

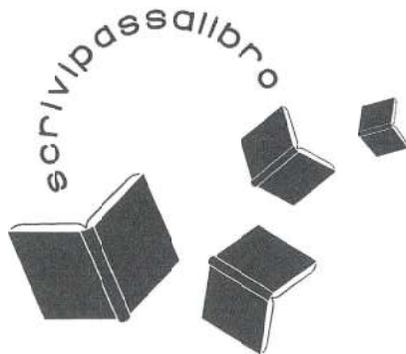
# Il Pazzo Orologio!



---

# Il Pazzo Orologio!

Classe 4°Lutrano di Fontanelle



Biblioteca di  
**Fontanelle**

Firma autori

Samuele S.

Samuele

Enrico Coletto

Giorgia Battistella

Luca Salanti

Miriam D'Intino

Alice Santuzzi

Samuele.F

Benedetta.C.

Miriam Radini

Elisa Tadiotto

Lucrezia Migotto

Nicola Brugnara

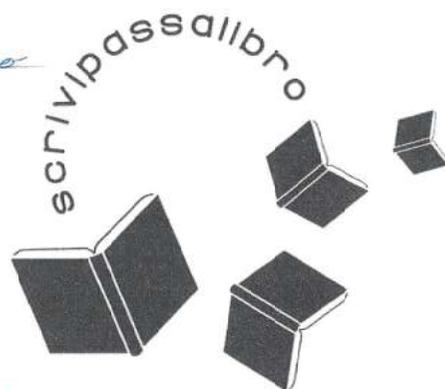
Davide Celante

Leonardo Lessi

Giada Zommaro

Yris Schmerber

Giulia Marson



Promosso da  
Fondazione Oderzo Cultura Onlus  
Biblioteca Civica di Oderzo

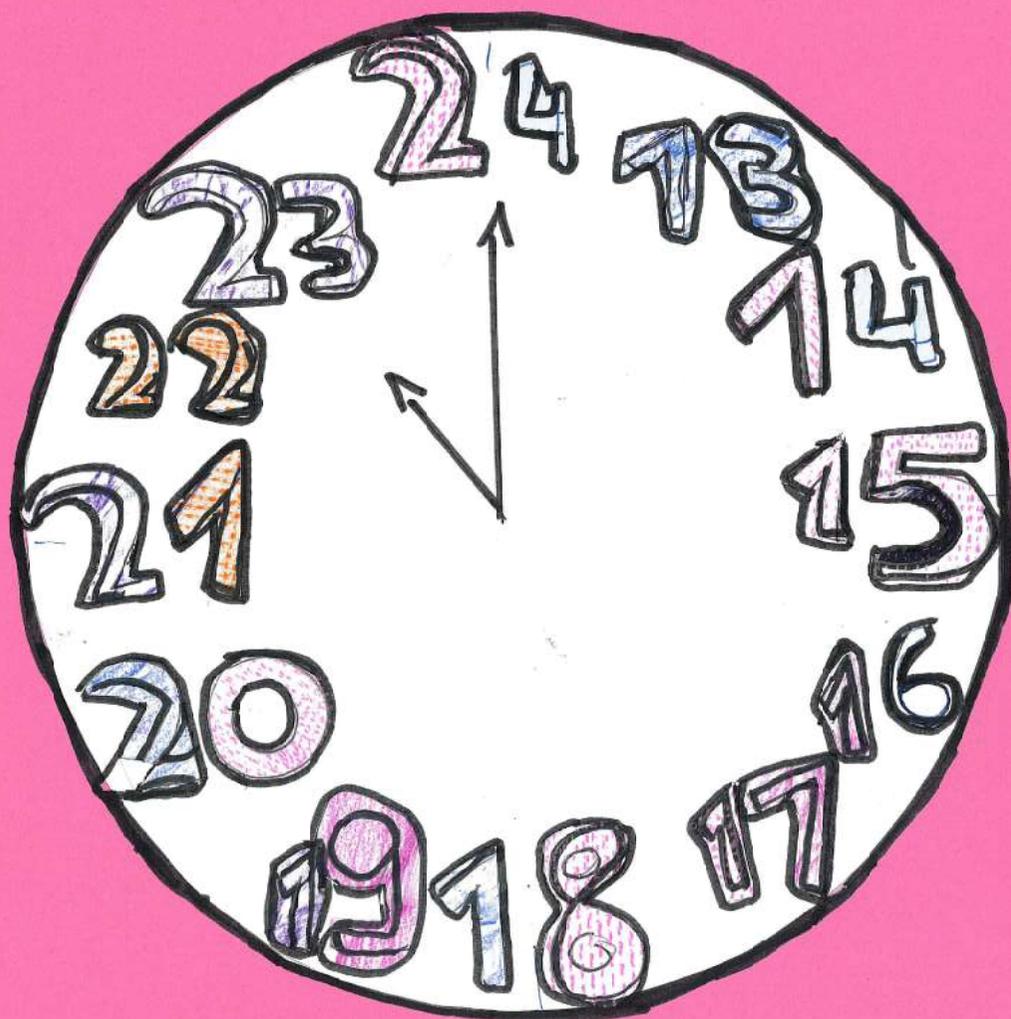
Ideazione e cura  
Maria Teresa Dal Bò  
Irene Romanzin

In collaborazione con  
La Mucca Gialla

[www.scrivipassalibro.it](http://www.scrivipassalibro.it)

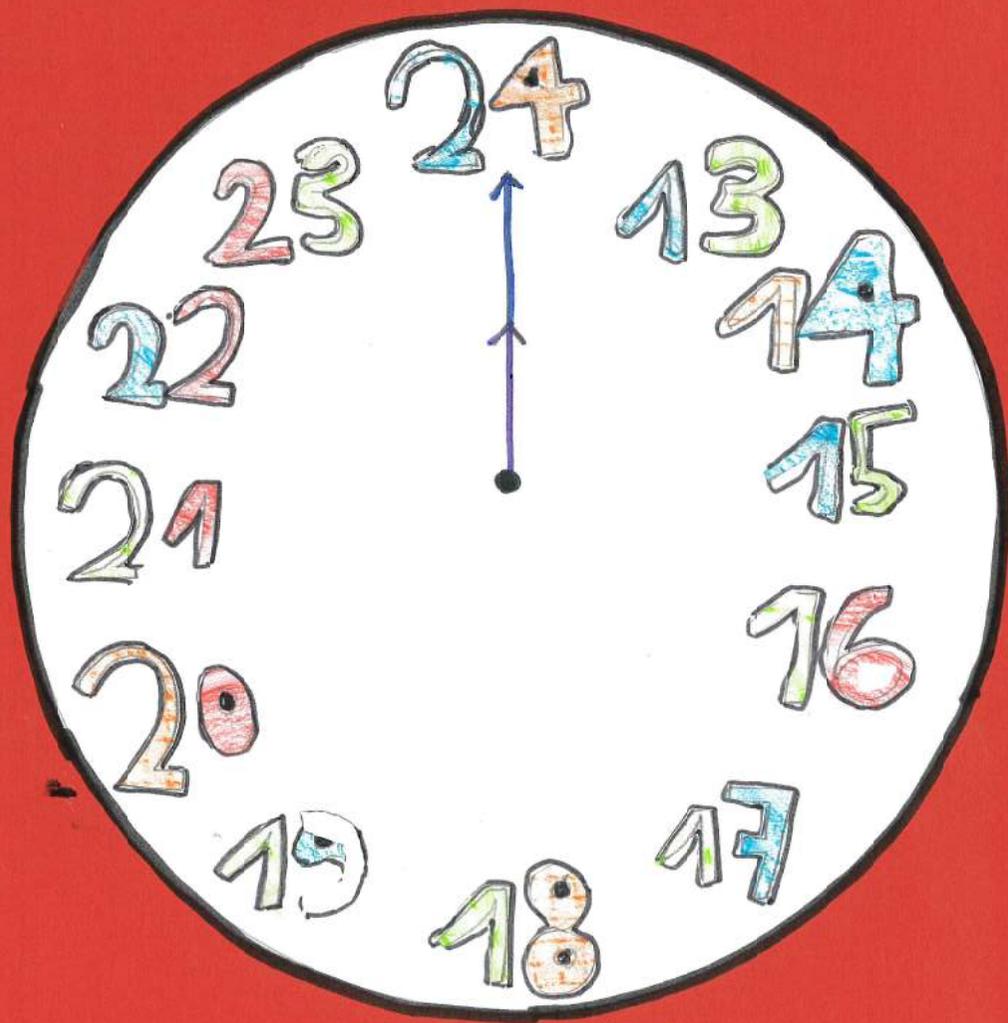
Sono le ore 23,00 e anche se è notte fonda, il 2 e il 3 non vogliono stare fermi sul quadrante dell'orologio, quindi escono, ma fuori piove! Allora si trasformano in animali: il 3 diventa un cane con indosso un giubbotto, e il 2 diventa un bel gattino dalla morbida e lunga coda.





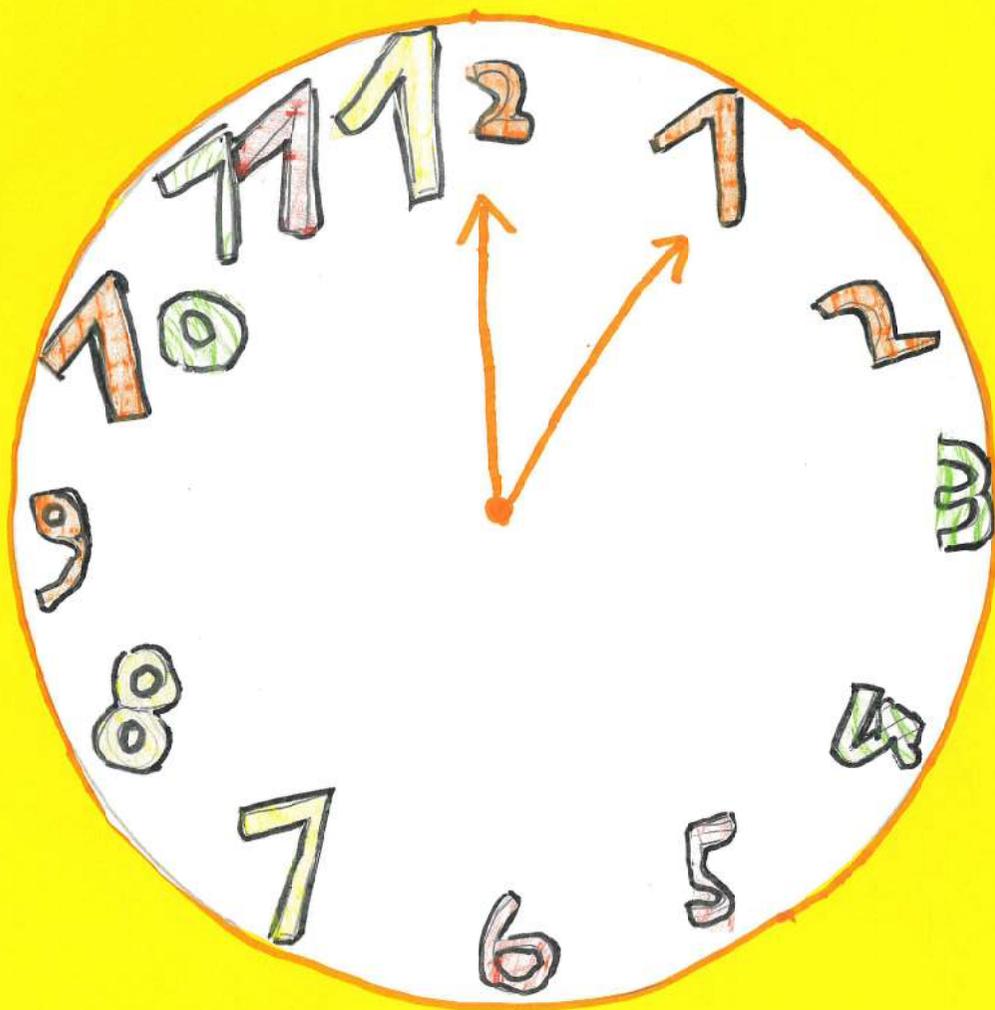
Sono le ore 24,00: ovvero è scattata la mezzanotte! Quindi il 2 e il 4 sono molto stanchi e hanno sonno, allora decidono di unirsi e trasformarsi in un comodo e soffice letto.





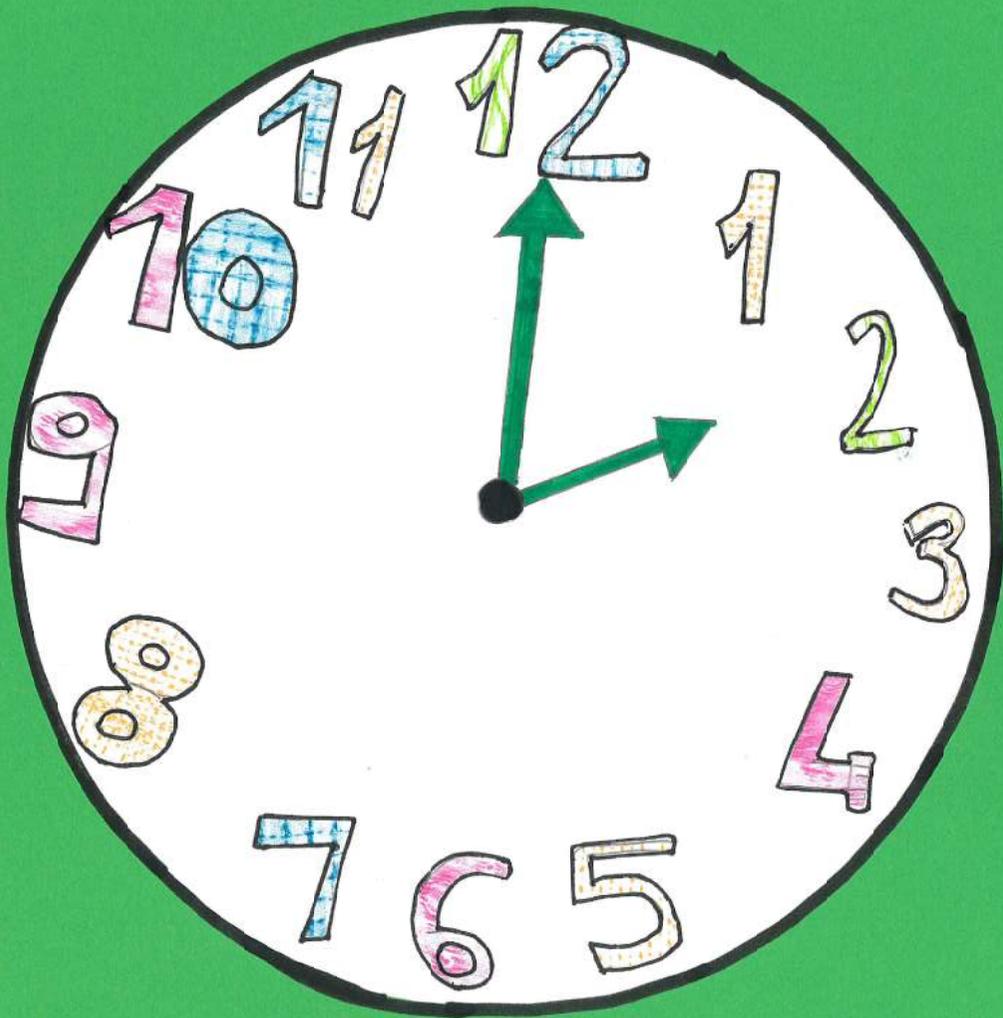
E' l'una di notte: il numero 1 però non ha sonno e decide di uscire  
dall'orologio per farsi una passeggiata. Ha l'idea di trasformarsi  
in un serpente, dopo di che entra nella sua tana.





Scatta la nuova ora: sono le due di notte! Ma il numero 2 scappa dal quadrante e si trasforma in un bellissimo cigno perché vuole farsi un bagno nel lago.



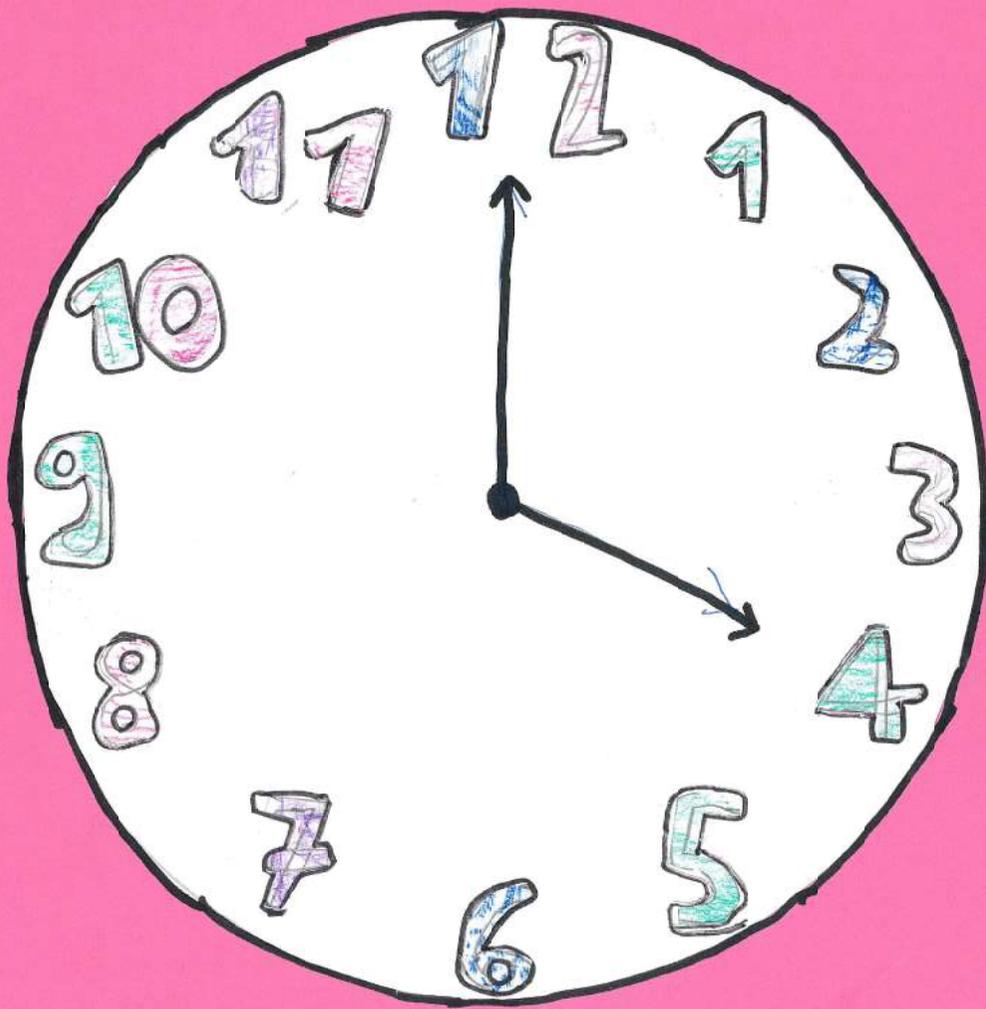


Scattano le ore 3,00! Ad un certo punto il numero 3 scende giù dal quadrante per giocare, quindi si trasforma in una farfalla e si mette a svolazzare in giardino.

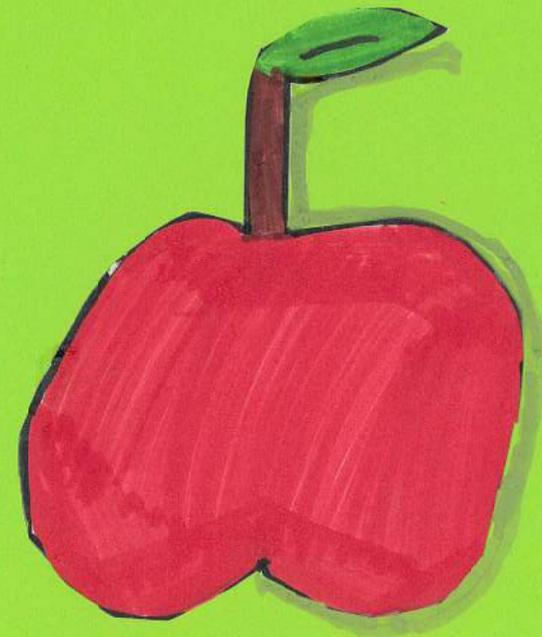


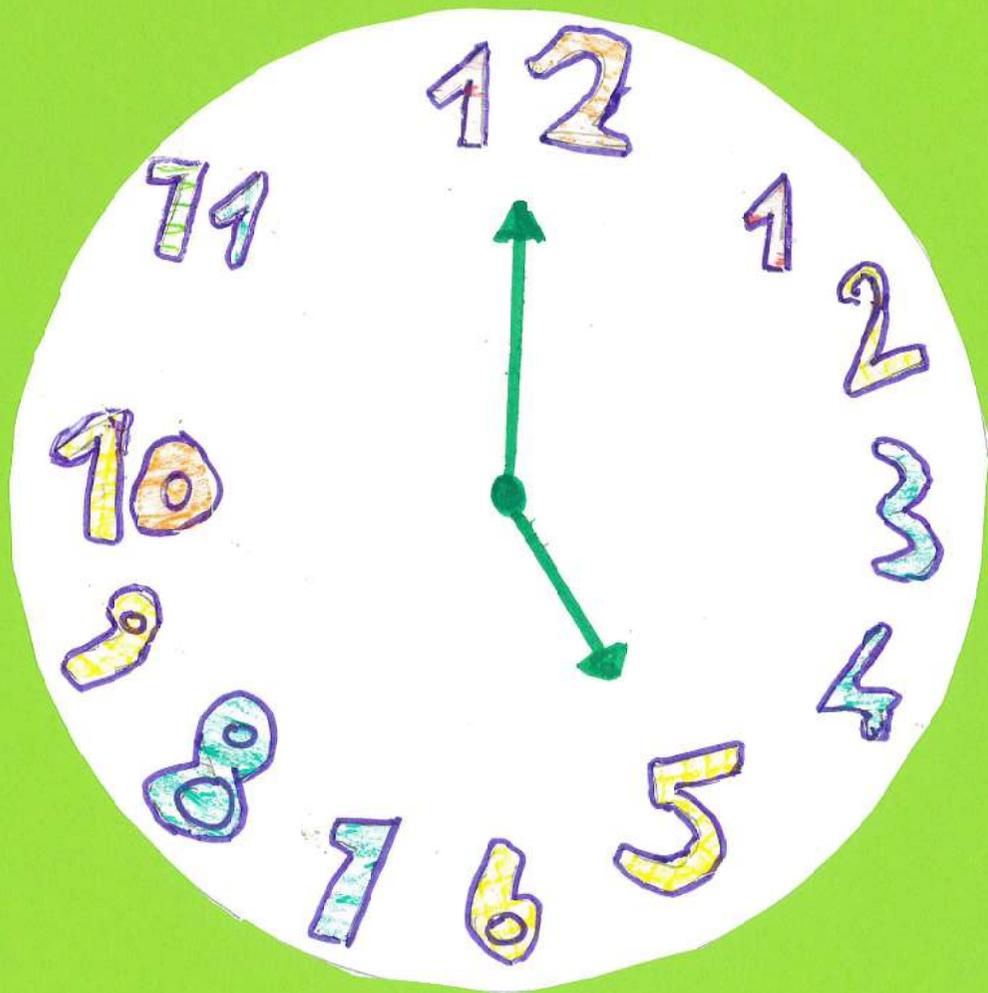
Sono le quattro del mattino: il numero 4 scappa veloce come il vento dall'orologio e, visto che ha sempre voluto volare, si è trasformato in una bella colomba! Ma ha bisogno di aiuto, quindi chiama in aiuto la scuola di volo e impara in fretta a volare.





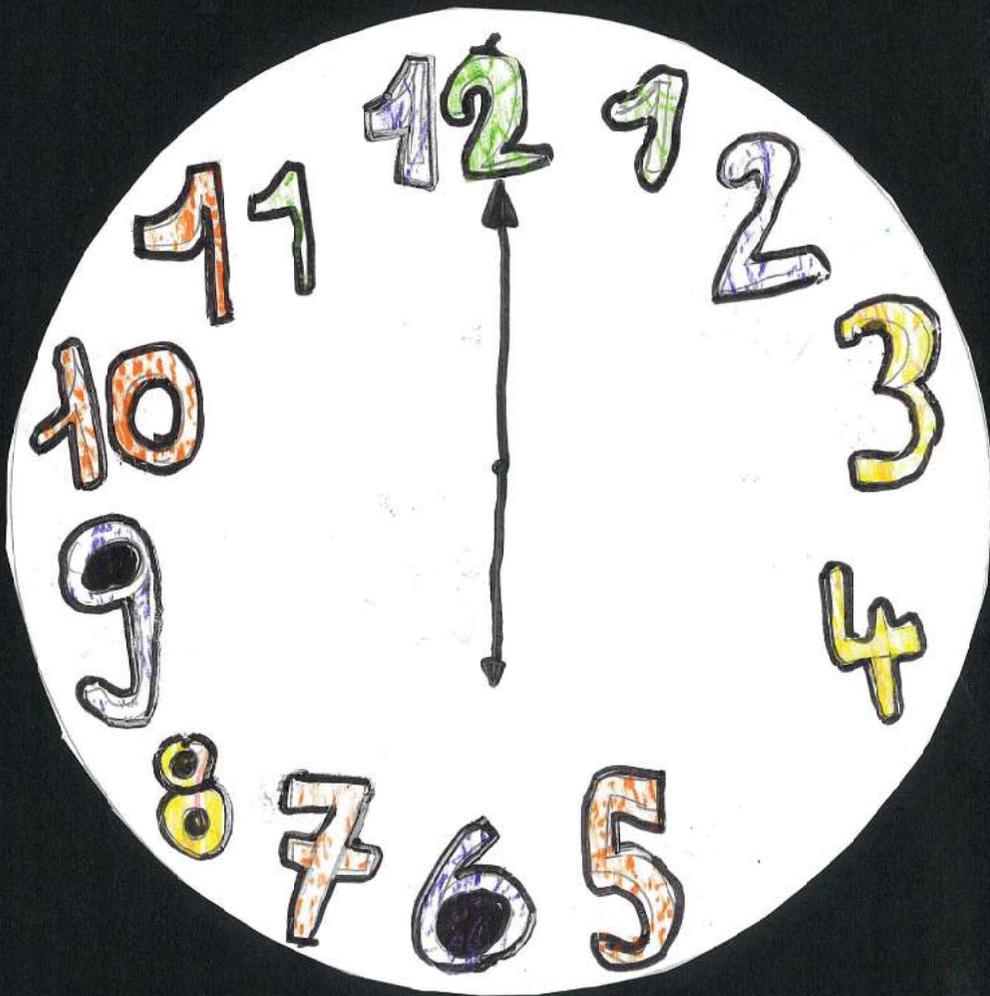
Scattano le cinque del mattino: fuori ormai è l'alba e il numero 5 decide di andare a fare un giro. Il numero 5 vede un bellissimo albero pieno di ciliegie e decide di diventare anche lui una golosissima e rossa ciliegia.





Sono ormai le sei del mattino, ma è ancora presto e tutti dormono, tranne il numero 6 che è stanco di stare sul quadrante e salta giù dall'orologio trasformandosi in un canguro che saltella felice tra i prati.

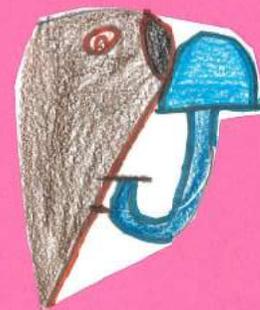


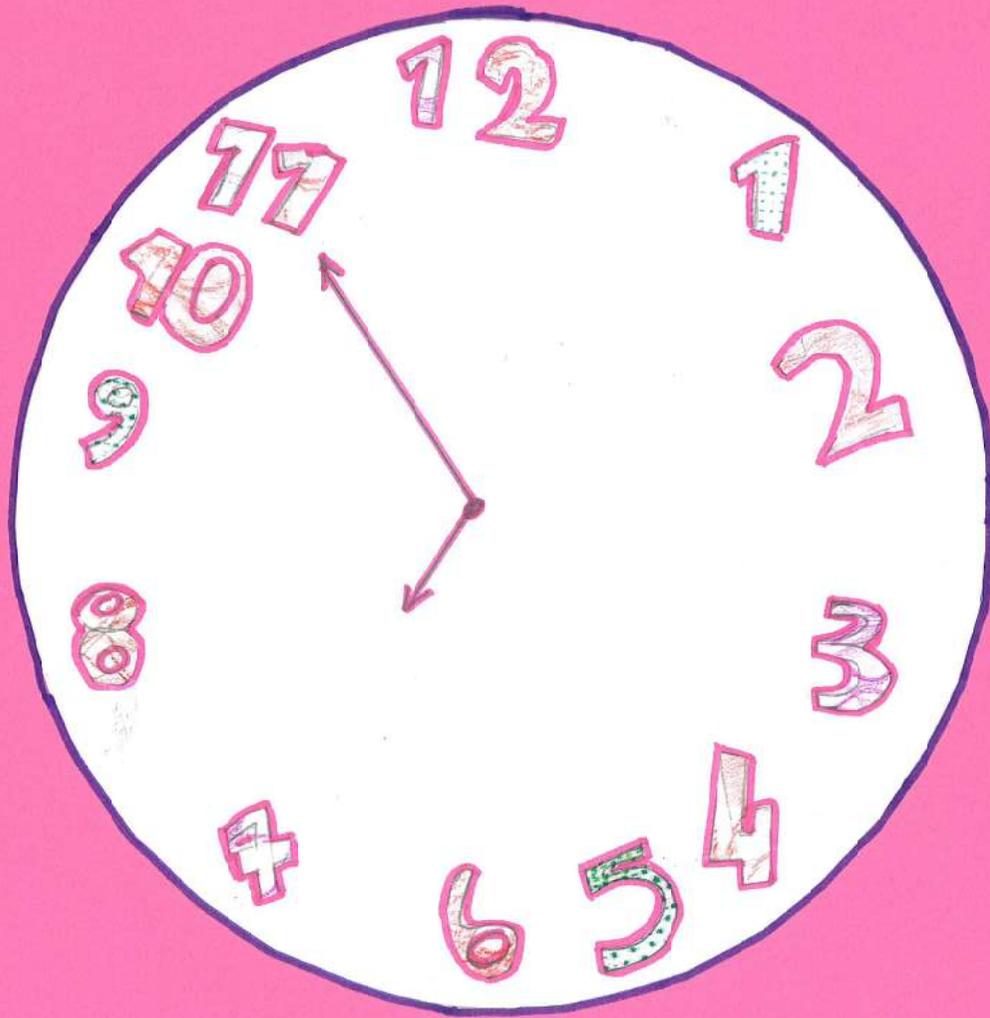


La Lancetta dell'orologio va sul sette: è mattino ed è ora di alzarsi!

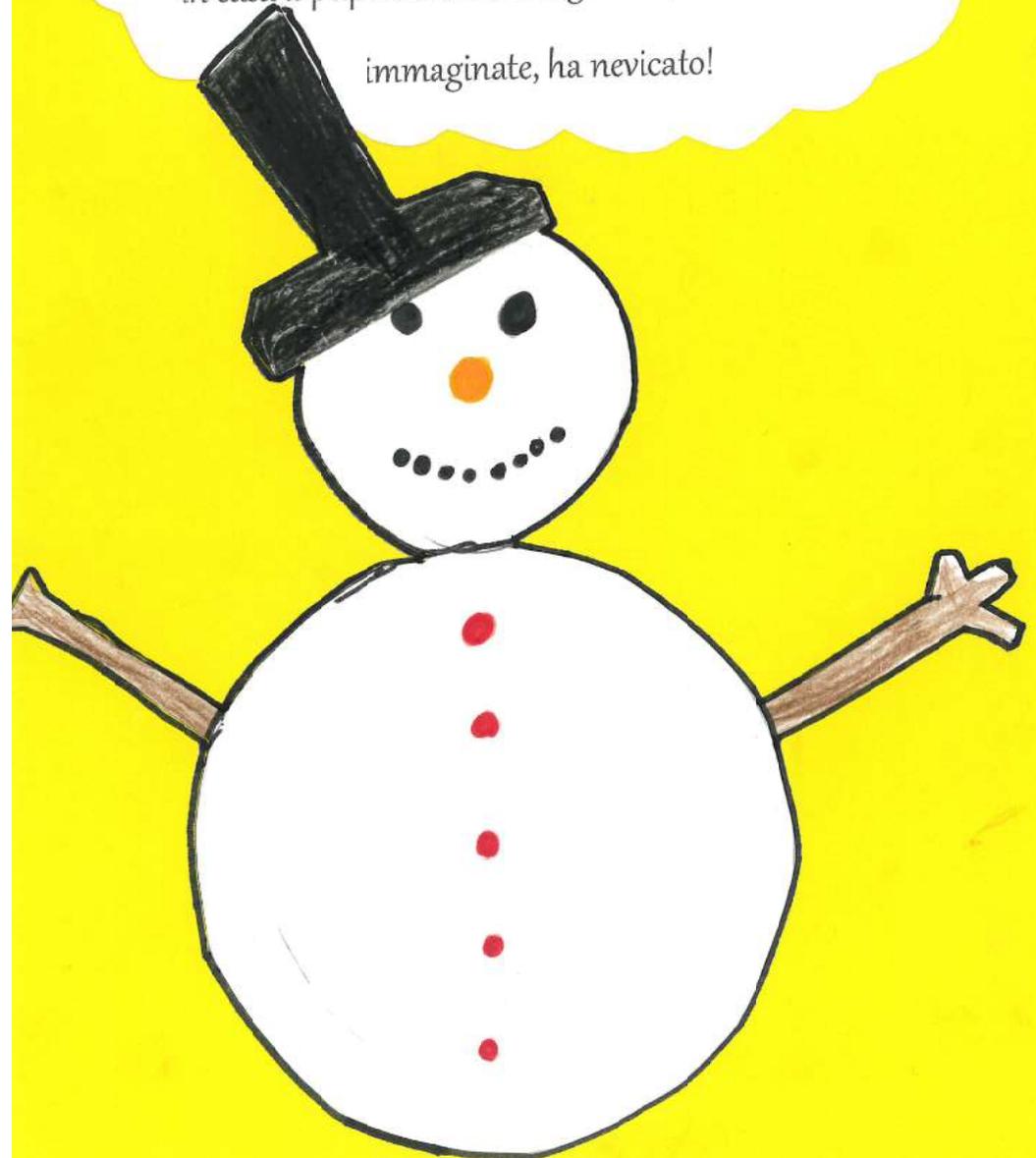
Quindi il numero 7 scende dal quadrante. Il topolino ha fame, così il 7 si trasforma in una deliziosa pizza e l'animaletto se la

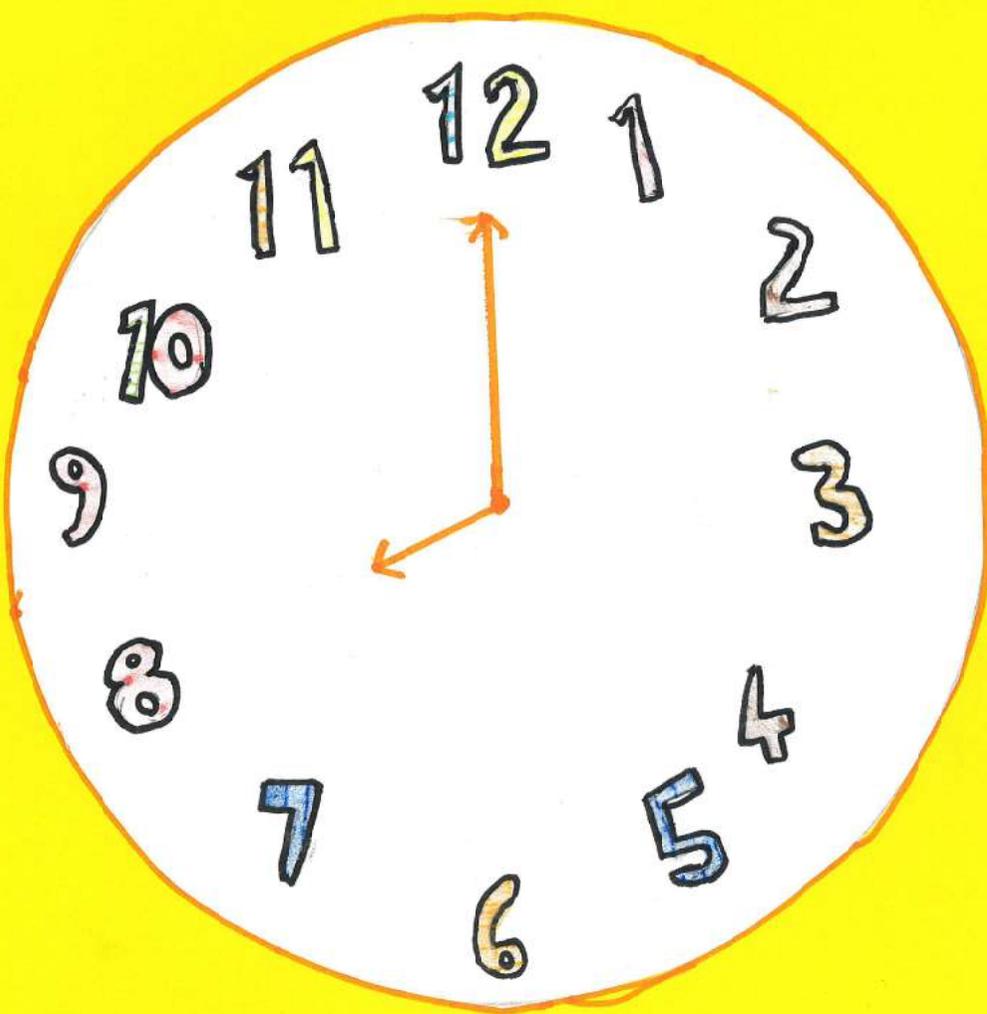
divora tutta!





Sull'orologio scattano le ore otto in punto! Il numero 8 esce dal quadrante, e diventa un pupazzo di neve. Siccome siamo in casa il pupazzo si sta sciogliendo, così esce e, non immaginate, ha nevicato!



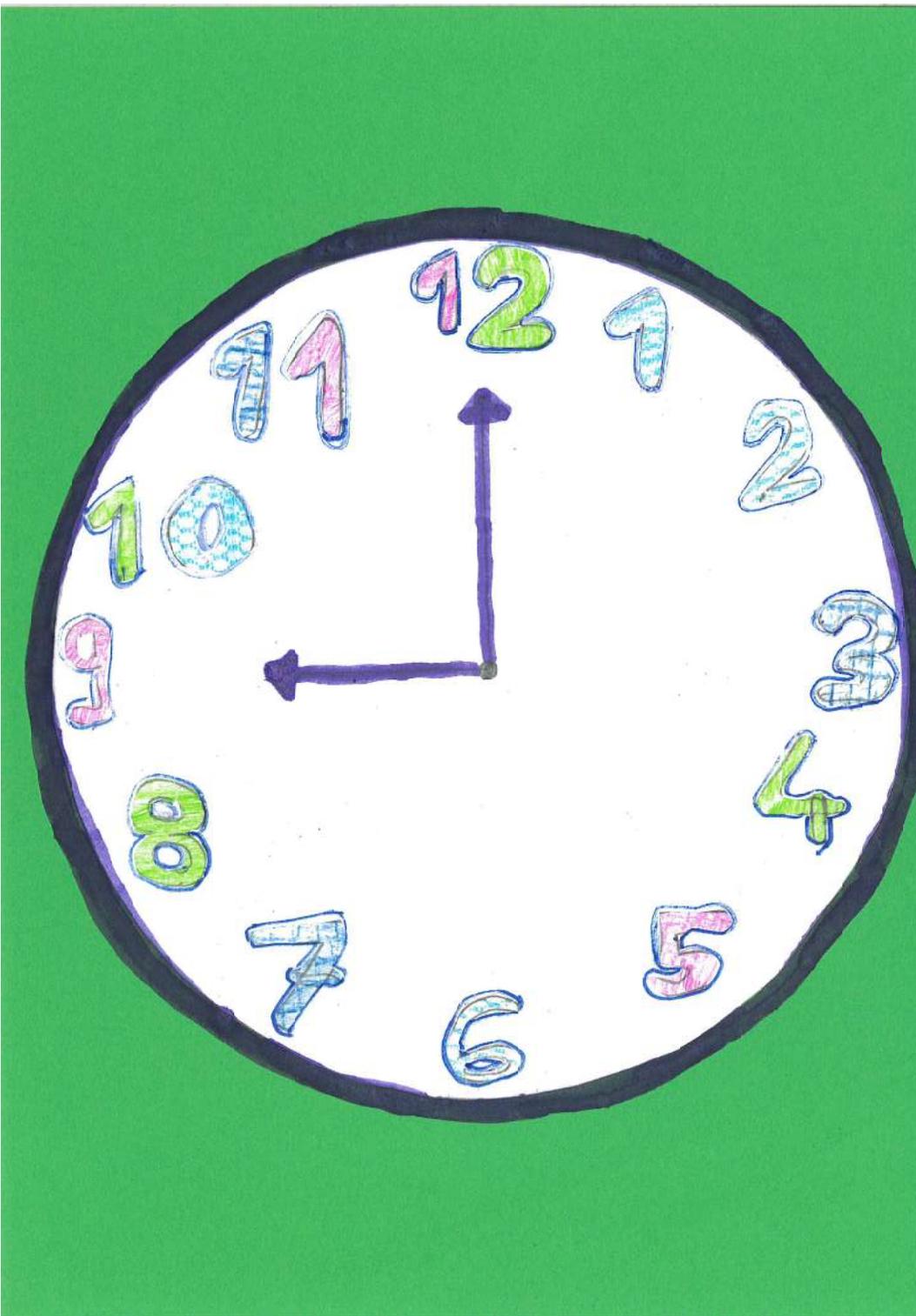


Le lancette dell'orologio segnano le nove! Il numero 9 si trasforma in un orso e ha molta sete, così decide di lasciare il quadrante per cercare qualcosa da bere e trova un suo amico, anche lui un 9, che si è trasformato in una coca cola dissetante e se la beve tutta.



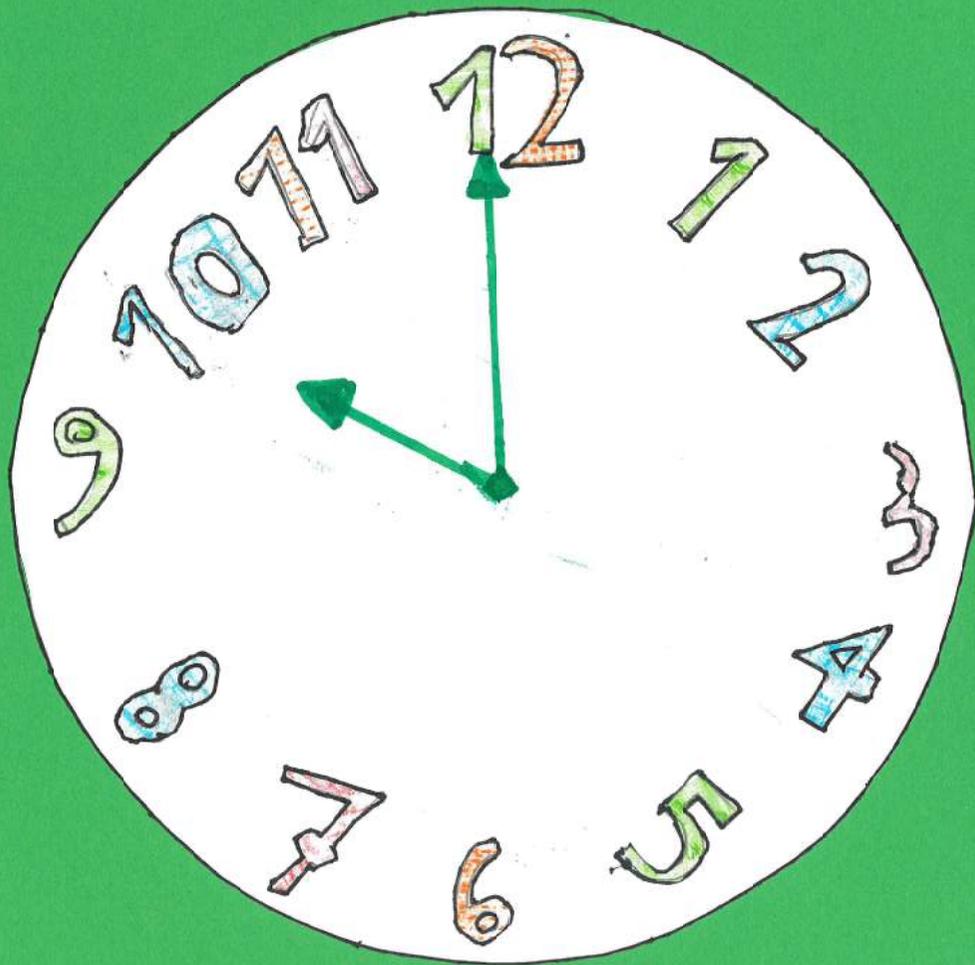
**BOING  
BOING!**



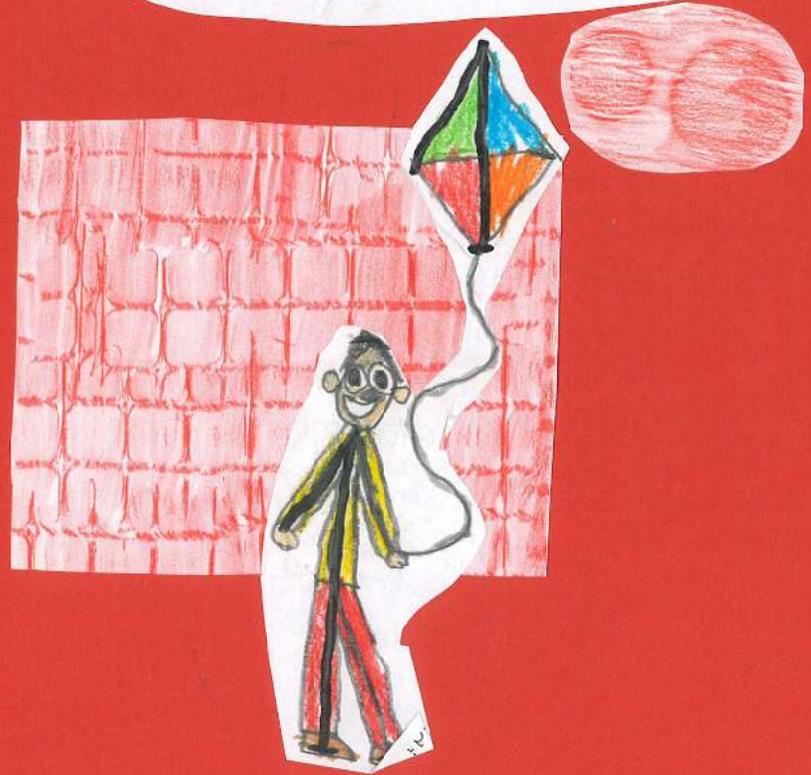


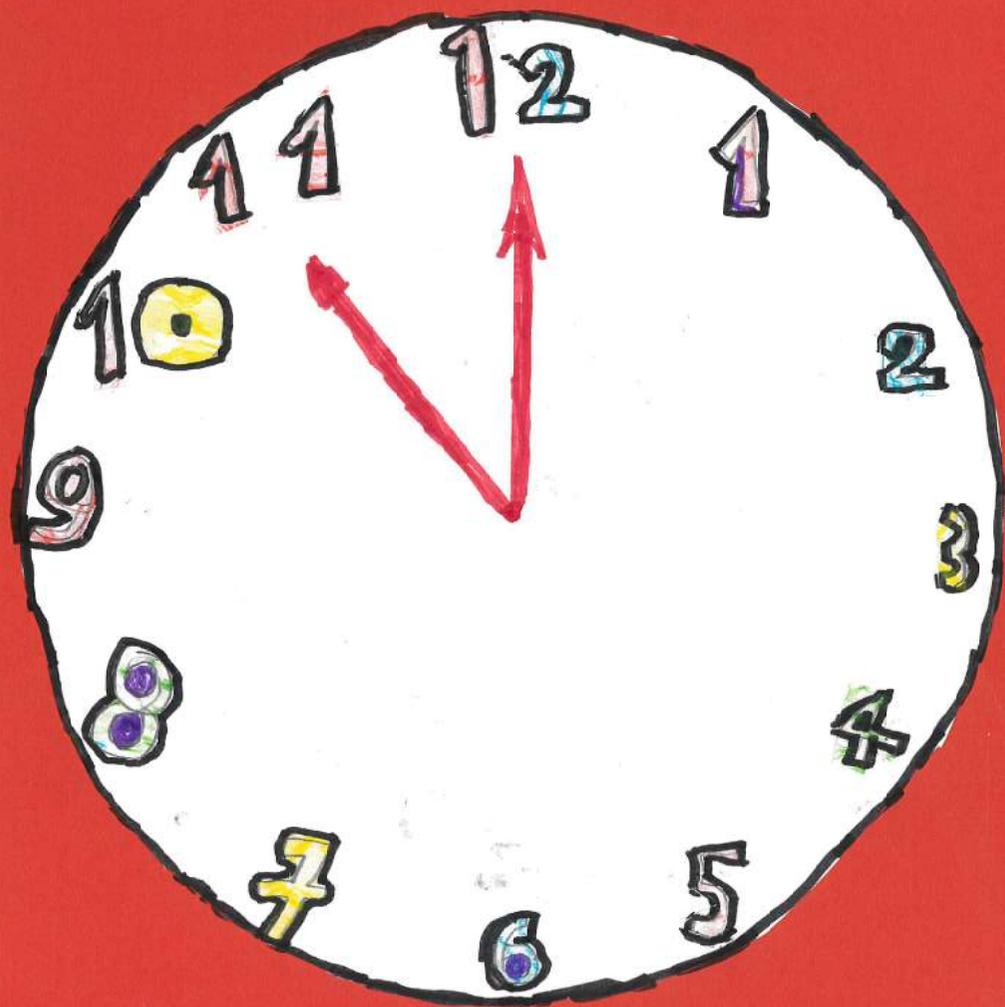
Sono le dieci del mattino, il numero 1 e lo zero scappano dal quadrante dell'orologio, ad un certo punto si trasformano in una golosa merenda composta da una ciambella e da un succo alla mela. Dopo che si sono trasformati, passa di lì un bambino, che ha fame, li vede e se li mangia.





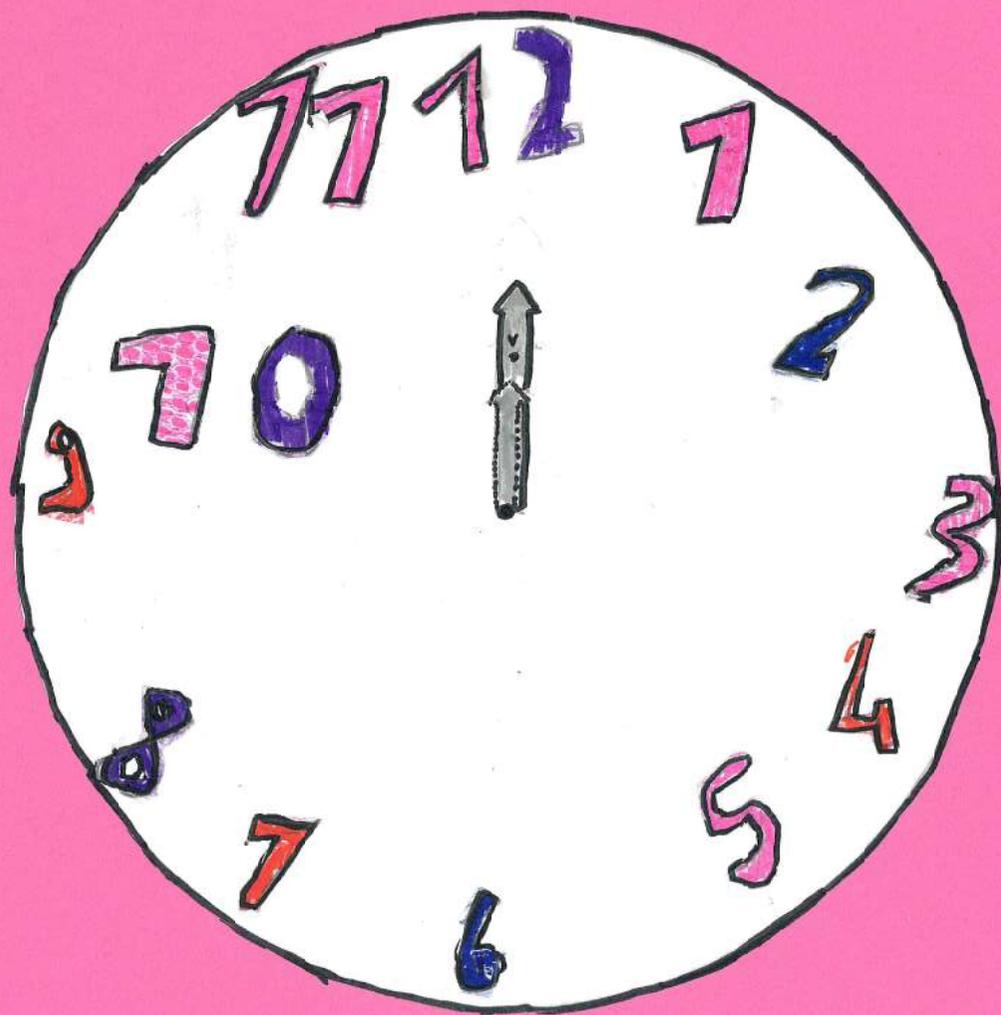
Scattano le 11,00 di mattina e i due numeri gemelli decidono di andare in giro a fare una passeggiata: un 1 ha voglia di volare e si trasforma in un colorato aquilone, l'altro 1 per riprenderlo, diventa un ragazzo che lo afferra per il filo e giocano insieme.





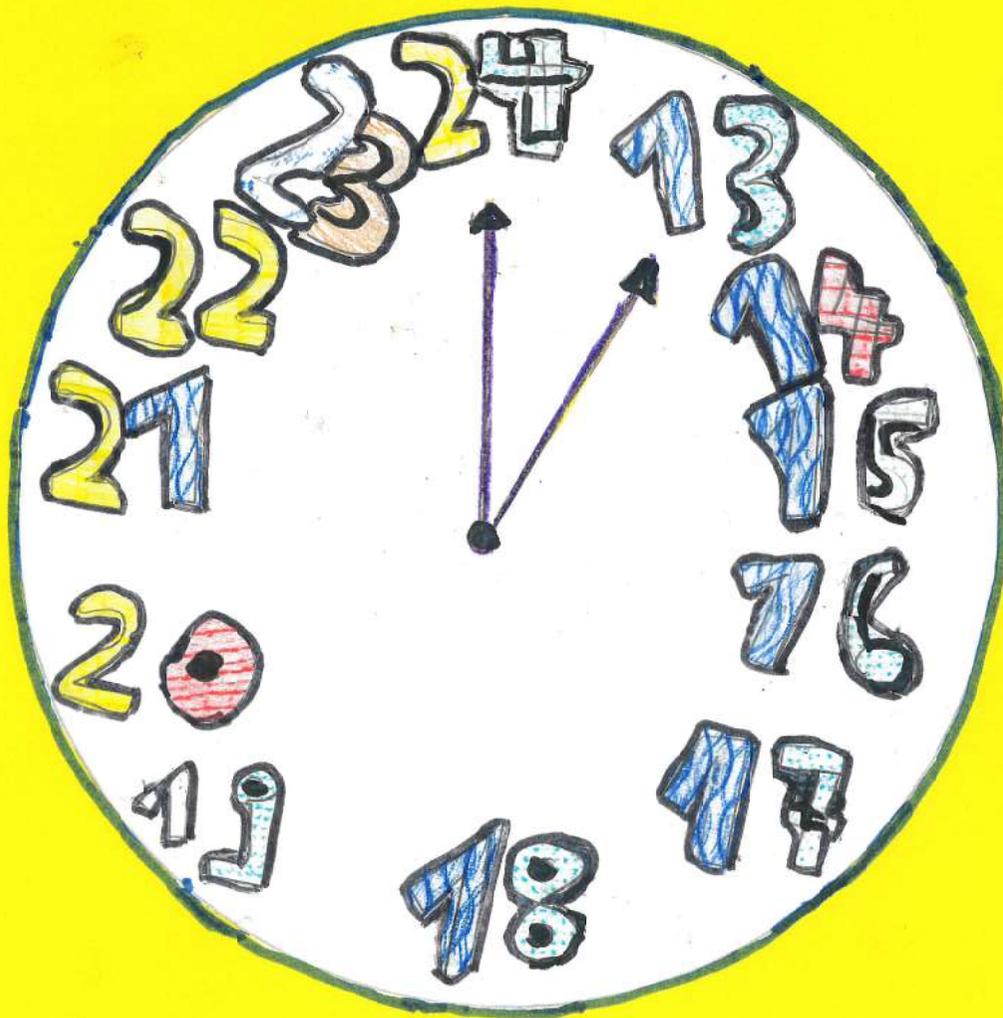
Sono le ore 12,00: è mezzogiorno, ma il numero 2 ha voglia di farsi un giretto e si trasforma in una lumachina. Il numero 1, spaventato di rimanere da solo e di perdere l'amico 2, salta giù e diventa un bel pino, così la lumachina può arrampicarsi sui suoi rami e stare alla sua ombra.





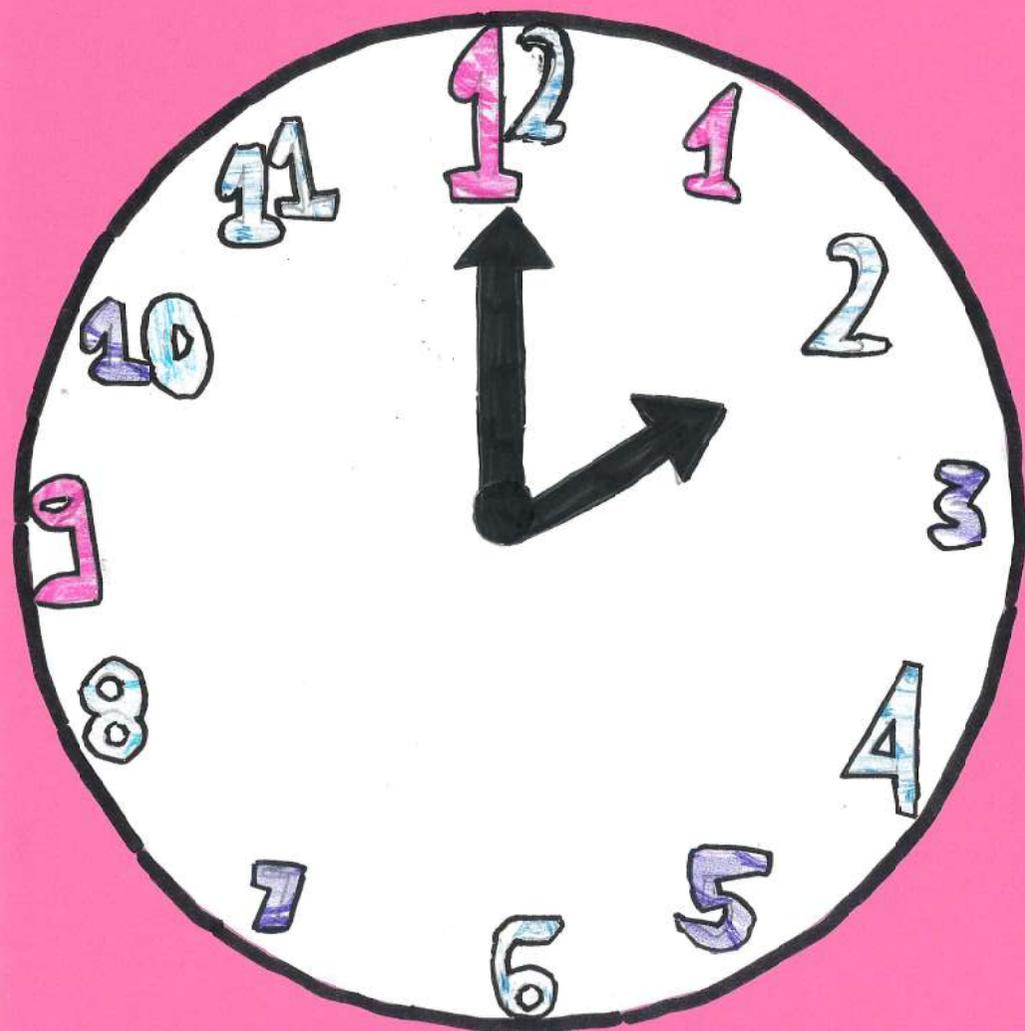
Sono le 13,00! E' ora di mangiare. I numeri 1 e 3, scendono dal quadrante e il 3 si trasforma in un coniglio, e ha molta fame. Allora il numero 1 si trasforma in una carota il il coniglio se la mangia.



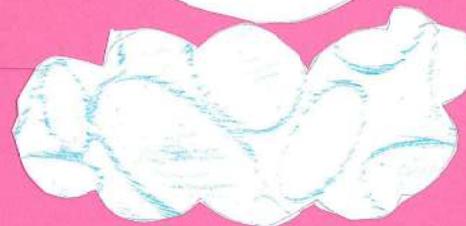


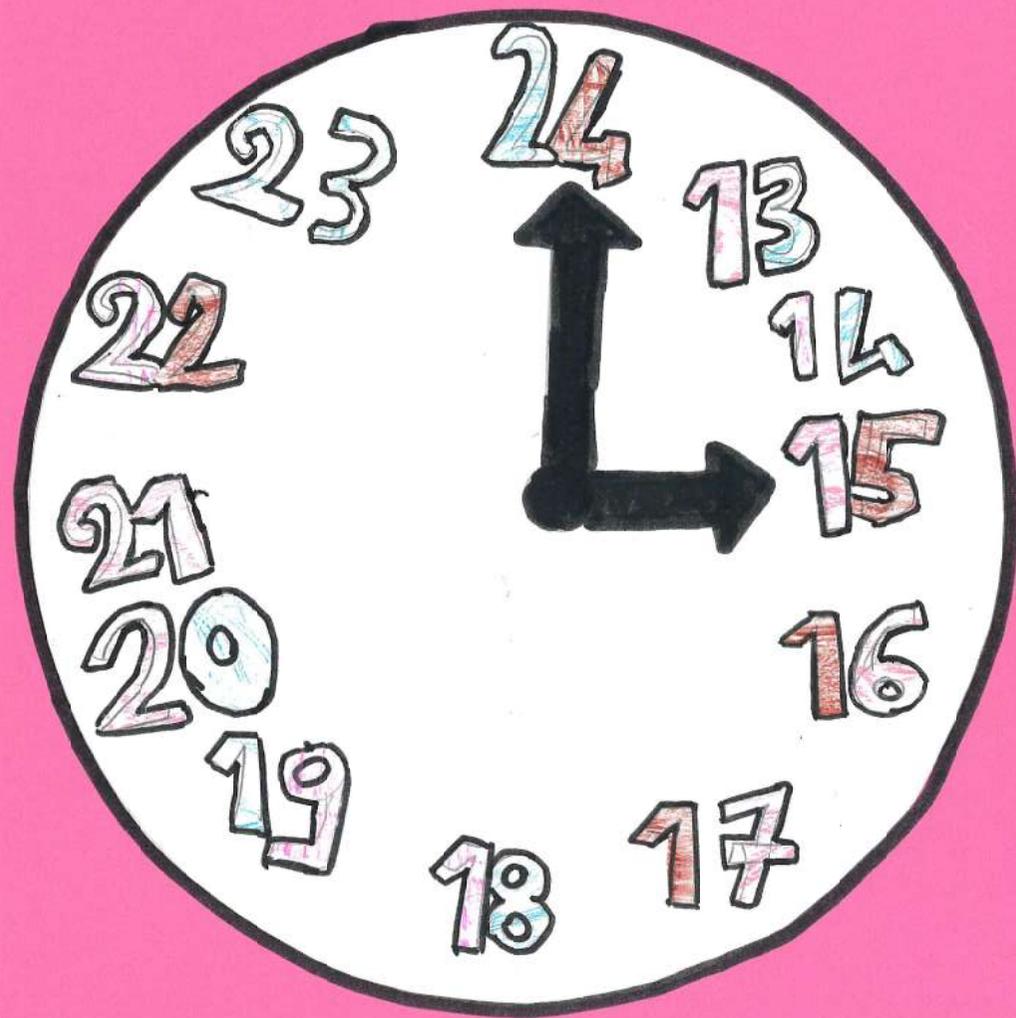
Sono le ore 14,00: l'uno si trasforma in un gatto e il quattro in una cicogna, quindi escono dall'orologio e vanno in una cittadina dove trovano un negozio di pesce e corrono a rubarne uno.



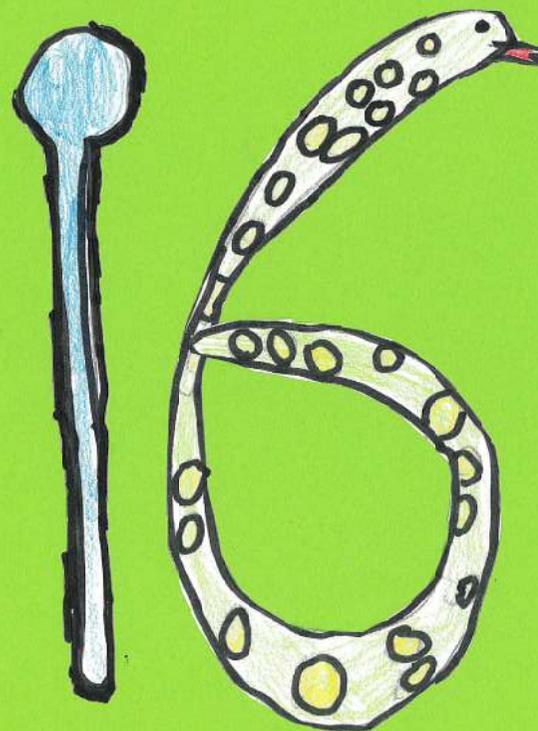


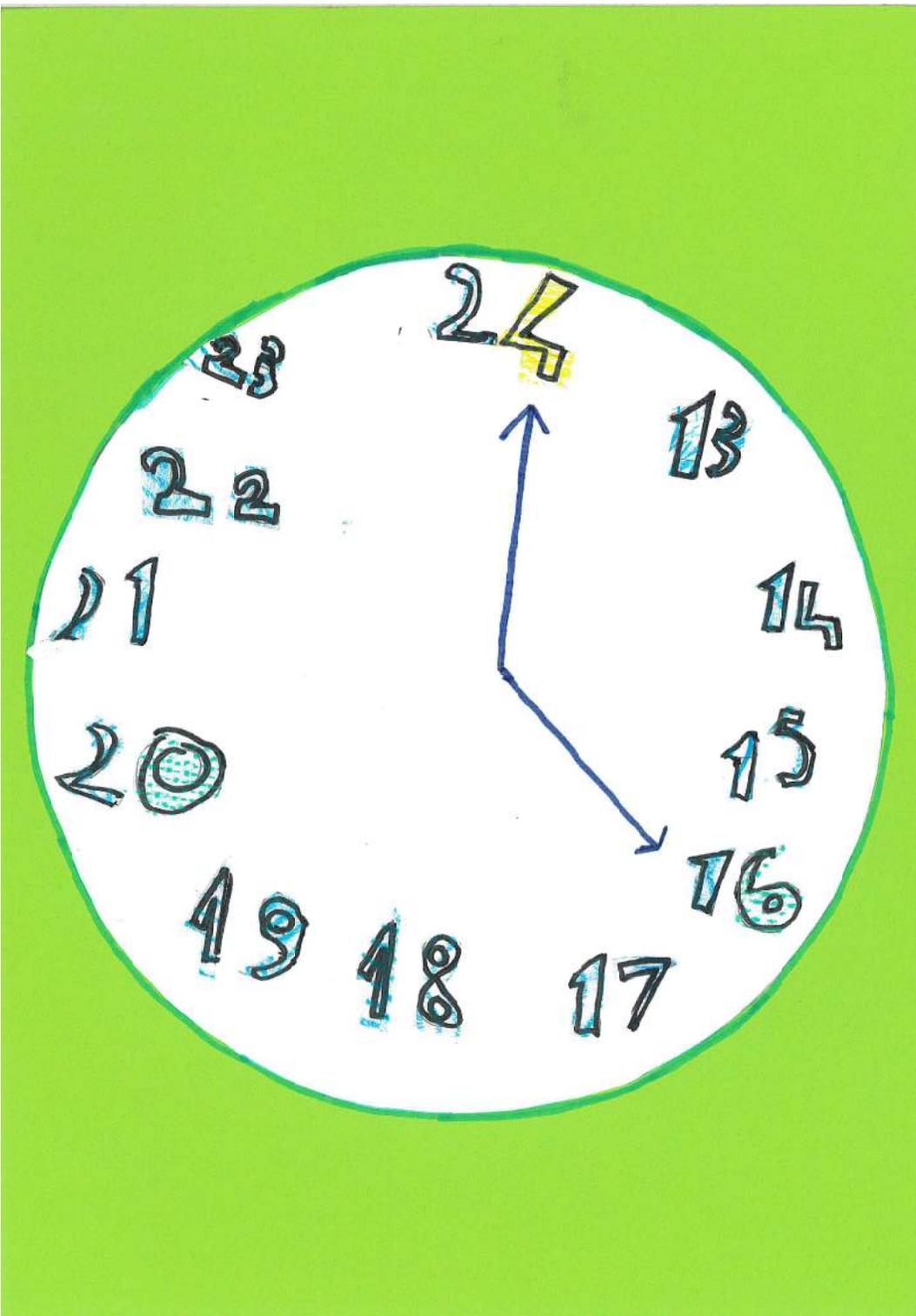
Le lancette dell'orologio segnano le ore 15,00. I numero 1 e 5 saltano via dal quadrante e si trasformano unendosi assieme, formando un gallo pazzo che canta il suo "chirichicchi"! Anche se è pomeriggio.





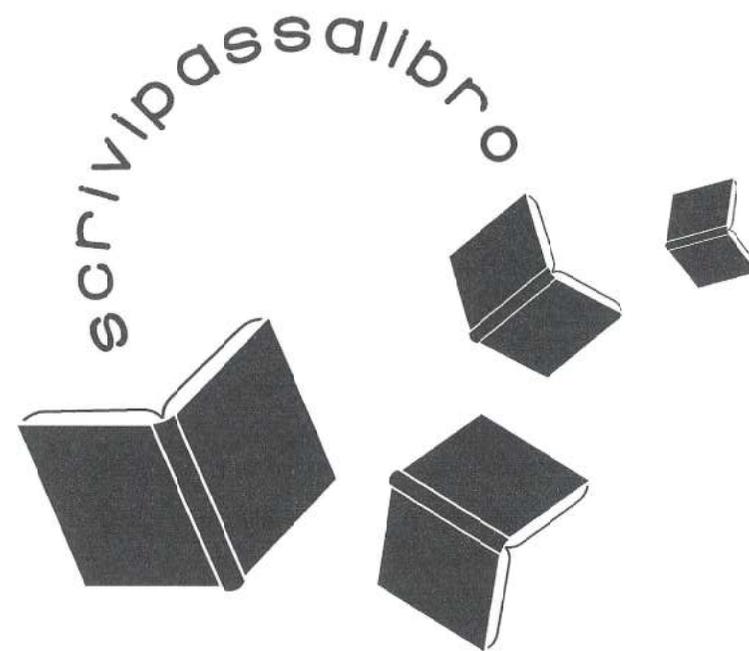
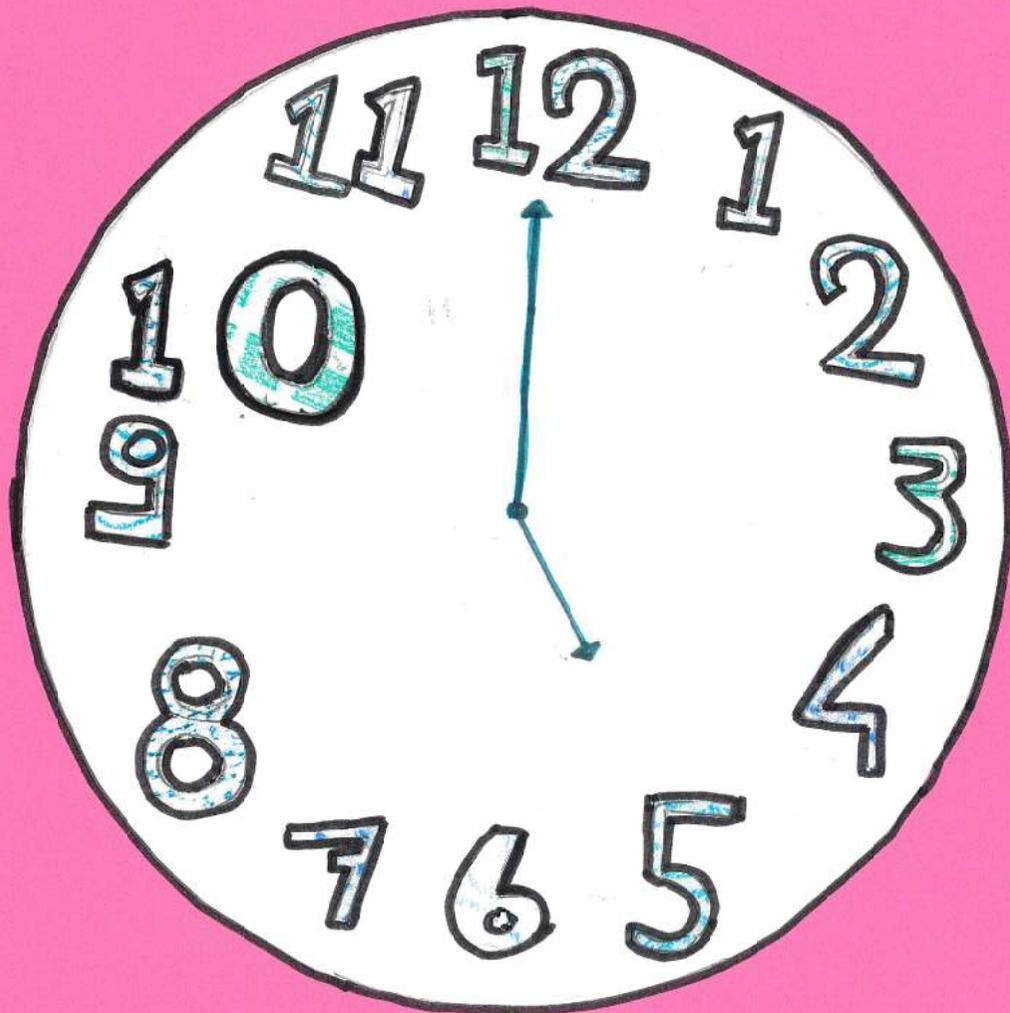
Scattano le ore 16,00: i numeri 1 e 6 decidono di uscire dall'orologio e vanno allo zoo. L'1 si trasforma in un cucchiaino e il numero 6 diventa un serpente. Un bambino con il cucchiaino da da mangiare al serpente perché l'animale ha fame.





Scattano le cinque del pomeriggio (ore 17,00) e i numeri 1 e 7 scappano dall'orologio e si dividono. Il numero 1, stanco di stare da solo, si trasforma in un palloncino per andare a trovare il suo amico 7 che si è trasformato in un bellissimo cono gelato.





È UN PROGETTO PROMOSSO DA



