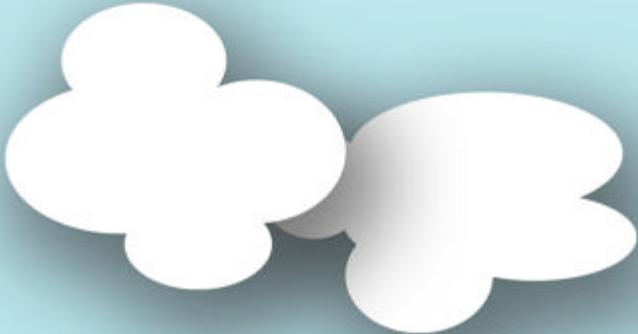


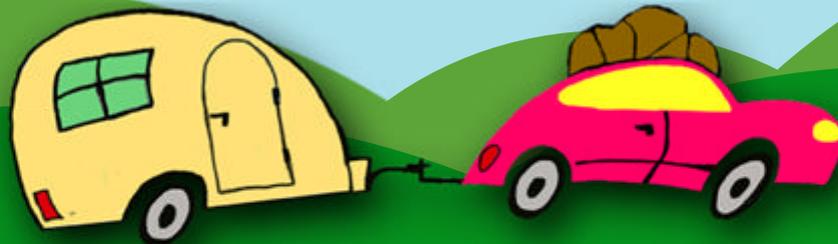
QUANTOMANCA.COM

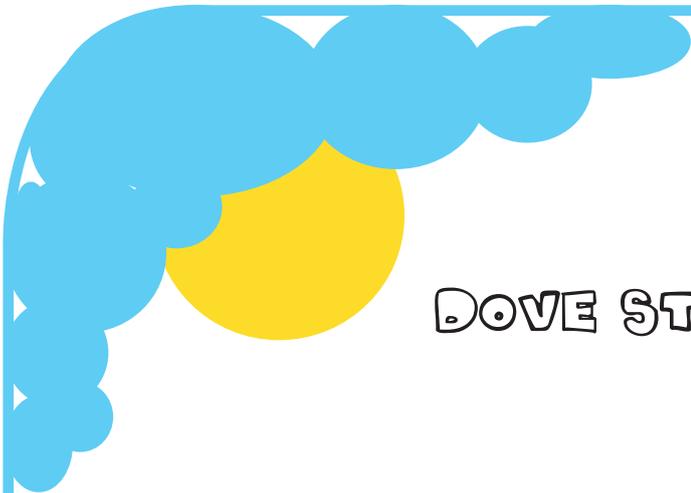


**QUESTO DIARIO
DI VIAGGIO È DI:**



.....





DOVE STO ANDANDO?

Partenza:

Il
alle ore

Oggi sto partendo da
ed andremo a

Si trova a e sono molto contento/a di andare lì!

Incolla una foto della partenza.





CON CHI PARTO?

Sto partendo con e siamo in tutto persone.

C'è:

-
-
-
-
-
-

Fai un disegno di te e delle persone con cui parti per questa vacanza!





FINALMENTE SI PARTE!

Finalmente stiamo partendo! Non vedo l'ora di arrivare e sono già molto emozionato/a per questa vacanza!

Siamo partiti alle ore: e mi sono dovuto/a svegliare alle ore:

Il nostro mezzo di trasporto é:

- la macchina
- l'aereo
- la nave
- il treno
- l'autobus
- altro (.....)

Incolla qui il biglietto del mezzo di trasporto che avete preso per raggiungere la meta.





QUANTO MANGA?

Il viaggio é lungo e per passare il tempo posso fare alcuni giochi.

Gioco numero 1: TRAVEL

Travel è un gioco di parole adatto ai lunghi viaggi. Le possibilità sono infinite. Quasi quante sono le parole. ·

GIOCATORI: quanti si vuole, con un Guidagioco.

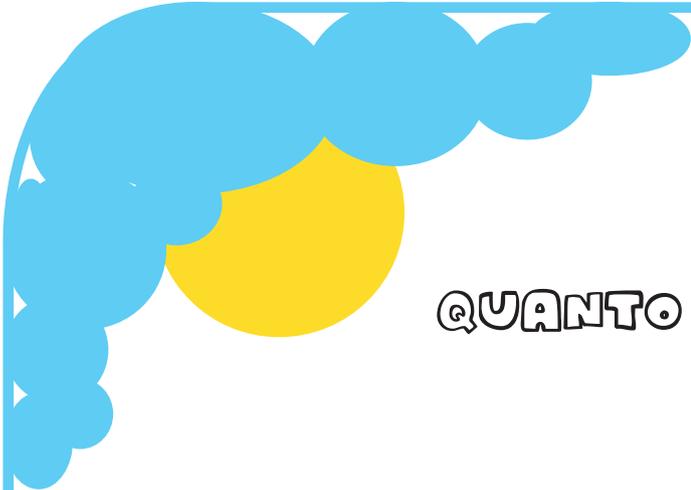
MATERIALE DI GIOCO: parole e sillabe.

OBIETTIVO: divertirsi e vincere realizzando più punti degli avversari.

REGOLE DI GIOCO:

1. Si elegge un Guidagioco, che farà da arbitro.
2. Si fissa poi un campo di nomi a scelta (nomi di persona, di città, di fiori, di animali ecc.)
3. A questo punto il Guidagioco dice una sillaba che è la sillaba finale di una parola compresa nel campo di nomi fissato all'inizio. Chi indovina per primo la parola, segna un punto a proprio vantaggio. ESEMPIO: Viene fissato come campo d'azione quello dei nomi di città. Il Guidagioco pronuncia la sillaba "NO" pensando al nome "LIVORNO". Gli altri giocatori cercano di indovinare per tentativi, dicendo "SALERNO", "MILANO", "TORINO" ecc. finché uno non indovina.
4. Vince la partita il giocatore che riesce ad indovinare cinque nomi appartenenti a vari campi.
5. Il vincitore diventa Guidagioco e sottopone delle altre sillabe agli altri giocatori (tra i quali e' rientrato il Guidagioco della partita precedente).





QUANTO MANGA?

Gioco numero 2: SEE &

E' un semplice gioco di scommessa dove vince la partita chi ne azzecca di più.

GIOCATORI: quanti si vuole.

MATERIALE DI GIOCO: carta a matita.

OBIETTIVO: divertirsi e vincere azzeccando più previsioni.

REGOLE DI GIOCO :

1. Ci si accorda prima di tutto su un gruppo di previsioni.

ESEMPIO: "Nel prossimo chilometro ci sorpasseranno più di quattro automobili". "Nei prossimi 10 chilometri incontreremo più di tre distributori di benzina". "Nei prossimi 20 chilometri incontreremo quattro interruzioni stradali per lavori in corso". Ecc.

2. I giocatori si distribuiscono le previsioni in modo da diversificare le scommesse. Ogni previsione azzeccata vale 1 punto. Vince chi azzecca più previsioni.

Gioco numero 3: CANZONI

GIOCATORI: quanti si vuole

MATERIALE DI GIOCO: carta e matita per tutti.

OBIETTIVO: cantare bene una canzone

REGOLE DI GIOCO:

Scrivete in ogni foglietto un titolo di una delle vostre canzoni preferite: mettete i foglietti in un sacchetto e poi fatene prendere uno a caso da una persona li presente. Se saprà cantare bene tutta la canzone vincerá.

Inoltre non dimenticarti di portare con te alcuni dei tuoi libri preferiti da poter leggere durante il viaggio e di portare anche qualcosa con cui poter ascoltare la musica, come un MP3.





ARRIVATI!

Finalmente dopo ore di viaggio siamo arrivati!

Sono molto e la prima cosa che vorrei fare in questa vacanza é:
.....

Disegna e descrivi la prima cosa che hai fatto o hai visto appena siete arrivati!





LINGUE STRANIERE E DIALETTI

Qui a si parla la lingua

Ho imparato alcune parole e frasi:

Lingua :

Traduzione in italiano:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....





GIBO...MMM CHE BUONO!

Il cibo qui é buonissimo! In particolare mi é molto piaciuto:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Incolla una foto di te mentre mangi il cibo che ti é piaciuto di piú in questa vacanza.





RAGGONTA UN'ESPERIENZA

Oggi il abbiamo visitato

È stato davvero molto bello aver visto

Descrivi quello che hai visitato e cosa ti è piaciuto di più!

Incolla una cartolina o una foto che hai comprato o scattato in questa giornata.





COSA HO VISITATO?

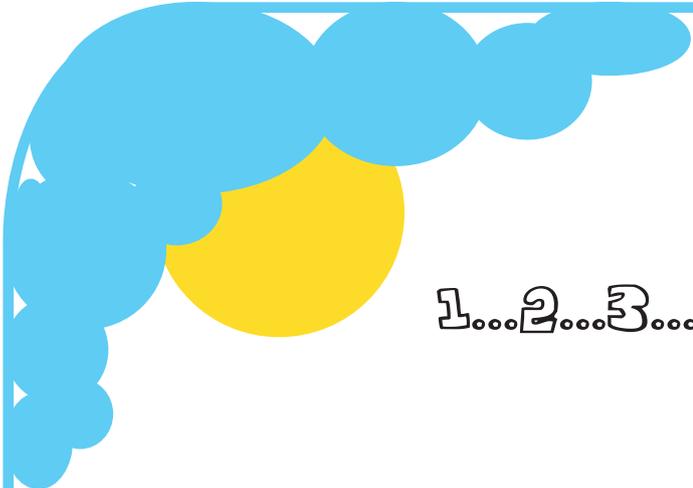
Durante questa vacanza io e abbiamo visitato molti posti.

Siamo stati:

•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
•	☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Dai un voto ai posti che hai visitato colorando le stelle a fianco dei nomi. Più stelle colori e più ti è piaciuto il posto!



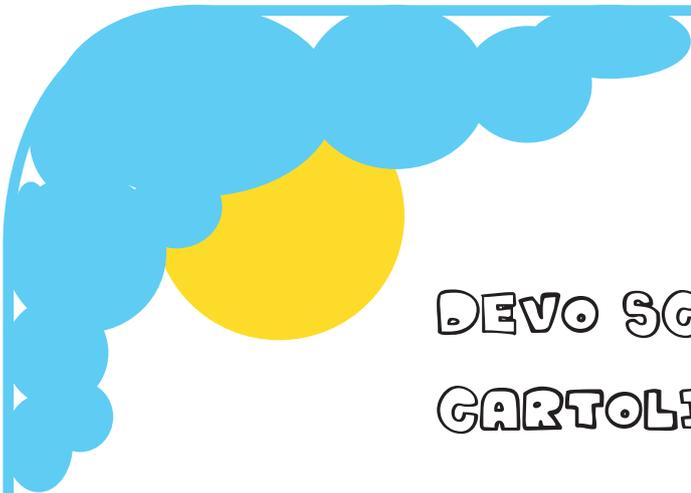


1...2...3...FOTO!

Durante questa vacanza ho fatto moltissime foto, così quando tornerò a casa potrò ri-guardarle e pensare di nuovo a quanto mi sono divertito/a!

Incolla qui le tue foto preferite della vacanza.





DEVO SCRIVERE UNA GARTOLINA A:

Prima di ritornare a casa devo scrivere e spedire alcune cartoline.

A chi voglio spedire o riportare una cartolina della mia vacanza?

A:

-
-
-
-
-
-

Ricordati di scrivere prima della tua partenza gli indirizzi delle persone a cui vuoi spedire una cartolina!





LA MIA CARTOLINA RICORDO

Ho comprato una cartolina anche per me.

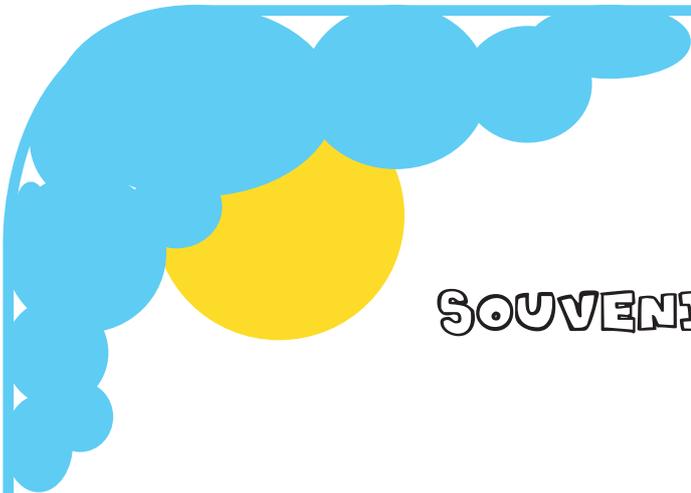
Ho scelto questa perché

.....

.....

Incolla qui la tua cartolina ricordo.





SOUVENIRS E RICORDI

Durante questa stupenda vacanza ho comprato alcune cose per me:

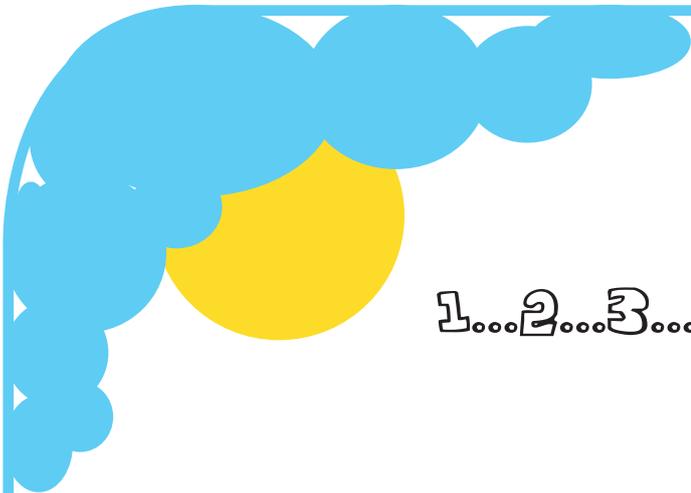
- costo:

Le ho comprate perché:

.....

Fai un disegno della prima cosa che ti ricordi di questa vacanza.





1...2...3...FOTO!

Durante questa vacanza ho fatto moltissime foto, così quando tornerò a casa potrò ri-guardarle e pensare di nuovo a quanto mi sono divertito!

Incolla qui le tue foto preferite della vacanza.





SI RITORNA A CASA

Purtroppo é già venuto il momento di ripartire.

Partiremo alle ore: il giorno

In questa vacanza mi sono divertito moltissimo a fare e
.....

Non vedo l'ora di poter ritornare in vacanza qui o di fare un altro viaggio!

Incolla qui il biglietto di ritorno ed una
foto del ritorno verso casa.

