



**Questa è la prima parte di una storia.
Leggila e poi... creala!**

Disegnami una pecora

Antoine de Saint-Exupéry, un aviatore, racconta di come abbia vissuto da solo per molto tempo, senza nessuno con cui condividere veramente i propri pensieri, fino al giorno in cui il suo aereo si guastò nel mezzo del deserto del Sahara, lontano da qualsiasi civiltà, con acqua appena sufficiente per otto giorni. Si addormenta sulla sabbia, sentendosi più isolato di un naufrago in mare. Ma all'alba, una voce dolce lo sveglia. Non è un'allucinazione: un ragazzino dall'espressione seria è in piedi davanti a lui e gli chiede educatamente: «Per favore... disegnami una pecora».

Sbalordito, il narratore cerca di dare un senso a questa strana apparizione. Il bambino non sembra smarrito, spaventato o assetato. Ripete semplicemente la sua richiesta con calma e serietà. Sebbene leggermente irritato, l'uomo cerca di disegnare una pecora, ma ogni schizzo viene rifiutato: uno è malato, un altro è un montone, il successivo è troppo vecchio. Dover tornare in fretta alla riparazione del motore, il narratore disegna una scatola e dice che la pecora è dentro. Con sua grande sorpresa, il bambino è felicissimo. Vede ciò che l'adulto non può vedere: una pecora perfetta, addormentata dentro la scatola.

Così, in questo angolo tranquillo del deserto, il narratore incontra il Piccolo Principe, un essere proveniente da un altro mondo, pieno di mistero, che vede il mondo con occhi che gli adulti hanno dimenticato da tempo.



*Prendi nota delle informazioni più importanti del testo!
Gli appunti possono essere:
Mappe mentali,
tabelle, disegni, ecc.*