

**PAGINE DELL'ALBO ILLUSTRATO/
TAPPE DEL PERCORSO**

**STRUTTURAZIONE DELLO SPAZIO
ED ELEMENTI TOPOLOGICI AFFRONTATI**

1°



Il racconto comincia in mezzo ad un bosco dove un magico popolo tiene tutto a posto: casette, sentieri e il ruscello che suona con le sue dolci acque ci racconta una storia.

APRIRE UN GRANDE LIBRO DI CARTONE PER INIZIARE IL VIAGGIO FATTO DAI FOLLETTI



2°



Ogni cento anni è stato deciso dal Gran Consiglio, quello preciso, Flùtura e Moianèl furono scelti in coro, il compito di capire era in mano loro.

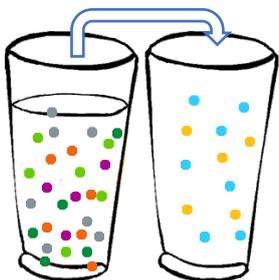
Che due bravi folletti devono partire

PER SENTIRE LE SORGENTI

COSA HANNO DA DIRE

Perchè nel ruscello l'acqua non scorreva? Perchè chi la beveva il mal di pancia aveva?

TIRARE FUORI DA UN CONTENITORE PIENO DI TAPPI COLORATI, CHE RAPPRESENTANO TUTTI I FOLLETTI, SOLO I TAPPINI GIALLI E BLU, CHE RAPPRESENTANO I PROTAGONISTI DELLA STORIA



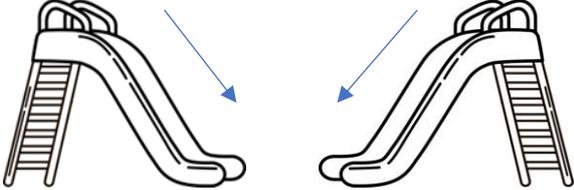
3°



Decisero insieme di salire sui monti perchè in Appennino ci sono le fonti del fiume Metauro che nasce da lì, e se c'è un problema bisogna... capì.

Chiamarono Virgilio, l'airone cenerino, per fare dal cielo il lungo cammino.

SCALARE, SALIRE **SOPRA** UNO DEI DUE SCIVOLI CHE RAPPRESENTANO IL MONTE SANT'ANTONIO A MEZZO KM DAL VALICO DI BOCCA TRABARIA E L'ALPE DELLA LUNA, VICINO PARCIULE, DOVE NASCONO RISPETTIVAMENTE IL META E L'AURO.



SCIVOLARE **IN BASSO**, VERSO VALLE DA UNO DEI DUE SCIVOLI

4°



Perfino i romani se costruivano un muro

Li l'acqua scorre in un percorso arditò.

DA BORGO PACE ALLA DOMUS DEL MITO

SAPEVANO CHE SENZA LUI NON C'ERA FUTURO

SALIRE SU UNA PANCHINA ALTA 20 CM, CAMMINARCI **SOPRA** FINO AL TERMINE E POI FARE UN SALTO A TERRA, COME FA L'ACQUA CHE SCENDE DALLA CASCATA DEL SASSO A SANT'ANGELO IN VADO



5°

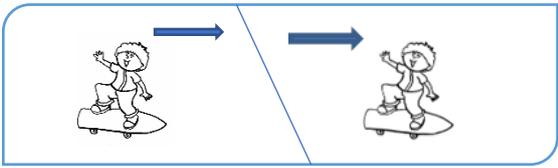


Continuarono a volare fino ad incontrare dove il Duca riposava dopo aver combattuto.

il più bel palazzo che si possa immaginare,

risalendo il fiume con le dighe in aiuto.

SUPERARE DUE SBARRAMENTI TRA CUI SI TROVANO DUE SKATEBOARD SOPRA I QUALI I BAMBINI, DA SEDUTI, DEVONO SCIVOLARE MANTENDOSI **DENTRO** IL PERCORSO STABILITO, COME FACEVA LA BARCA DEL DUCA FEDERICO PER RISALIRE IL FIUME GRAZIE ALLE DIGHE.



6°



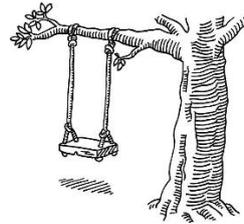
VERSARE L'ACQUA DA UNA BOTTIGLIA **DENTRO** UN TUBO PER ATTIVARE LA RUOTA DEL MULINO



7°



FARE A TURNO TRE "DONDOLATE" PER UNO IN ALTALENA, PER VOLARE **SOPRA** GLI ALBERI, COME GLI AIRONI



8°



LANCIARE DELLE BOTTIGLIE, SPARSE IN GIRO, **DENTRO** IL CESTO DEI RIFIUTI, DIFFERENZIANDOLI



9°



CAMMINARE **SOPRA** UN PONTICELLO ALTO 20 CM, COME SE FOSSE IL PONTE DELLA CONCORDIA DI FOSSOMBRONE



10°



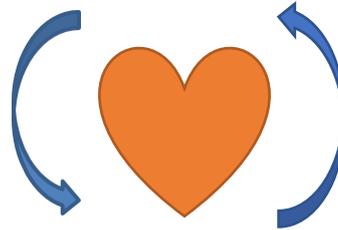
SETACCIARE CON UN PASSINO SABBIA, CONCHIGLIE E SASSI CONTENUTI **DENTRO** UN GRANDE SECCHIELLO, COME SE FOSSIMO SULLA COSTA DEL MARE ADRIATICO



11°



FARE DUE GIRI **INTORNO** AD UN GRANDE CUORE POSTO A TERRA COME SE FOSSE UN ISOLA DI SABBIA ALLA FOCE DEL METAURO (BARRA)



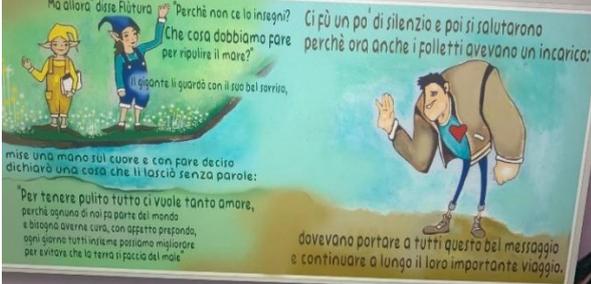
12°



VERSARE L'ACQUA **DENTRO** UN DEPURATORE FATTO DAI BAMBINI (UNA BOTTIGLIA DI PLASTICA TAGLIATA, CONTENENTE STRATI DI DIVERSI MATERIALI: SASSI, SABBIA, ARGILLA, ECC.)



13°



TOGLIERE DA **SOPRA** UN GLOBO DI CARTA COSTRUITO DAI BAMBINI, SABBIA, CARTA E RIFIUTI VARI

