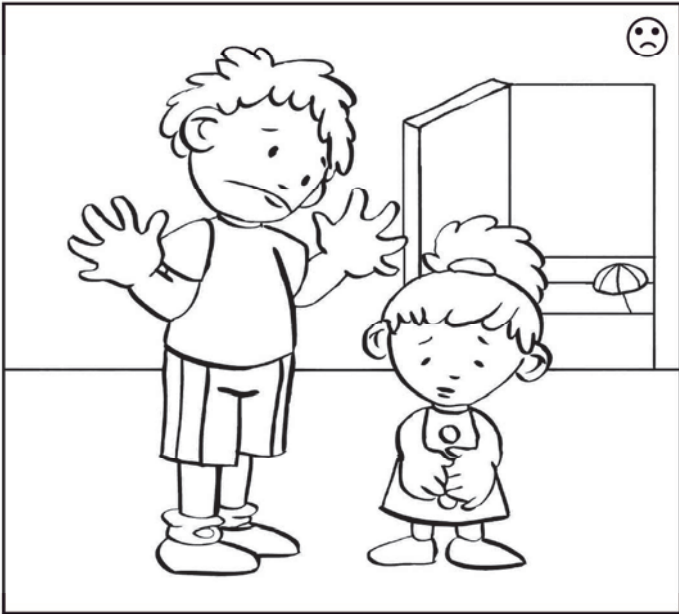
4 😊



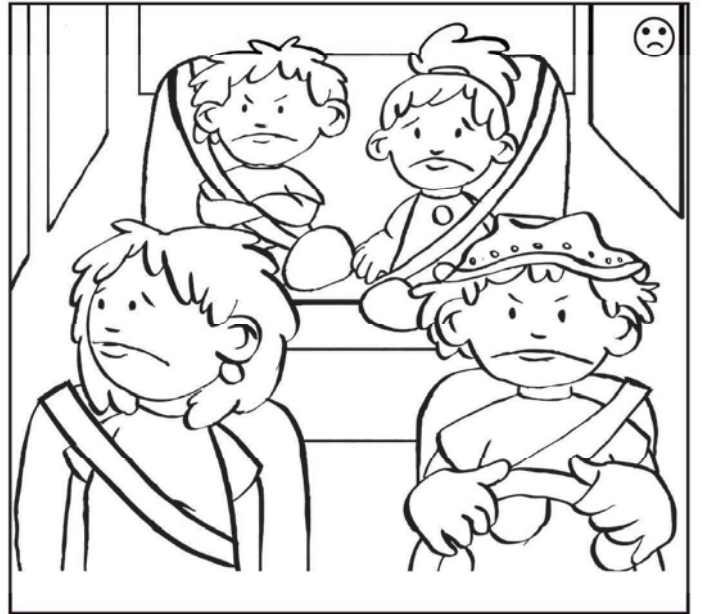
1



2



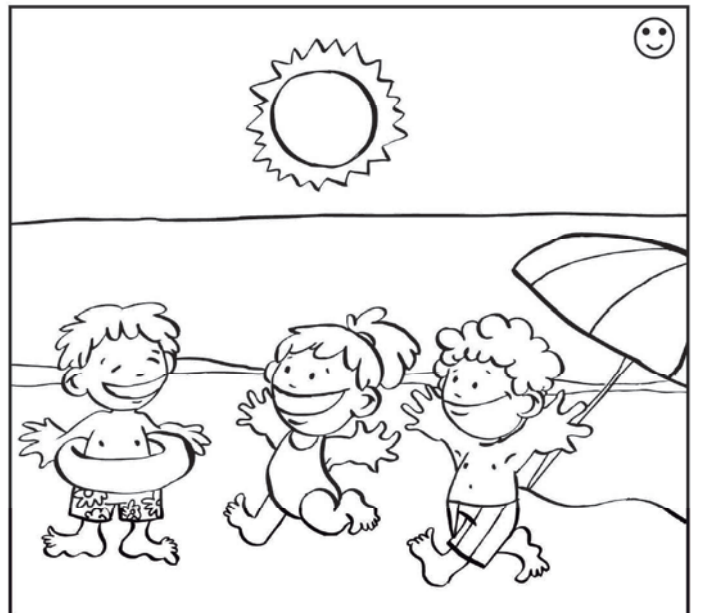
3 ☹️



4 ☹️



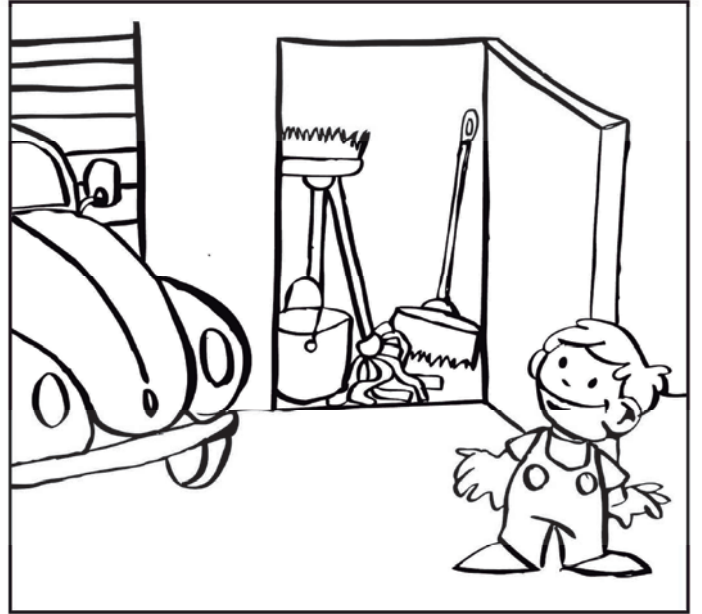
3 😊



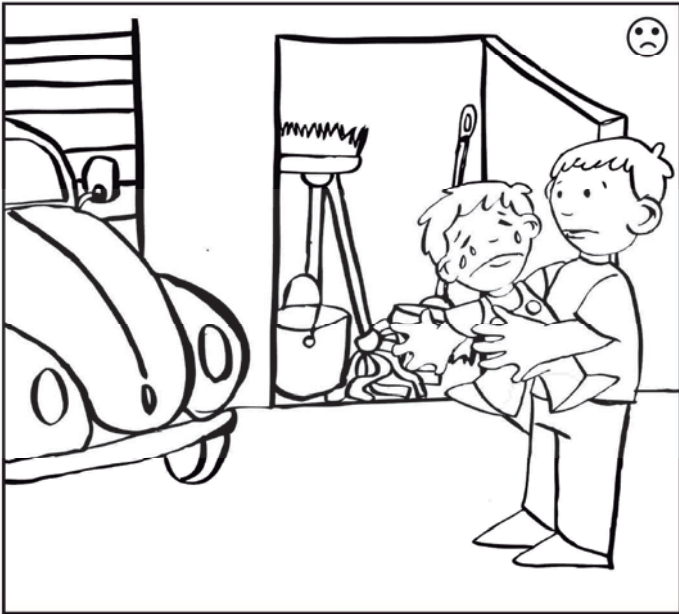
4 😊



1



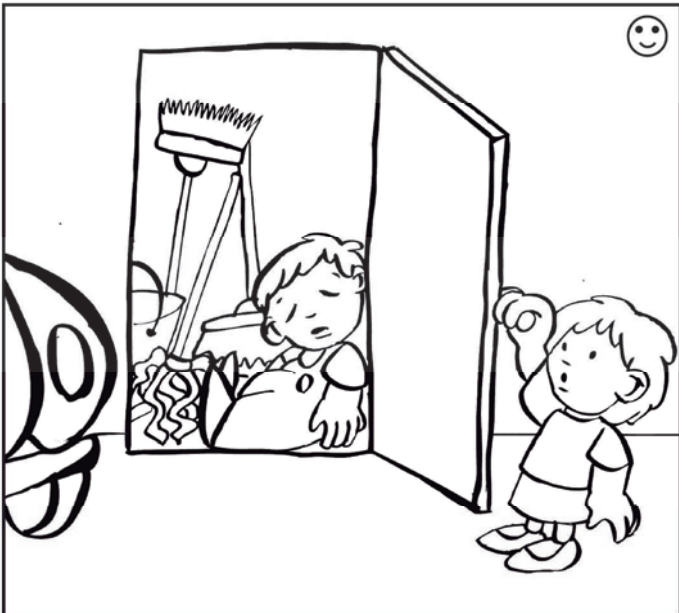
2



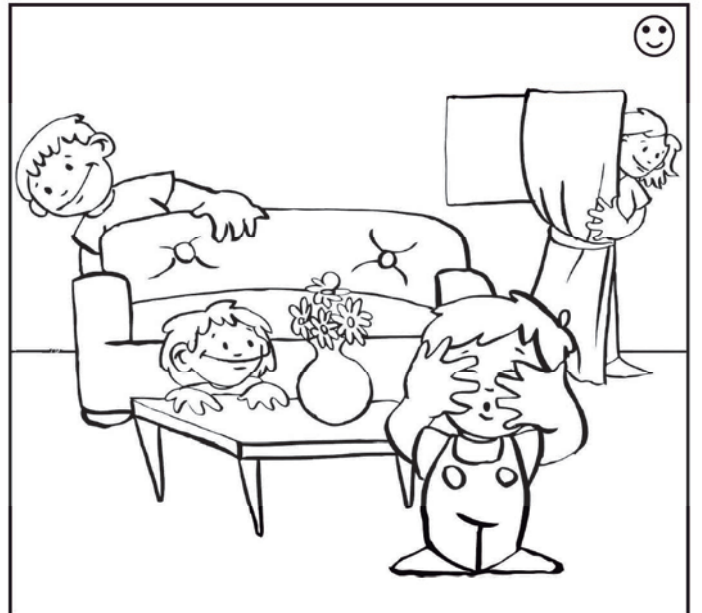
3 ☹️



4 ☹️



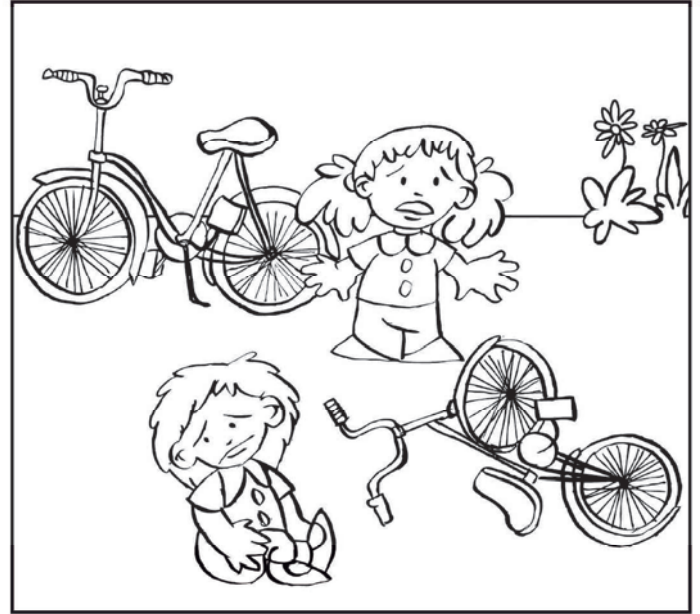
3 😊



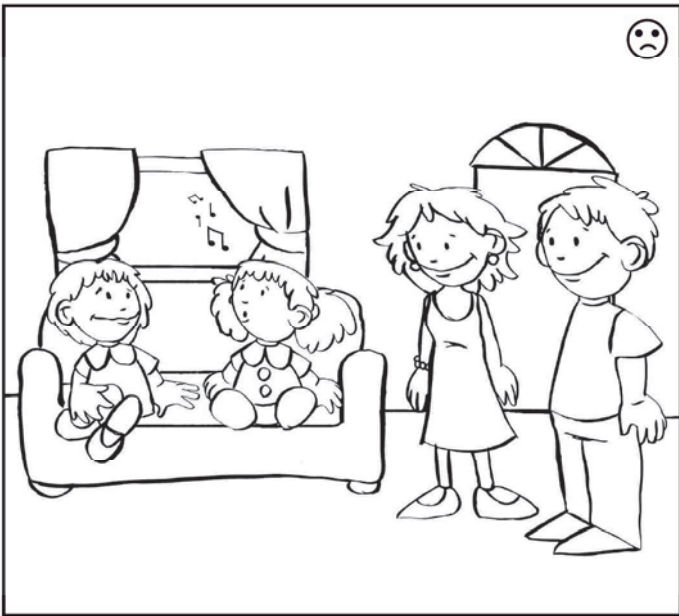
4 😊



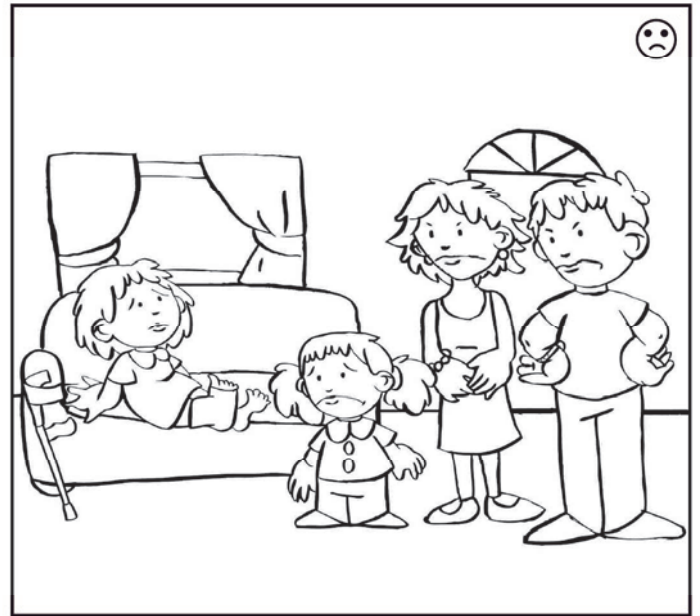
1



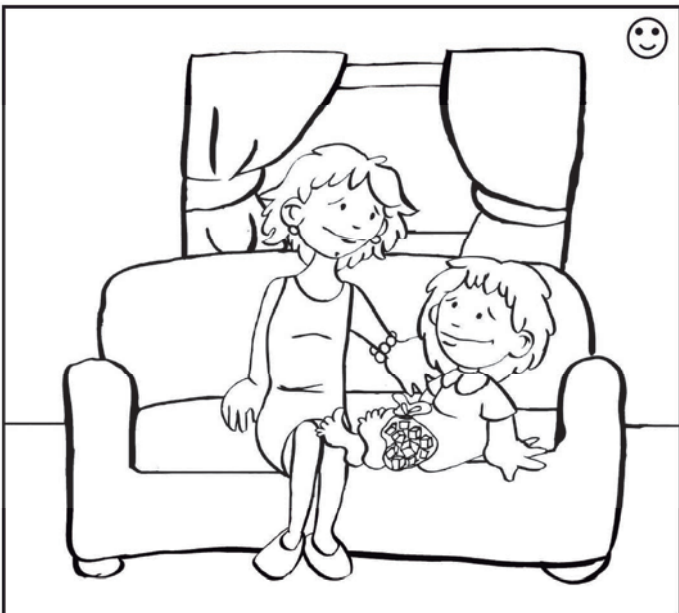
2



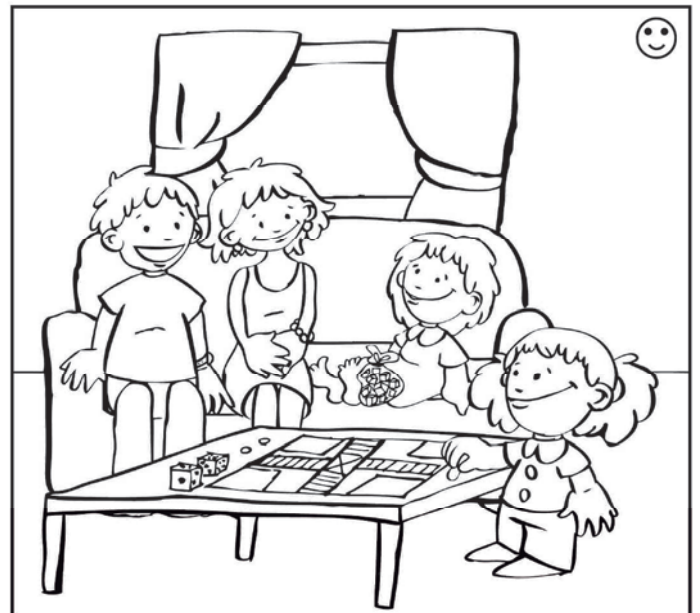
3 ☹️



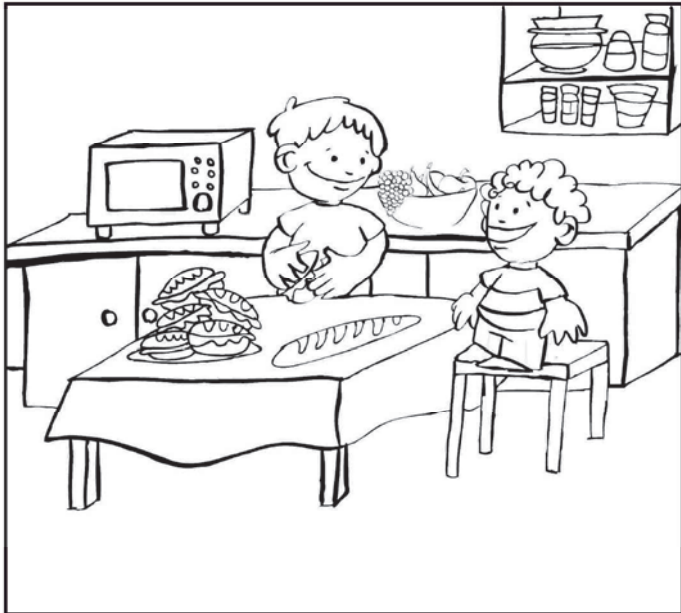
4 ☹️



3 😊



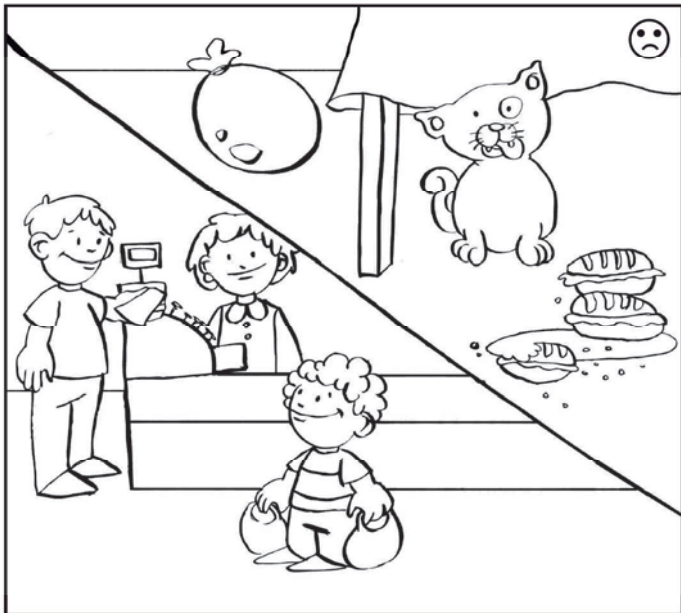
4 😊



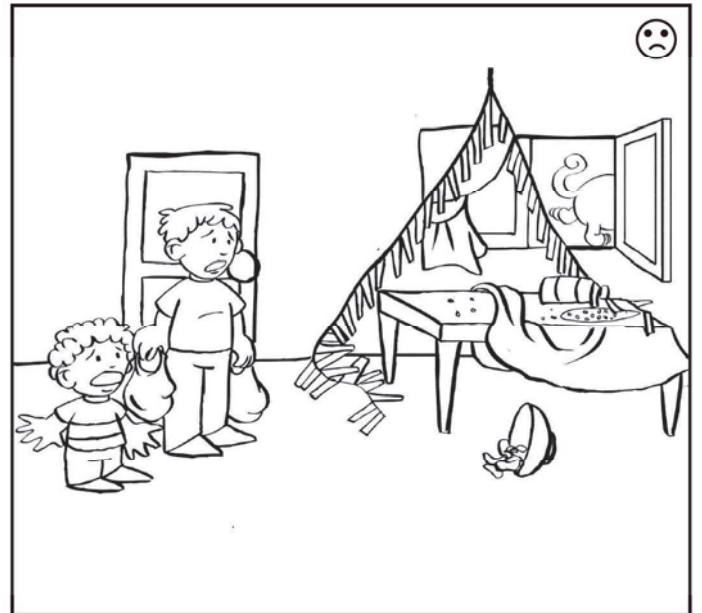
1



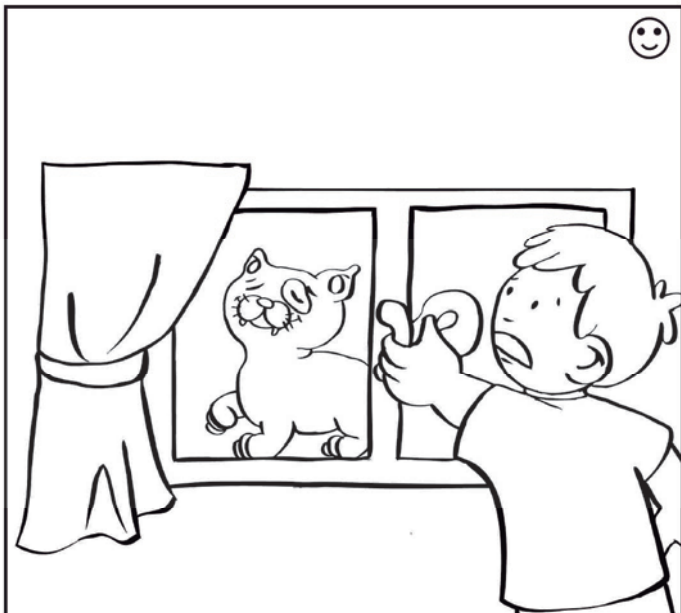
2



3 ☹️



4 ☹️



3 😊



4 😊

CD 1 MP3 – Ref. 20832



SOLUCIÓN DE CONFLICTOS: MENTIRAS

Pista		Título historia	Color fichas
☹️	😊		
01	02	1. Un balón a la Luna	🟦
03	04	2. Un regalo de ida y vuelta	🟦
05	06	3. ¡Qué caramelos tan raros!	🟧
07	08	4. Los deberes de vacaciones	🟥
09	10	5. ¿Dónde está Carlitos?	🟪
11	12	6. La escapada en bici	🟩
13	14	7. "Rufus" y los bocadillos	🟫

Sistema de juego:

1. Agrupar las fichas por el color del marco.
2. Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente según se indica en la tabla de arriba.
3. Escuchar la historia y ordenar las fichas. Observar que las 2 últimas fichas ofrecen dos alternativas.
4. Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas, y que en las 2 últimas fichas se ha escogido la alternativa correcta, correspondiente a la pista/historia según se indica en la tabla de arriba.

Imprimir del CD MP3 (20832_ES.pdf):

- Guía pedagógica e instrucciones de uso
- Textos de las historias
- Láminas para colorear

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprenderse con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



RESOLVING CONFLICTS: LIES

Track		Story title	Card colour
☹️	😊		
15	16	1. The fateful shot	🟦
17	18	2. The gift that came and went	🟦
19	20	3. What strange sweetsies!	🟧
21	22	4. Holiday homework	🟥
23	24	5. Where's Charlie?	🟪
25	26	6. The bicycle adventure	🟩
27	28	7. Rufus and the sandwiches	🟫

How to play:

1. Put the cards into colour groups.
2. Select a track/story on the CD and take the cards bordered in the relevant colour, as shown in the above table.
3. Listen to the story and put the cards in order. Note that the last two cards offer two alternatives.
4. Check that the order is correct by looking at the numbers on the cards, and that the right card of the last two cards has been chosen to match the story shown in the above table.

Printing from the MP3 CD (20832_EN.pdf):

- Educational guide and instructions for use
- Texts of the stories
- Cards for colouring in

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



RÉSOLUTION DE CONFLITS : MENSONGES

Piste		Titre histoire	Couleur f
☹️	😊		
29	30	1. Quel shoot !	🟦
31	32	2. Un cadeau à double sens	🟦
33	34	3. Quels drôles de bonbons !	🟧
35	36	4. Les devoirs de vacances	🟥
37	38	5. Où est passé Tommy ?	🟪
39	40	6. Une escapade à vélo	🟩
41	42	7. « Grosminet » et les sandwiches	🟫

Principe du jeu :

1. Regrouper les fiches en fonction de la couleur du cadre.
2. Sélectionner une piste/histoire sur le CD et prendre les fiches le cadre correspond à la couleur indiquée dans le tableau ci-dessus.
3. Ecouter l'histoire et mettre les fiches dans l'ordre. Remarque que les deux dernières fiches proposent deux options.
4. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros des fiches. Pour les deux dernières fiches, vérifier également l'option correcte correspondant à la piste/histoire selon le tableau ci-dessus.

Imprimer à partir du CD MP3 (20832_FR.pdf):

- Guide pédagogique et mode d'emploi
- Textes des histoires
- Planches à colorier

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



RISOLUZIONE DEI CONFLITTI: BUGIE

Traccia		Titolo storia	Colore schede
☹️	😊		
57	58	1. Un pallone sulla Luna	🟦
59	60	2. Un regalo di andata e ritorno	🟦
61	62	3. Che strane caramelle!	🟧
63	64	4. I compiti delle vacanze	🟥
65	66	5. Dove sta Carletto?	🟪
67	68	6. Il giro in bicicletta	🟩
69	70	7. "Rufus" e i panini	🟫

Modalità di gioco:

1. Dividere le schede secondo il colore della cornice.
2. Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore come indicato nella precedente tabella.
3. Ascoltare la storia e ordinare le schede. Osservare che le ultime 2 schede offrono due alternative.
4. Verificare che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione delle schede, e che nelle ultime 2 schede si è scelto l'alternativa corretta, corrispondente alla traccia/storia come indicato nella precedente tabella.

Stampare dal CD MP3 (20832_IT.pdf):

- Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
- Testi delle storie
- Fogli da colorare

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



SOLUÇÃO DE CONFLITOS: MENTIRAS

Faixa		Título história	Cor fichas
☹️	😊		
71	72	1. Uma bola até à Lua!	🟦
73	74	2. Um presente de ida e volta	🟦
75	76	3. Que caramelos tão esquisitos!	🟧
77	78	4. Trabalhos escolares para férias	🟥
79	80	5. Onde está o Carlinhos?	🟪
81	82	6. Um passeio de bicicleta	🟩
83	84	7. O "Rufus" e os pãezinhos	🟫

Sistema de jogo:

1. Agrupar as fichas pela cor da moldura.
2. Seleccionar uma faixa/história do CD e apanhar as fichas com a moldura da cor correspondente, conforme se indica na tabela acima.
3. Ouvir a história e ordenar as fichas. Observar que as 2 últimas fichas oferecem duas alternativas.
4. Verificar se a ordem é correcta, observando a numeração das fichas, e se nas 2 últimas fichas foi escolhida a alternativa correcta correspondente à faixa/história, conforme se indica na tabela acima.

Imprimir do CD MP3 (20832_PT.pdf):

- Guia pedagógico e instruções de utilização
- Textos das histórias
- Láminas para colorir

ATENÇÃO! Risco de asfissia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprenderem-se com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ: ΤΑ ΨΕΜΑΤΑ

Πίστα		Τίτλος ιστορίας	Χρώμα κά
☹️	😊		
85	86	1. Μια μπάλα στο Φεγγάρι	🟦
87	88	2. Ένα δώρο με επιστροφή	🟦
89	90	3. Τι περίεργες καραμέλες!	🟧
91	92	4. Οι ασάφειες των διακοπών	🟥
93	94	5. Που είναι ο Γιωργάκης;	🟪
95	96	6. Η εξόρμηση με το ποδήλατο	🟩
97	98	7. Ο "Ρούλης" και τα σάντουιτς	🟫

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Συγκενρώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρτε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται παραπάνω πίνακα.
3. Ακούστε την ιστορία και βάλτε σε σειρά τις κάρτες. Παρατηρήστε ότι οι 2 τελευταίες κάρτες προσφέρουν εναλλακτικές λύσεις.
4. Επαληθεύστε αν η σειρά είναι σωστή κοιτάζοντας την αριθμηση των καρτών, και αν στις 2 τελευταίες κάρτες επιλέχτηκε η σωστή εναλλακτική λύση ανάλογα με την πίστα/ιστορία όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.

Εκτύπωση από το CD MP3 (20832_EL.pdf):

- Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
- Τα κείμενα των ιστοριών
- Τα φύλλα για χρωματίσματα

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφίξιας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσπασματοποιούνται και τα οποία μπορεί να καταπιεί.

CD 2 MP3 – Ref. 20832



Oplossen van Conflicten: LEUGENS

Track		Titel verhaal	Kleur kaarten
☹️	😊		
01	02	1. Een bal naar de maan	🟦
03	04	2. Een cadeau teruggeven	🟦
05	06	3. Wat een rare snoepjes!	🟧
07	08	4. Huiswerk in de vakantie	🟥
09	10	5. Waar is kleine Koen?	🟪
11	12	6. Een uitstapje met de fiets	🟩
13	14	7. "Minoes" en de broodjes	🟫

Spelsysteem:

1. Kaarten op kleur van de rand bij elkaar leggen.
2. Een track/verhaal van de CD kiezen en de kaarten met de rand met de juiste kleur pakken zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.
3. Naar het verhaal luisteren en de kaarten rangschikken. Let op dat de laatste 2 kaarten twee mogelijkheden hebben.
4. Controleren of de volgorde juist is door de nummering op de achterzijde van de kaarten te bekijken, en dat bij de laatste 2 kaarten de goede mogelijkheid is gekozen, behorende bij de track/verhaal zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.

Drukwerk bij CD MP3 (20832_NL.pdf):

- Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
- Teksten van de verhalen
- Kleurplaten

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdeel bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant.



Konfliktlösnig: LÖGNER

Spår		Berättelsens titel	Färg kort
☹️	😊		
15	16	1. En boll på väg till månen	🟦
17	18	2. En present tur och retur	🟦
19	20	3. Vilka konstiga karameller!	🟧
21	22	4. Semesterläxorna	🟥
23	24	5. Var är Kalle?	🟪
25	26	6. Cykeläventyret	🟩
27	28	7. Måns och smörgåsarna	🟫

Hur man spelar:

1. Ordna korten efter färgen på ramen.
2. Välj ett spår/en berättelse på CD:n och ta kort med ramen i motsvarande färg såsom anges i tabellen ovan.
3. Lyssna på berättelsen och ordna korten. Observera att de sista 2 korten har två alternativ.
4. Kontrollera att ordningen är den rätta genom att titta på siffrorna på korten och att man har valt rätt alternativ på de sista 2 korten som hör till spåret/berättelsen enligt anvisningarna i tabellen ovan.

Skriv ut MP3 CD:n: (20832_SV.pdf)

- Pedagogisk guide och bruksanvisning
- Texten till berättelserna
- Bilder att färglägga

VARNING! Kvävningssrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.



Rozwiązywanie konfliktów: KLAMSTWA

Ścieżka		Tytuł opowiadania	Kolor ka
☹️	😊		
29	30	1. Piłka wysłana na księżyc	🟦
31	32	2. „Pożyczony” prezent	🟦
33	34	3. Jakie dziwne cukierki!	🟧
35	36	4. Praca domowa na wakacje	🟥
37	38	5. Gdzie jest Karolek?	🟪
39	40	6. Wycieczka rowerowa	🟩
41	42	7. Mruzeczek lubi kanapki	🟫

Sposób zabawy:

1. Poukładaj karty według koloru ramki.
2. Wybierz z płyty CD ścieżkę/opowiadanie i oddziel karty z odpowiednim kolorem ramki zgodnie z tabelką umieszczoną powyżej.
3. Wysłuchaj opowiadania i uporządkuj karty. Zwróć uwagę, że ostatnie karty podają dwa różne zakończenia historii.
4. Sprawdź, czy kolejność kart jest odpowiednia (prawidłowy numer karty znajduje się na odwrocie) oraz czy na dwóch ostatnich kartach wybrałeś prawidłowe zakończenie zgodnie ze ścieżką/opowiadaniem (sprawdź w zamieszczonej powyżej tabelce).

Wydrukuj z płyty CD MP3 (20832_PI_.pdf):

- wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
- teksty opowiadań,
- obrazki do kolorowania.

UWAGA! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje producenta.



Riešenie sporov: KLAMSTVÁ

Nahrávka		Názov príbehu	Farba kariet
☹️	😊		
57	58	1. Lopta vystrelená na mesiac	🟦
59	60	2. Vrátенý dar	🟦
61	62	3. Aké čudné cukríky!	🟧
63	64	4. Domáce úlohy cez prázdniny	🟥
65	66	5. Kde je Karolko?	🟪
67	68	6. Výlet na bicykli	🟩
69	70	7. Kocúr Rufús a obložené chlebičky	🟫

Spôsob hrania:

1. Roztriedte karty podľa farby rámečkov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámečkom v zodpovedajúcej farbe tak ako sa uvádza na hore uvedenej tabuľke.
3. Vypočujte si príbeh a usporiadajte karty podľa sledu deja. Venujte pozornosť skutočnosti, že posledné dve karty v poradí dávajú dve možnosti.
4. Otočením kariet a porovnaním ich očíslovania si skontrolujte, či ich poradie je správne. Rovnako si skontrolujte, či pri posledných dvoch kartách bola zvolená správna možnosť, zodpovedajúca nahrávke/príbehu tak, ako sa uvádza v hornej tabuľke.

Z CD MP3 si vytlačte (20832_SK.pdf):

- Pedagogický návod a pokyny na použitie
- Text príbehov
- Omalovánky

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli uvoľniť a byť dieťaťom prehltnuté. Uchovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.



Soluționarea Conflictelor: MINCIUNI

Culoană sonoră		Titlu poveste	Culoare
☹️	😊		
71	72	1. O mingie către Lună	🟦
73	74	2. Un cadou de venire și de plecare	🟦
75	76	3. Ce bomboane ciudate!	🟧
77	78	4. Temele pentru vacanță	🟥
79	80	5. Unde este Ciprian?	🟪
81	82	6. Escapada pe bicicletă	🟩
83	84	7. "Rufus" și gustările	🟫

Sistem de joc:

1. Grupati fișele în funcție de culoarea cadrului.
2. Selectați o culoană sonoră/poveste de pe CD și luați fișele cu o culoare corespunzătoare conform indicațiilor din lista anterioară.
3. Ascultați povestea și ordonați fișele. Observați că ultimele 2 fișe oferă două alternative.
4. Verificați dacă ordinea este corectă privind numerotarea fișelor, dacă la ultimele 2 fișe s-a ales alternativa corectă, corespunzătoare culorii sonore/poveștii conform indicațiilor din lista anterioară.

Înregistrarea MP3 CD-ului (20832_RO.pdf):

- Ghid pedagogic și instrucțiuni de utilizare
- Textele poveștilor
- Planșe pentru colorat

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot fi înghițite. Păstrați informații și datele de la producător.