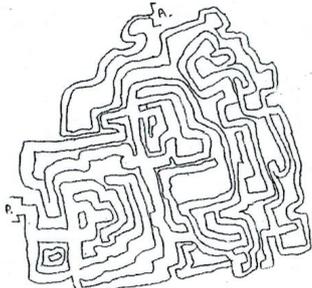
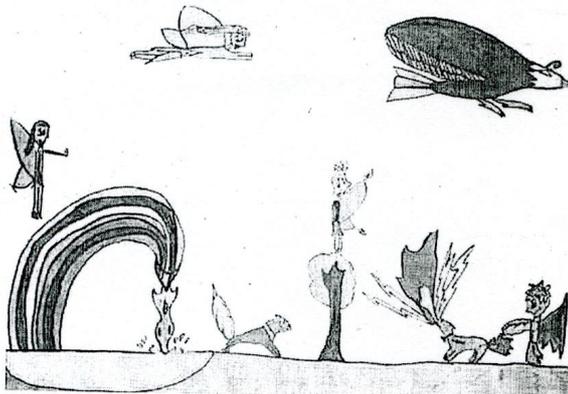


Il labirinto



Ricri della piovra (P) ed inviti all'arte (A) ? Prova ad aiutare Temo a raggiungere il Minutano!
Agnese Daffara

Mondo Magico (di Luca Giordano)



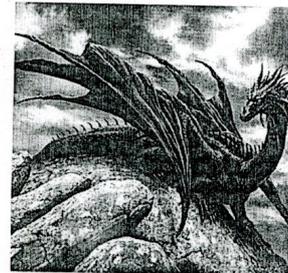
LANGOLO DELLA FANTASIA La principessa che non dormiva

Storia di magia, sonniferi e draghi

C'era una volta una principessa che soffriva d'insonnia e che viveva con i suoi genitori in un castello in valle Azzurra. Soffriva d'insonnia perché era sotto l'incantesimo di una pizza avvelenata cucinata dai suoi cuochi invidiosi che la principessa fosse erede al trono. Quando il re e la regina si accorsero del loro inganno, purtroppo, i due cuochi erano già scappati.

La principessa, stanca di non dormire, decise di partire per la farmacia reale dove vendevano sonniferi. Si mise in cammino, si addentrò in un bosco dove si fermò perché era stanchissima. Poco lontano vide un luccichio, si avvicinò e trovò una bacchetta magica. La bacchetta disse: "Chi mi possiede può esprimere un desiderio".

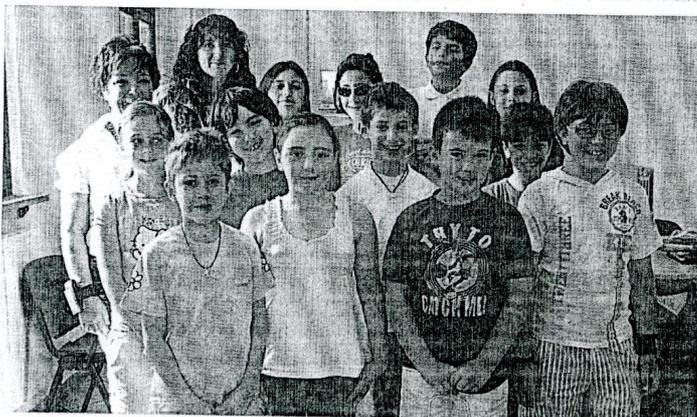
Siccome la principessa voleva arrivare alla farmacia prima di sera, desiderò di arrivare alla farmacia in pochi secondi. Quando arrivò a destinazione non vi-



de nessuna farmacia ma, un grossissimo drago con diciotto teste e trentasei occhi. Il drago la strinse tra le sue zampe. La principessa cercò di difendersi ma non vi riuscì. Mentre il drago la stava inghiottendo, arrivò un cavaliere che per liberarla lanciò una freccia nella pancia del drago. Il drago morì e la principessa uscì fuori seguita da una cassa contenente dei sonniferi perché il drago aveva ingoiato tutta la farmacia. La principessa grazie ai sonniferi dormì tutte le notti. Quando il cavaliere e la principessa tornarono in valle Azzurra si sposarono e vissero felici e contenti.

Emanuele Chiarini

Redattori e amici del gruppo Korczak hanno visitato gli uffici della Sesia discutendo di notizie giornali e giornalismo



Che scoperte al museo della scienza e della tecnica

Glovedì 21 maggio 2009 con la mia classe - 3ª elementare della scuola Edmondo De Amicis - siamo partiti e siamo andati a visitare il Museo della Scienza e della Tecnica a Milano. Una volta dentro al Museo, abbiamo fatto una visita guidata sulla raccolta dei rifiuti: abbiamo scelto tre oggetti ed abbiamo visto un filmato che ci raccontava il percorso di riciclo di ciascun oggetto. La guida ci ha spiegato che i rifiuti non si possono tutti differenziare e ci ha fatto vedere il percorso dei rifiuti che non si possono riciclare: i rifiuti vengono messi su camion dell'immondizia e vengono portati negli inceneritori o nei termovalorizzatori. Se nella zona non ci sono inceneritori e termovalorizzatori i rifiuti vengono portati nelle apposite discariche, con un fondo impermeabile, in modo tale che quando i rifiuti si decompongono, non vanno ad inquinare le falde acquifere sotterranee. Per risparmiare e per inquinare meno, la guida ci ha detto di consumare frutti che durano molto, come il cocco oppure che fanno poca strada come il kiwi. Mentre ci recavamo a fare i laboratori della carta e della ceramica, abbiamo visto macchine antiche a vapore.

Per fare la terracotta, la guida ci ha dato dell'argilla, abbiamo fatto dei salamini e li abbiamo arrotolati uno sopra l'altro sul tornio fino ad ottenere un vaso.

Per fare la carta, invece, la guida ci ha dato dei fogli di carta colorati che abbiamo strappato in tanti piccoli pezzi e li abbiamo messi in una bacinella d'acqua. Li abbiamo tritati con delle specie di grattugie e li abbiamo messi ad asciugare, abbiamo ottenuto un foglio di carta di tutti i colori. Dopo questa bella esperienza, nel tardo pomeriggio, siamo tornati a casa.

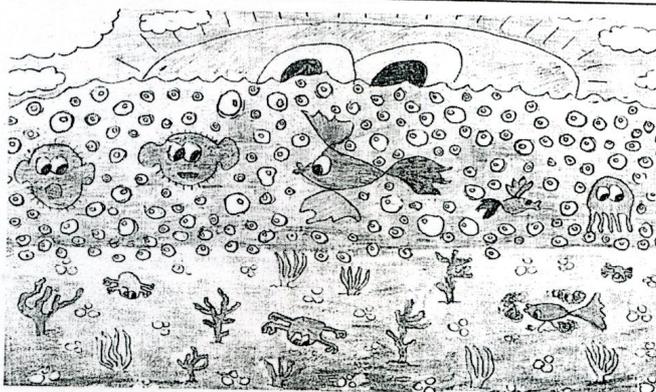
La sfida dei numeri: il Sudoku

	6	2	7		4	3	5
			1				
4		5		2			7
1		9	2	8			6
		6		7		4	
7			6	9	2		8
	2		9		6		8
				2			
	1	3	4		7	5	6

Il Sudoku è un gioco appassionante: basta scrivere nelle caselle dei numeri, dall'1 al 9, che non devono mai comparire più di una volta né in orizzontale né in verticale. Un consiglio: usate la matita e tenetevi appresso la gomma.

Melissa Gili

Dalla redazione l'augurio di buone vacanze!



Ciao a tutti. Con questo numero vi salutiamo: riprenderemo le nostre attività a settembre, perciò via augu-

riamo una felice estate. Buon bagno, allegre passeggiate e... a presto!

(disegno di Lisa Pasquino, Maria Chiara Coppo, Giulia De Feudis, Agnese Daffara)

La redazione

Una giornata alla Vercelli che pedala



Domenica 7 giugno è stato un giorno speciale per tutti noi della redazione de "La voce dei bambini". Abbiamo partecipato alla "Vercelli che pedala" e abbiamo anche vinto una coppa bellissima! Erano presenti: Mirella Carpanese, Erik Vigliani, Luca Giordano,

Agnese Daffara, Marta Tomeno, con alcuni volontari che si sono aggiunti al gruppo. Siamo contentissimi del nostro meraviglioso premio e siamo felici di aver partecipato insieme divertendoci tantissimo: un grazie di cuore agli organizzatori.

Il matemangolo

Sai come si chiama la nostra redazione? Per scoprirlo risolvi le operazioni e abbina a ogni numero la corrispondente lettera dell'alfabeto (Es: 1=A, 2=B ecc)

- 5+5=
- 2-1=
- 10x2=
- 24:2=
- 6:2=
- 10-5=
- 2+2=
- 30:6=
- 3x3=
- 1+1=
- 3-2=
- 1+10=
- 10-2=
- 27:3=
- 36:3=
- 3+6=

Marta Tomeno

Soluzione

Ecco la soluzione: il gioco conteneva anche errori non voluti, ma che lo hanno reso più complicato e forse più interessante. Che ne dite?

Marta Tomeno

PIAZZA EAVOUR	C
CAVALTO A DONDOLO	L
RAGAZZO GMERICANO	A
SEMAFORO COSSO	R
TELEFONO SENZU FILI	A
PALLONE DA FASHET	B
MULINO A VINTO	E
LETTORE MUSICADE	L
FODTO CESPUGLIO	L
BAMBOLB DI PEZZA	A