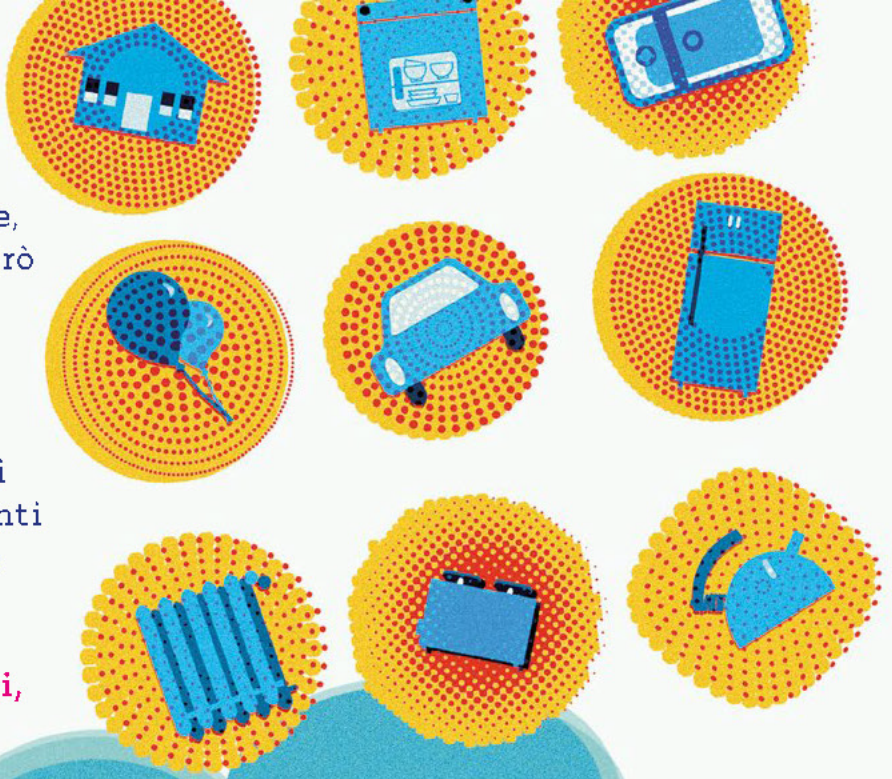
il lavandino, il frigorifero, i cubetti di ghiaccio, la sedia fossero vivi, che non ebbe dubbi circa l'importanza d'inserire tra i viventi anche i motori delle macchine, le case, i termosifoni e i palloncini, e colorò di rosso tutti e dieci gli spazi!

Inutile dire che quando la maestra vide il suo compito lo chiamò incuriosita: «Federico!», disse, stropicciandosi i capelli rossi. «L'esercizio diceva di colorare i viventi e io ve l'ho detto tante volte: un vivente è qualcosa che può interagire con voi».

Federico alzò la testa! **«Si maestra, infatti, a casa mia, il tostapane, la lavastoviglie...».**
E iniziò a raccontare tutta la storia.

DI **CARLO MARIA CIRINO**



IL GIOCO DEL PENSARE

Partendo da questa storia, puoi divertirti a scoprire cosa pensano gli altri.
Prova a fare domande come queste:

- **cos'è un essere vivente?**
- **cosa significa esistere?**
- **per esistere si deve essere viventi?**

E ricorda: il gioco non consiste nel trovare la risposta giusta, ma nel raccogliere tante risposte diverse.