

# INDICE

- 7 Premessa
- 9 Cap. 1 Il Muovistorie
- 13 Cap. 2 Strutturazione del volume e consigli per lo svolgimento delle attività
  
- 17 Le storie
  - 1. Alla ricerca del miele
  - 2. Quanto baccano!
  - 3. L'enigma della Sfinge
  - 4. La fatina dei fiori
  - 5. Il robot ribelle
  - 6. Il vulcano misterioso
  - 7. Lucio cavalluccio coraggioso
  - 8. Nella savana
  - 9. Alla scoperta di un nuovo pianeta
  - 10. Cuccioli naufraghi
  - 11. Missione spaziale
  - 12. La città dove tutto può succedere
  - 13. Il segreto del fondale marino
  - 14. Pino il contadino
  - 15. L'Armata della Differenziata
  
- 79 I materiali

## Il Muovistorie

### Narrare e agire una storia: la nascita di Muovistorie

Così come il cantastorie trasporta gli ascoltatori all'interno del racconto grazie all'utilizzo del canto, il *Muovistorie* nasce dalla volontà di accompagnare le bambine e i bambini all'interno della storia tramite la costruzione dei personaggi, degli scenari e attraverso l'attiva partecipazione al racconto. Questo volume prende spunto da uno studio condotto a partire dal 2016 che ha visto coinvolti 157 bambini dai 3 ai 5 anni di età, grazie alla collaborazione tra l'Istituto di Neuroscienze del CNR di Parma, l'Istituto Comprensivo «Guatelli» di Collecchio (PR) e il supporto di «Soremartec Italia Srl» (Alba, Cuneo).

Lo studio si è basato sul corpus di conoscenze che la psicologia dello sviluppo ha prodotto riguardo alla costruzione del pensiero nei bambini. Uno dei pilastri della psicologia dello sviluppo è senza dubbio Jean Piaget (1964) secondo il quale la costruzione del pensiero non avviene attraverso un semplice «riempimento di informazioni della mente» dei bambini, ma attraverso un'attiva costruzione della propria conoscenza. Per Piaget, i bambini elaborano le informazioni precocemente e le utilizzano per organizzare, rappresentare e interpretare la realtà circostante. Questo processo prosegue lungo tutto l'arco della vita ed è caratterizzato da continui processi di assimilazione di nuove informazioni e di rimodellamento o raffinamento delle precedenti. Mentre nel corso della prima infanzia i bambini costruiscono il proprio pensiero conferendo significato alla realtà attraverso attività fisiche ad essa rivolte (*schemi d'azione*), durante la seconda infanzia la costruzione del pensiero progredisce grazie allo sviluppo delle attività cognitive (*schemi mentali*), come ad esempio il linguaggio.

Negli anni in cui Piaget formulava la propria teoria, gli stessi temi erano oggetto di studio anche da parte dello psicologo russo Lev Vygotskij (1990), noto, tra l'altro, per aver introdotto il concetto di *zona di sviluppo prossimale*, ovvero quella distanza che intercorre tra il livello di sviluppo attuale del bambino e il livello di sviluppo potenziale, inteso come le competenze che il bambino potrebbe acquisire in un futuro ravvicinato o che potrebbe già raggiungere con l'aiuto dell'adulto o di compagni maggiormente competenti.

Contrariamente a Piaget, secondo il quale il bambino acquisisce la conoscenza *in modo individuale*, Vygotskij sosteneva che i bambini costruiscono la propria conoscenza attraverso *l'interazione sociale* e grazie ad attività socio-culturali. Decisivo è il ruolo giocato dal linguaggio, non solo nell'interazione sociale ma anche nella maturazione del pensiero. Il linguaggio è infatti il mezzo attraverso il

quale diventa possibile decontestualizzare la conoscenza e organizzare il pensiero. Inoltre, la possibilità di dialogare con un adulto promuove nel bambino una conoscenza della realtà più sistematica, logica e razionale, permettendogli allo stesso tempo di assimilare competenze di livello superiore, a lui prossime, ma non ancora acquisibili senza una guida esperta.

Come per Vygotskij, anche per lo psicologo contemporaneo Jerome Bruner (1968) la conoscenza della realtà circostante avviene attraverso l'interazione tra il bambino e l'adulto. All'interno di questa cornice relazionale il bambino codifica la realtà e crea delle rappresentazioni della realtà stessa. Dalla rappresentazione *esecutiva*, in cui il mondo circostante è codificato in termini di azioni che il bambino può svolgere sul mondo intorno a sé, si passa a una rappresentazione *iconica*, in cui la realtà è codificata attraverso le immagini. L'immagine consente di evocare mentalmente una realtà assente, ma non permette di descriverla verbalmente. Grazie allo sviluppo di sistemi simbolici come il linguaggio il bambino è ora in grado di ragionare in termini astratti accedendo a quella che Bruner definisce rappresentazione *simbolica*. Durante questo percorso di costruzione del pensiero e all'interno di interazioni sociali e comunicative con l'adulto, nasce e si struttura il *pensiero narrativo*, ovvero una particolare modalità cognitiva di organizzare l'esperienza, un modo per rappresentare gli eventi e trasformarli in oggetto di analisi e di riflessione. A partire dalle azioni concrete che il bambino svolge sulla realtà circostante nasce e si struttura quindi il *pensiero*, che, a sua volta, si modifica grazie *all'interazione sociale*, all'insorgenza del *linguaggio* e alla sua maturazione.

Tenendo conto di queste premesse, lo studio sperimentale si è articolato in un'attività di narrazione e la sua contemporanea drammatizzazione attraverso l'utilizzo di giochi che rappresentavano i personaggi della storia. I giochi utilizzati si dividevano in due tipologie: di stoffa (peluche) e a incastro. In particolare, i giochi a incastro sono stati scelti per la loro capacità di stimolare la manualità fine e le abilità visuo-spaziali, elementi di appoggio per altri apprendimenti.

Tre sono stati i principali obiettivi che abbiamo perseguito:

1. valutare l'effetto della partecipazione attiva alla storia sul potenziamento delle competenze narrative;
2. valutare l'effetto dell'uso di giochi di costruzione e delle istruzioni visive per il montaggio sul miglioramento delle abilità manuali fini e sull'incremento delle capacità di trasformazione spaziale (dal piano bidimensionale dell'informazione visiva a un piano tridimensionale della costruzione dell'oggetto);
3. valutare l'effetto dell'adozione di compiti di logica inseriti all'interno della narrazione, sullo sviluppo di una modalità di ragionamento più flessibile, al fine di risolvere nuovi problemi.

Il campione dei bambini è stato suddiviso in tre gruppi: due sperimentali e uno di controllo, omogenei per età e per livello di sviluppo. Mentre il gruppo di controllo ha proseguito le attività proposte dal curriculum scolastico, gli altri due gruppi hanno partecipato alle sessioni sperimentali che prevedevano la presenza di *giochi* che rappresentavano i personaggi, di una *storia* e di una *scenografia* che fungeva da contesto concreto sulla quale i bambini agivano attraverso i propri personaggi. La storia e la scenografia erano comuni a entrambi i gruppi, mentre i giochi consegnati differenziavano i due gruppi. Un gruppo riceveva dei peluche, l'altro dei giochi da costruire seguendo delle istruzioni visive per stimolare le abilità fino-motorie e visuo-spaziali.

Una volta consegnato il peluche o costruito il gioco, lo sperimentatore:

- *introduceva la storia*: veniva presentato il personaggio principale (gestito dallo sperimentatore) e il contesto, ovvero la scenografia in cui aveva luogo la storia e in cui agivano tutti i personaggi;
- *poneva domande a ciascun bambino*: durante il racconto della storia, al fine di promuovere la partecipazione attiva e la formazione di pensieri nuovi e originali, a ogni bambino veniva chiesto di rispondere a delle domande facendo attenzione a non ripetere quanto già precedentemente detto dai compagni;
- *proponeva giochi di logica*: ogni storia aveva al proprio interno un'attività la cui soluzione richiedeva di utilizzare il ragionamento logico.

Lo studio è durato circa 4 mesi, con 32 sessioni di gioco bisettimanali della durata di 50 minuti ciascuna, in cui i bambini sono stati divisi in piccoli gruppi (da 5 a 8 componenti). Il lavoro è stato condotto all'interno dei locali scolastici in una stanza dedicata durante l'orario di svolgimento delle attività didattiche. Alla fine del lavoro tutti i bambini sono stati valutati con gli stessi test neuropsicologici utilizzati prima dell'inizio delle attività, con l'obiettivo di valutare un possibile effetto legato alla partecipazione allo studio.

I risultati dello studio sono stati pubblicati su riviste nazionali (Bazzini et al., 2018; Gizzonio et al., 2018) e internazionali (Gizzonio et al., 2022) e mostrano come la narrazione di storie combinata con la risoluzione di problemi di tipo logico-deduttivo e con il gioco abbia esercitato un effetto positivo sulle capacità linguistico-narrative, sull'intelligenza fluida e sulle abilità visuo-spaziali di bambini in età prescolare indicando come in questa fascia di età sia possibile potenziare tali facoltà, di importanza fondamentale per i successivi apprendimenti scolastici, come ad esempio la matematica. In aggiunta, un aspetto particolarmente interessante riguarda i bambini che hanno costruito i giochi seguendo le istruzioni visive, i quali hanno ottenuto ulteriori miglioramenti nelle competenze visuo-spaziali rispetto ai bambini che hanno giocato con i peluche e ancora di più rispetto ai bambini che non hanno partecipato all'attività sperimentale. È importante sottolineare la rilevanza di questo tipo di stimolazione attraverso il gioco e come questi elementi si siano consolidati e mantenuti nel tempo anche dopo un anno dalla fine dello studio, quando attraverso un follow-up i bambini sono stati rivalutati.

Il miglioramento nel ragionamento fluido è avvenuto grazie alla stimolazione costante dei tre piani di rappresentazione della realtà proposti da Bruner. Un'attività di combinazione tra l'azione, gli elementi scenografici, il racconto di storie e la risoluzione di problemi logici ha favorito il consolidamento della rappresentazione esecutiva e il potenziamento della rappresentazione iconica e simbolica — facoltà in via di acquisizione in bambini in età prescolare. Questa modalità di lavoro chiama in causa anche la zona di sviluppo prossimale teorizzata da Vygotskij. Infine, il continuo passaggio dal piano ludico-scenografico di matrice concreta alla più astratta dimensione narrativa ha favorito l'adozione di una modalità di pensiero più flessibile, non più necessariamente ancorata ai dati di realtà.

In conclusione, al di là della rilevanza scientifica, questo studio ha mostrato gli effetti a medio e lungo termine di un training su competenze fondamentali per lo sviluppo di bambini prescolari. Narrare e agire una storia coinvolgendo attivamente i bambini ha un impatto significativo sui domini cognitivo, linguistico e motorio. Un'attività così organizzata permette ai bambini di entrare in relazione con i compagni e sollecita aspetti imitativi e sociali che risultano fondamentali nei processi di relazione, interazione e comprensione dell'altro. I giochi a incastro

sostengono e incrementano quelle abilità che nell'era digitale tendono ad essere impoverite ma che, viceversa, per via della stretta relazione tra sviluppo motorio e sviluppo cognitivo (Rizzolatti e Sinigaglia, 2016) sono fondamentali per una crescita armonica della persona. Lavorare attraverso il gioco su abilità in sviluppo in bambini prescolari permette il consolidamento e la successiva generalizzazione di abilità cruciali per i futuri apprendimenti scolastici (Verdine et al., 2017).

L'esperienza di questo lavoro, i suoi risultati e le successive riflessioni ci hanno incoraggiato e spinto a voler tradurre in un linguaggio maggiormente fruibile una proposta scientifica di attività per bambini dai 3 ai 6 anni che sollecitasse contemporaneamente domini cognitivi e motori in una cornice di gioco condiviso e interattivo. *Il Muovistorie* raccoglie questa sfida in nome di una corralità intesa sia come pluralità dei partecipanti che come molteplicità dei processi coinvolti e sollecitati contemporaneamente.

## Bibliografia

- Bazzini M.C., Marsella C., Papangelo P., Fabbri Destro M. e Gizzonio V. (2018), *Narr-Azione, quando la narrazione incontra l'azione. Studio in una popolazione di bambini in età prescolare*, «Psicologia dell'Educazione», n. 3.
- Bruner J.S. (1968), *Processes of Cognitive Growth: Infancy*; trad. it. *Prime fasi dello sviluppo cognitivo*, Roma, Armando, 1971.
- Gizzonio V., Bazzini M.C., Marsella C. e Papangelo P. (2018), *Giocare, narrare, agire: il loro effetto sullo sviluppo cognitivo, linguistico e motorio nei bambini di età prescolare*, «Ricerche di Psicologia», vol. 41, n. 4, pp. 589-596.
- Gizzonio V., Bazzini M.C., Marsella C., Papangelo P. e Rizzolatti G. (2022), *Supporting preschoolers' cognitive development: Short-and mid-term effects of fluid reasoning, visuospatial, and motor training*, «Child Development», vol. 93, n. 1, pp. 134-149.
- Piaget J. (1964), *Six études des psychologie*, Paris, Gonthier.
- Rizzolatti G. e Sinigaglia C. (2016), *The mirror mechanism: A basic principle of brain function*, «Nature Reviews Neuroscience», vol. 17, pp. 757-765.
- Verdine B.N., Golinkoff R., Hirsh-Pasek R.M. e Newcombe N.S. (2017), *Links between spatial and mathematical skills across the preschool years*, «Monographs of the Society for Research in Child Development», vol. 82, n. 1, pp. 7-30.
- Vygotskij L.S. (1990), *Pensiero e linguaggio*, Roma-Bari, Laterza.

**Riassunto**

Questa è la storia di Penelope, Alessandro e dei loro amici astronauti. Un giorno decisero di intraprendere un viaggio nello spazio per esplorare il sistema solare. Salirono a bordo delle loro navicelle e partirono per una straordinaria avventura. Videro la Luna, Saturno e la Via Lattea e approdarono su Marte. Ma, mentre esploravano il pianeta rosso, accadde qualcosa d'inaspettato: una pioggia di meteoriti stava arrivando nella loro direzione. I ragazzi, a bordo delle loro navicelle, scapparono, e se ne persero le tracce. Fortunatamente, Penelope e Alessandro riuscirono, grazie alla freccia spaziale, a ritrovare i loro amici e insieme ritornarono sulla Terra.

**Materiale****Personaggi e scenografia**

La prima scheda contiene tutti i personaggi per l'adulto, mentre le successive vanno consegnate ai bambini. Scegliete tra i tre livelli di difficoltà a disposizione, fotocopiate e distribuite le schede, all'interno delle quali i bambini trovano tutte le informazioni — materiali necessari e istruzioni visive dettagliate — per costruire autonomamente i personaggi e la scenografia. Nell'ultima scheda si trova il gioco di logica, da proporre quando nel testo della storia compare la rispettiva icona.

- ▶ Personaggi per l'adulto (scheda 11.1)
- ▶ Navicella spaziale con astronauta livello facile (scheda 11.2)
- ▶ Pianeti livello facile (scheda 11.3)
- ▶ Navicella spaziale con astronauta livello medio (scheda 11.4)
- ▶ Pianeti livello medio (scheda 11.5)
- ▶ Navicella spaziale con astronauta livello difficile (scheda 11.6)
- ▶ Pianeti livello difficile (scheda 11.7)
- ▶ Gioco di logica – Missione spaziale (scheda 11.8)



## MISSIONE SPAZIALE

**C**era una volta un Osservatorio in cui lavoravano Penelope e Alessandro, insieme a un affiatato gruppo di amici. I ragazzi amavano studiare e trascorrevano le loro giornate immaginando sempre nuove avventure. Erano pieni di entusiasmo e facevano gli astronauti.

Un giorno Penelope, Alessandro e i loro amici decisero di organizzare una missione spaziale per visitare il pianeta Marte. Prepararono tutto l'occorrente, presero le macchine fotografiche e salirono sulle loro navicelle. «Prendiamo anche la freccia spaziale!», disse Alessandro. «Giusto! Quella freccia è molto importante, perché permette di stabilire le coordinate del punto in cui ci troviamo», disse Penelope.

Penelope e Alessandro salirono sulla loro navicella; anche gli amici salirono ognuno sulla propria navicella. «Siete pronti?», chiese Alessandro. «Sì!», risposero in coro gli amici.

Partenza! Le navicelle si alzarono nel cielo e in poco tempo arrivarono vicino a un grande satellite luminoso, pieno di crateri. «Ecco la Luna!», esclamò Alessandro.

«La Luna è il satellite più vicino alla Terra», spiegò Penelope. «La Luna, lo sapete, non è sempre uguale: a volte appare piena come un grande pallone luminoso; altre volte se ne vede solo una metà; altre volte ancora ne compare solo uno spicchio. La Luna, infatti, segue un ciclo che dura 28 giorni: i primi giorni ne vediamo solo una fettina; poi, la Luna cresce, cresce, cresce, fino a diventare piena; a quel punto comincia a rimpicciolire e torna a essere uno spicchio».

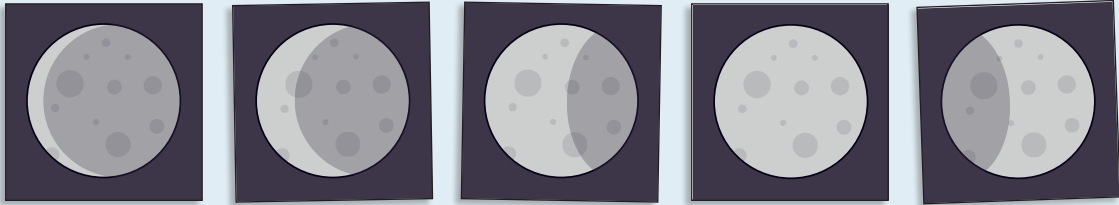


### SAPETE CHI SONO GLI ASTRONAUTI?

Invitate i bambini a dare delle risposte. Prima di riprendere la narrazione, suggerite: gli astronauti sono persone che viaggiano nello spazio.


**Gioco di logica**
**MISSIONE SPAZIALE**

Dopo aver disposto sul tavolo le tessere ritagliate dalla scheda 11.8, invitate i bambini a mettere nell'ordine corretto la sequenza della Luna che cresce fino a diventare luna piena e poi cala. Prima la Luna è così, poi cresce un pochino, e poi? Terminato l'esercizio, fate ripetere verbalmente la sequenza ai bambini prima di riprendere la narrazione.



Dopo aver ammirato la Luna in tutto il suo splendore, i giovani astronauti la salutarono e proseguirono il loro viaggio.

Arrivarono, quindi, vicino a un pianeta molto grande, di colore giallastro, circondato da ampi cerchi simili a bracciali. «Questo è Saturno: ha una struttura gassosa ed è il più leggero di tutti i pianeti», disse Penelope.

I ragazzi rimasero stupiti dai numerosi cerchi che lo circondavano e, dopo averlo osservato con attenzione, si rimisero in viaggio verso la Via Lattea. «La Via Lattea è una scia luminosa, fatta da milioni di stelline», spiegò ancora Penelope. «Siccome è di colore bianco, gli scienziati l'hanno chiamata Via Lattea!».



«Che meraviglia!», esclamarono gli astronauti. Finalmente, al termine della Via Lattea, videro un pianeta tutto rosso: era Marte, uno dei pianeti più piccoli del


**SECONDO VOI  
COSA HANNO  
DI SIMILE E  
DI DIVERSO  
LE STELLE E I  
PIANETI?**

Invitate i bambini a fare delle ipotesi. Date dei suggerimenti. Sia le stelle che i pianeti si trovano nel cielo, sono lontani da noi, sono corpi celesti. Per quel che riguarda le differenze: le stelle brillano di luce propria mentre i pianeti brillano di luce riflessa; le stelle si vedono di notte nel cielo mentre i pianeti solo in certe condizioni; le stelle pulsano; le stelle producono calore...



sistema solare. Si avvicinarono per vedere se fosse abitato da qualcuno. Penelope si mise a scattare tantissime foto, mentre Alessandro cominciò a raccogliere alcune pietre per i suoi esperimenti.

A un certo punto, però, Alessandro gridò: «Aiuto, amici! Guardate cosa sta cadendo dal cielo!».

«Sta arrivando una pioggia di meteoriti!», esclamano gli altri astronauti. Salirono tutti sui loro mezzi e partirono, chi in una direzione chi in un'altra. Quando la pioggia di meteoriti si fermò, Alessandro e Penelope si guardarono intorno ed esclamarono: «Ma dove sono i nostri amici? Qui non c'è più nessuno! La galassia è infinita, come faremo a trovarli?».

Per fortuna i due ragazzi avevano portato con loro la freccia spaziale. Alessandro disse al computer di bordo: «Inserisci codice: cercare navicella di... (*Dite il nome di un bambino*)». Lanciò, quindi, la freccia nello spazio. «Navicella trovata!».

«Adesso cerchiamo un'altra navicella. Inserisci codice: Cercare navicella di... (*Dite il nome di un bambino*) ... Navicella trovata!» (*E così via per tutti i bambini presenti*).

La freccia trovò le coordinate di tutte le navicelle, e in questo modo Alessandro e Penelope riuscirono a raggiungere i loro amici.

«Amici, è ora di ritornare sulla Terra!», disse Alessandro. Gli astronauti trovarono ancora il tempo di fermarsi a osservare il pianeta più grande del sistema solare: Giove. Quindi, dopo aver scattato altre bellissime fotografie, entusiasti, tornarono sul pianeta Terra.



### CHE COSA STAVA ACCADENDO SU MARTE?

Interrompete la narrazione e invitate i bambini a fare delle ipotesi sulla continuazione della storia.



### COME FARANNO PENELOPE E ALESSANDRO A RITROVARE I LORO AMICI NELLO SPAZIO?

Invitate i bambini a dare una risposta coerente rispetto alla trama ascoltata.



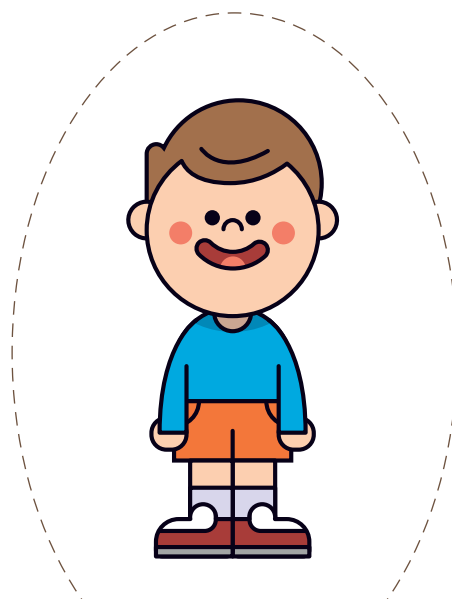
### COSA ABBIAMO IMPARATO DA QUESTA STORIA?

Dopo aver invitato i bambini a confrontarsi sul significato della storia ascoltata, suggerite una riflessione conclusiva: non bisogna mai disperare, ma sforzarsi di trovare una soluzione.

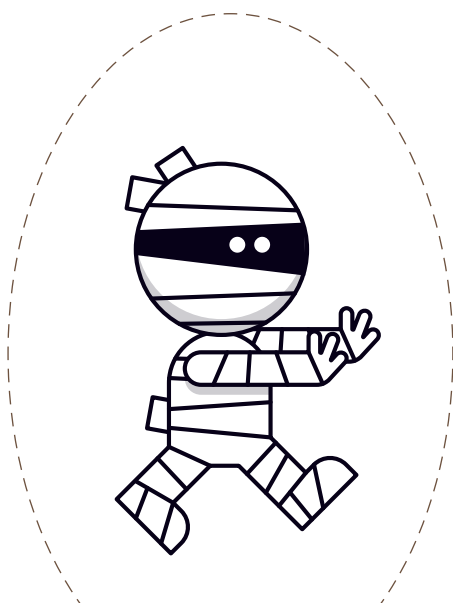
## 3.1 Personaggi per l'adulto



Sfinge



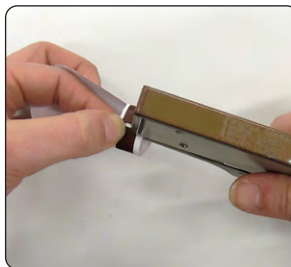
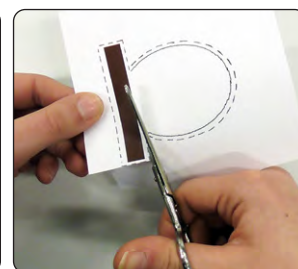
Cliff



Mummia

## PROCEDIMENTO

- RITAGLIA I PERSONAGGI SEGUENDO LA LINEA TRATTEGGIATA;
- UNISCI TRA LORO, UTILIZZANDO UNA CUCITRICE, LE ESTREMITÀ MARRONI ALLA BASE DEI PERSONAGGI;
- IL PERSONAGGIO È PRONTO PER ESSERE INSERITO SUL TUO DITO!



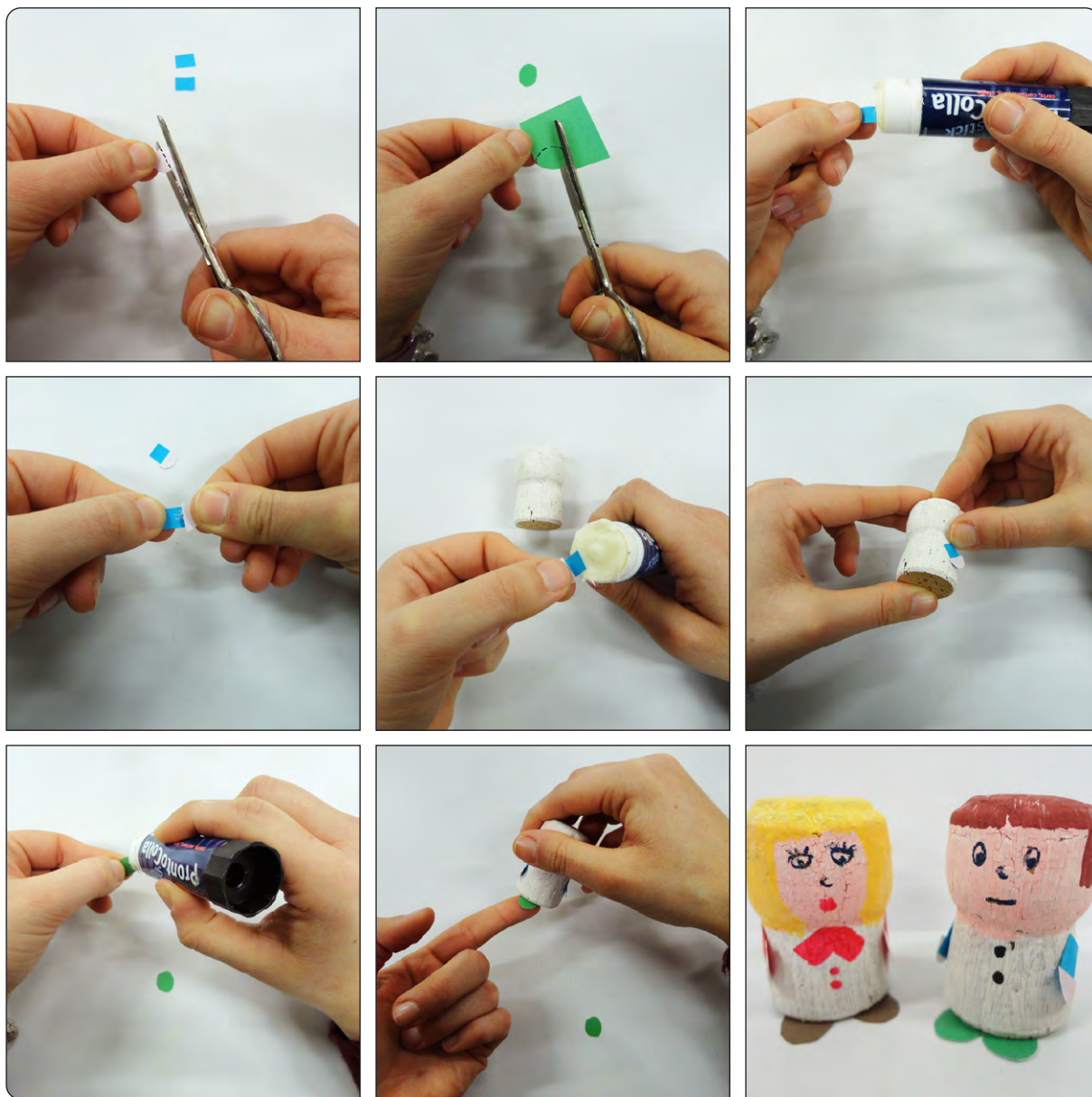
## 3.2 Bambino o bambina livello facile

### COSA TI SERVE

- ▶ TAPPO DI SUGHERO
- ▶ CARTONCINO VERDE
- ▶ CARTONCINO AZZURRO
- ▶ CARTONCINO ROSA
- ▶ COLLA STICK
- ▶ FORBICI

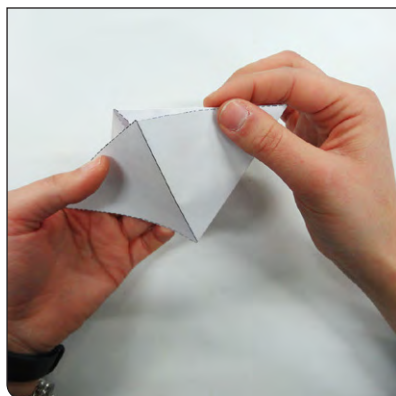
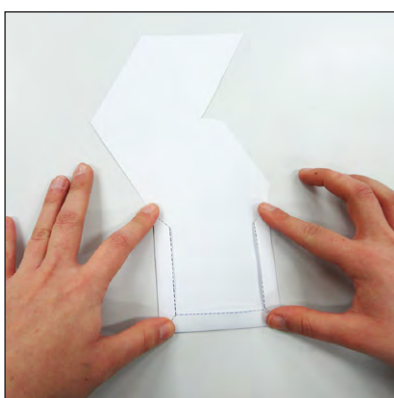
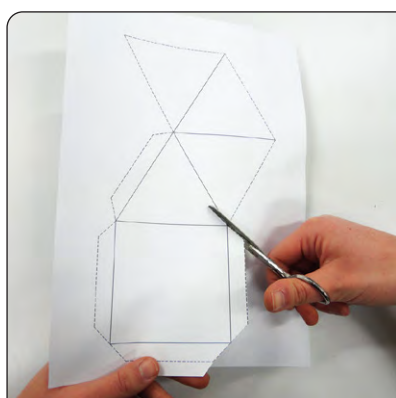


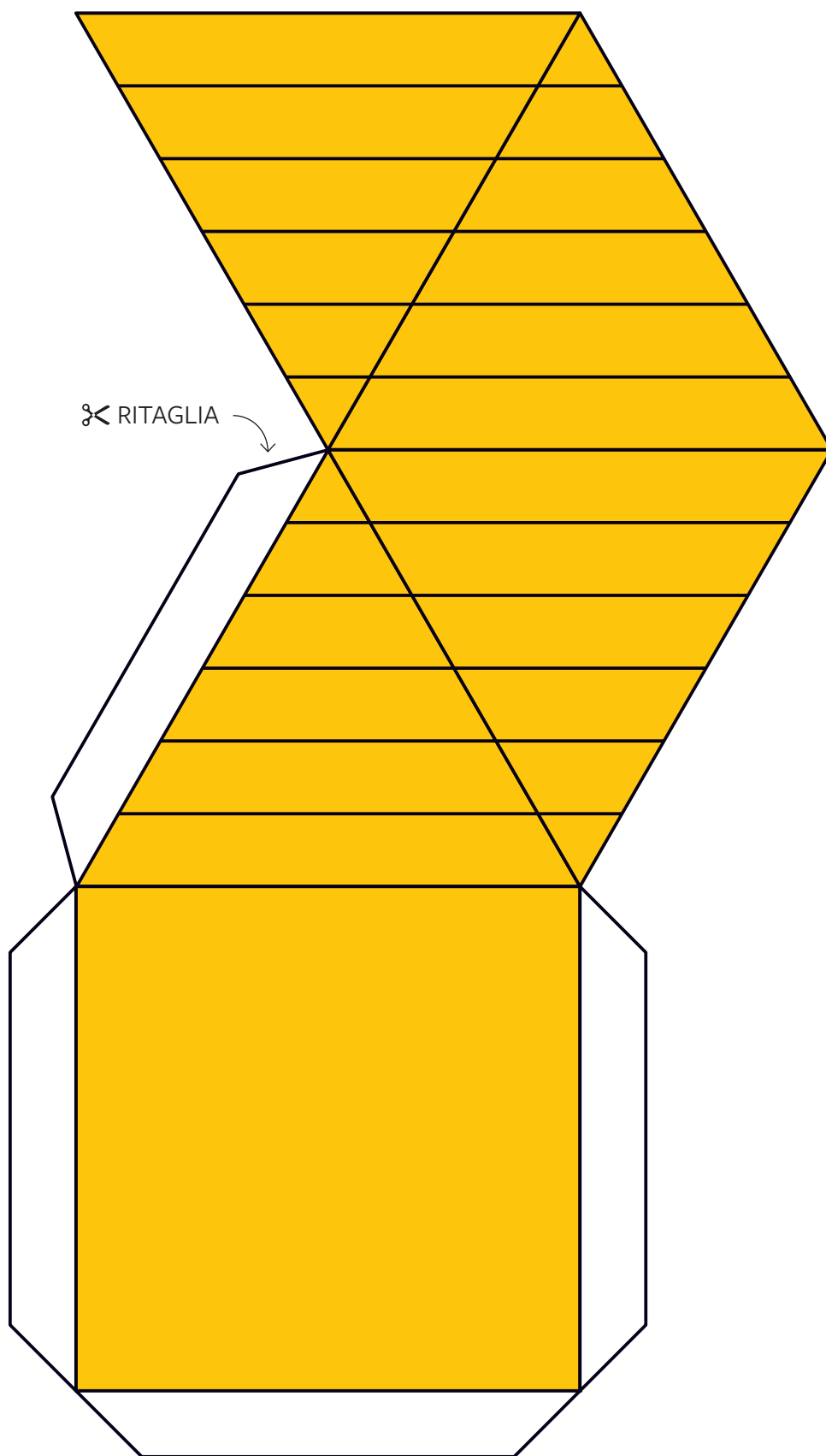
### ORA TOCCA A TE!



**COSA TI SERVE**

- ▶ SAGOMA DELLA PIRAMIDE DA RITAGLIARE
- ▶ FORBICI
- ▶ COLLA STICK

**ORA TOCCA A TE!**



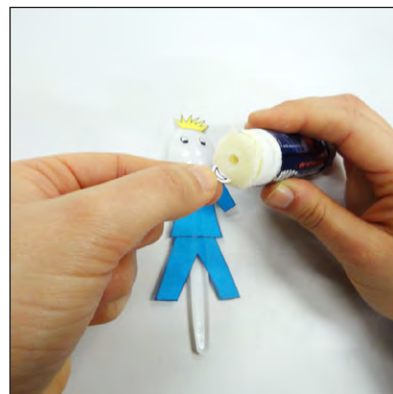
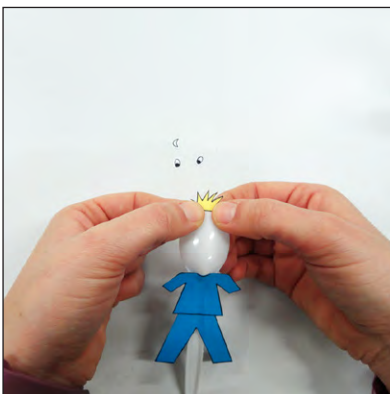
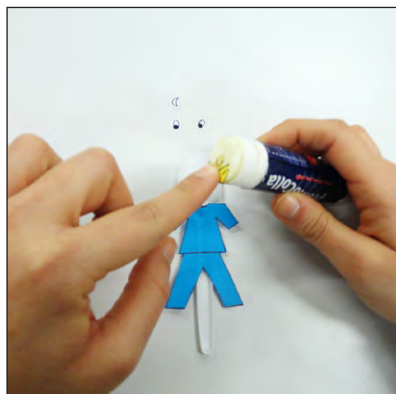
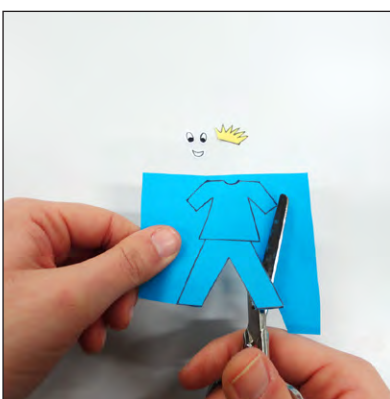
## 3.4 Bambino o bambina livello medio

### COSA TI SERVE

- ▶ CUCCHIAINO
- ▶ CARTONCINO ROSSO
- ▶ CARTONCINO AZZURRO
- ▶ CARTONCINO GIALLO
- ▶ CARTONCINO BIANCO
- ▶ FORBICI
- ▶ MATITA
- ▶ PENNARELLO NERO
- ▶ COLLA STICK

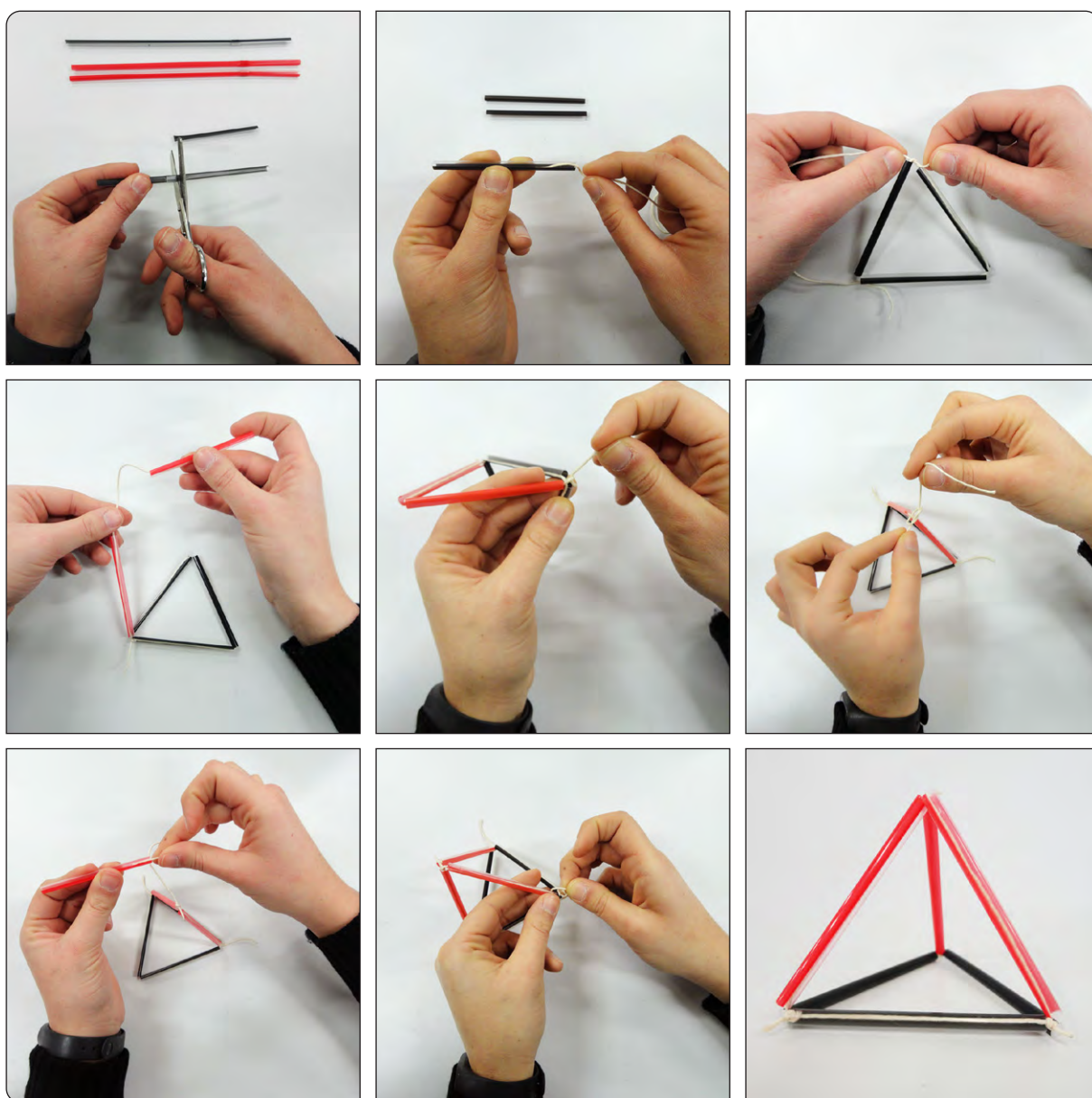


### ORA TOCCA A TE!



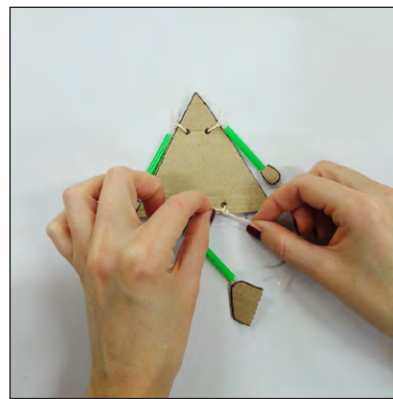
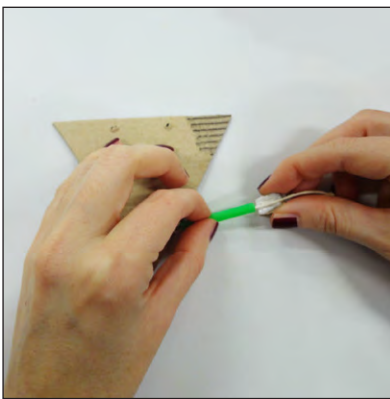
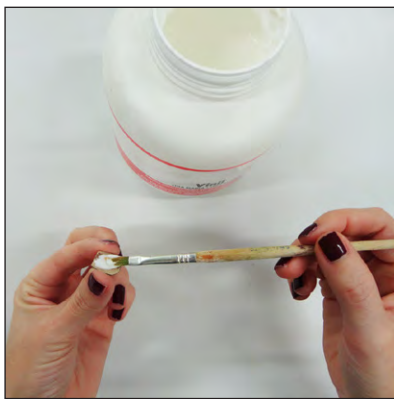
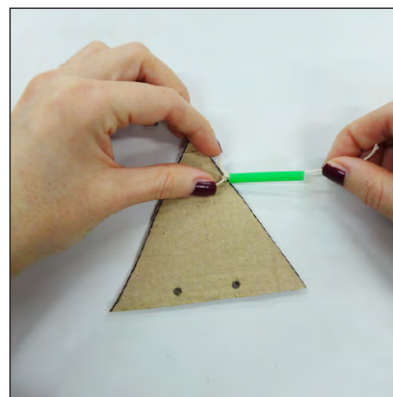
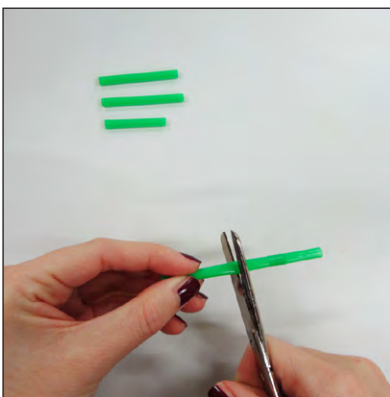
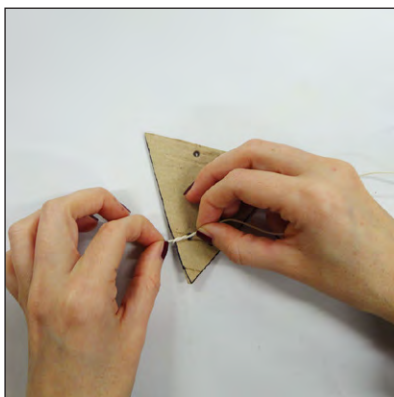
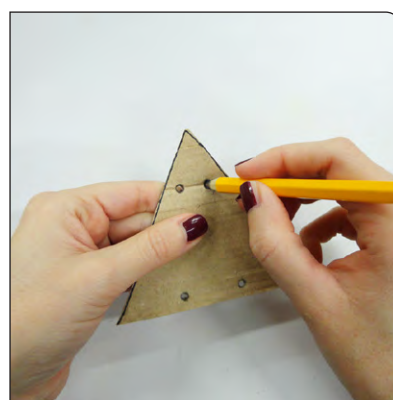
**COSA TI SERVE**

- ▶ 4 CANNUCCE
- ▶ SPAGO
- ▶ FORBICI

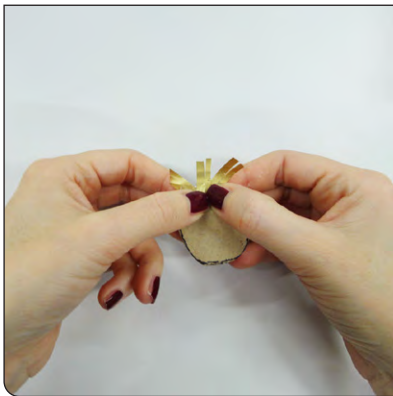
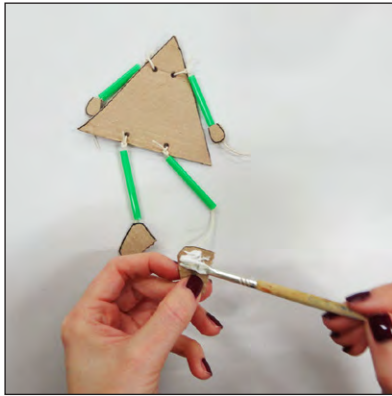
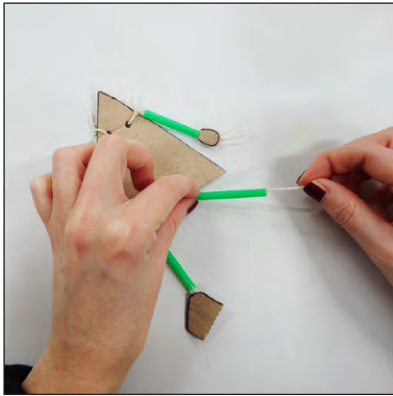
**ORA TOCCA A TE!**

**COSA TI SERVE**

- ▷ CANNUCCIA
- ▷ PEZZI DI CARTONE
- ▷ SPAGO
- ▷ NASTRINO
- ▷ COLLA VINILICA
- ▷ PENNELLO
- ▷ MATITA
- ▷ PENNARELLO NERO
- ▷ FORBICI

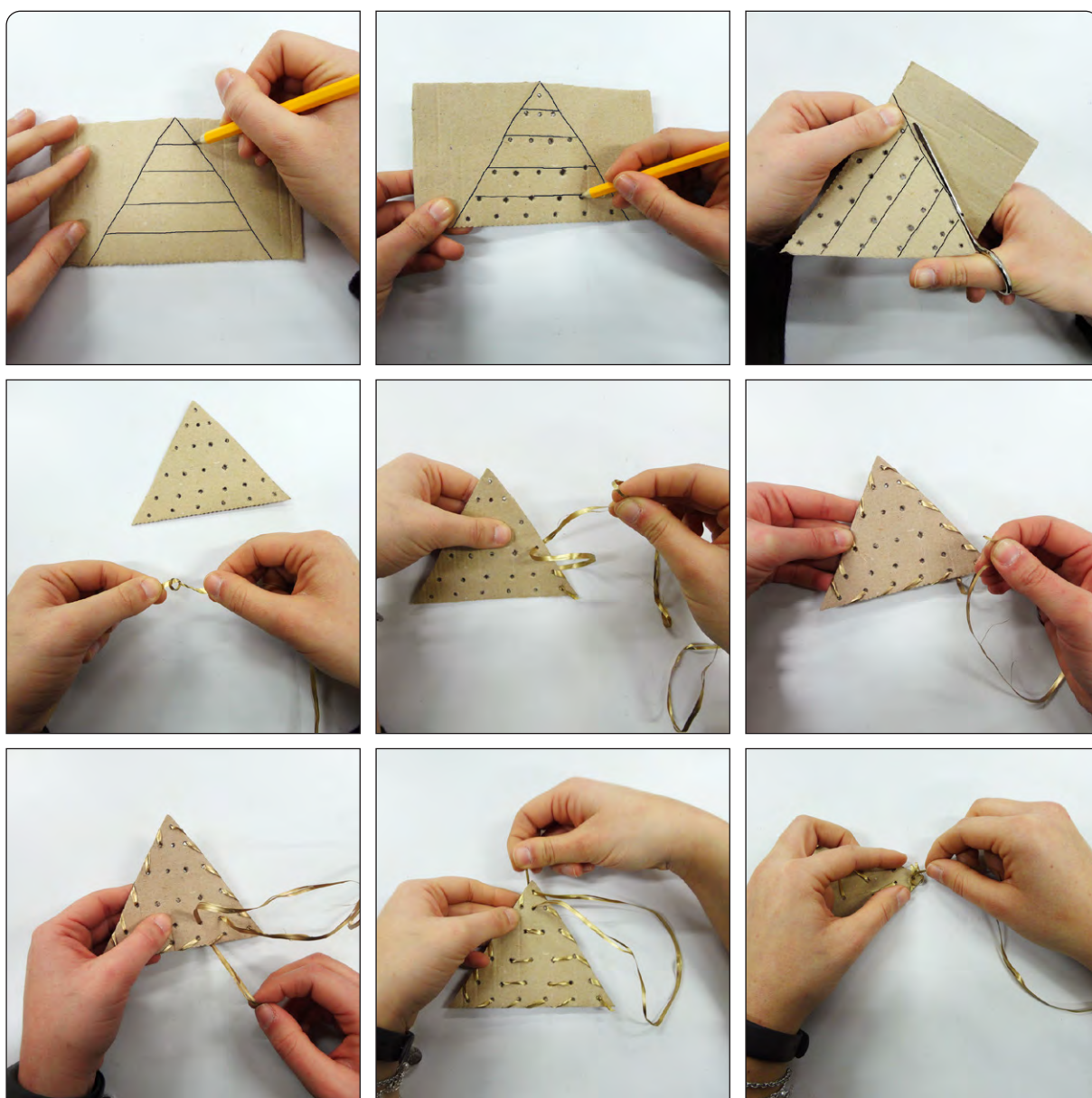
**ORA TOCCA A TE!**

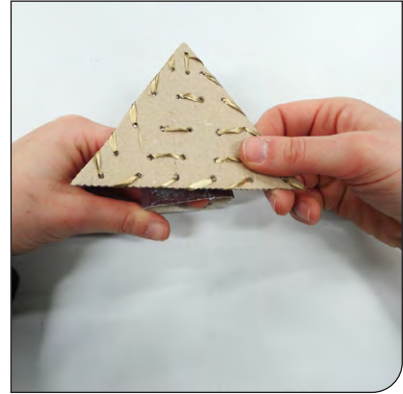




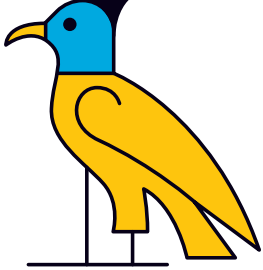
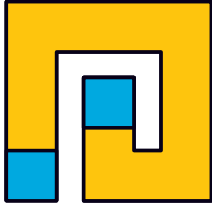
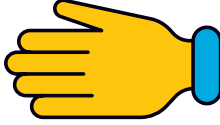
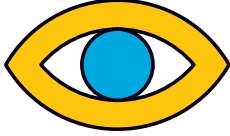


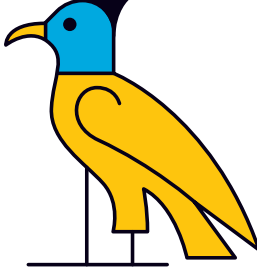
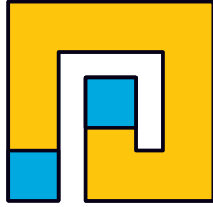

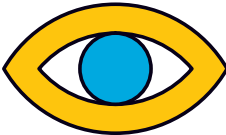


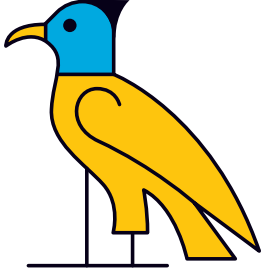
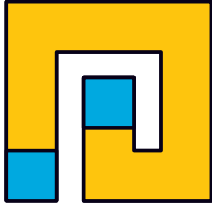
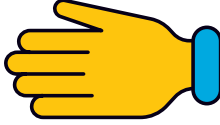
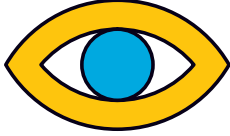
**COSA TI SERVE**

- ▶ PEZZO DI CARTONE
- ▶ ROTOLO DI CARTONE
- ▶ NASTRINO
- ▶ MATITA
- ▶ FORBICI

**ORA TOCCA A TE!**



# 3.8 Gioco di logica - L'enigma della Sfinge

			
			
			
			
✂ RITAGLIA ↗		