



# RISATE NELLA GIUNGLA

Fulvia Degl'Innocenti  
Chiara Bigatti





# RISATE NELLA GIUNGLA


Testi  
FULVIA DEGL'INNOCENTI

Illustrazioni e gioco  
CHIARA BIGATTI

2  
collana Le Valigie dei Sogni



Le Brumaie Editore



LA FORESTA È QUIETA E SONNACCHIOSA.  
LE SCIMMIE DONDOLANO PIGRAMENTE DAI RAMI.


GLI ELEFANTI AVANZANO  
CON LE PROBOSCIDI CHE ONDEGGIANO.



LE GIRAFFE BRUCANO SVOGLIATE  
LE FOGLIE DI ACACIA.

IL LEONE SBADIGLIA  
MOSTRANDO LA SUA DENTATURA.





IL PLACIDO SILENZIO VIENE  
INTERROTTO DA UN ROMBO  
CHE SI AVVICINA.  
«CHE STRANA BESTIA È MAI  
QUELLA CHE AVANZA SOBBAL-  
ZANDO SUL TERRENO?»

MA LA SORPRESA NON È FINITA QUI.  
SULLA GROPPA PORTA DEGLI ESSERI SENZA  
PELI, COPERTI DI STOFFE COLORATE, CON  
VOCETTE SOTTILI CHE PARLANO UNA  
LINGUA INCOMPRESIBILE.



HANNO AL COLLO SCATOLETTE NERE CON  
UN GRANDE OCCHIO, CHE PUNTANO SUL  
GORILLA, MENTRE SI SENTE NELL'ARIA IL  
VERSO DI UN CLICK CLICK.

## GIRO DEL GORILLA E DI ALTRI ANIMALI TUTTO DA RIDERE!

PRENDETE UN DADO E DELLE PEDINE CHE STIANO ALL'INTERNO DELLE CASELLE NUMERATE.

TIRATE IL DADO A TURNO PARTENDO DAL VIA. COMINCIA IL GIOCATORE PIU' GIOVANE. SEGUITE LE ISTRUZIONI LUNGO IL PERCORSO.

VINCE IL GIOCATORE CHE ARRIVA ALLA CASELLA VITTORIA PER PRIMO, COMPLETANDO IL GIRO FINENDO NELLA CASELLA CON UN NUMERO ESATTO DEL DADO.

**PARTENZA...  
VIA!**

**1** RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALLI OTTO

**2** RESTI MUTO COME UN PESCE PER UN TURNO

**3** RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALLI OTTO

**4** RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALLI OTTO

**5** RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALLI OTTO

**6** CADI NELLA RAGGIATA DEL RAGGIATORE PIU' VICINO PER LIBERARTI

**7** TI FERMI A FARE UNA FOTO RAGGIATORE TI RAGGIATORE TI RAGGIATORE TI RAGGIATORE

**8** PIANGI E SALTA INDIETRO COME IL MANDRILLO FINO AL QUATTRO

**9** PIANGI E SALTA INDIETRO COME IL MANDRILLO FINO AL QUATTRO

**10** SI BUCA UNA GOMMA, PER RIPARARLA Torna al VIA!

**11** FORTUNATO TI TIRA ANCORA IL DADO!

**12** VAI ALLA CASELLA DEL GIOCATORE A TE PIU' VICINO

**13** FAI UNA RISATA E SALT AL DICIANNOVE

**14** RIDI COME CINQUE ANIMALI TIRA ANCORA IL DADO

**15** IL GIOCATORE PIU' VICINO AL VIA TI RAGGIUNGE RIDENDO COME UNA GIRAFFA

**16** PALUDE, RESTI FERMO PER UN TURNO

**17** PALUDE, RESTI FERMO PER UN TURNO

**18** PALUDE, RESTI FERMO PER DUE TURNI

**19** CHI VA PIANO VA SANO E LONTANO, TORNA AL QUATTORDICI

**20** CHI VA PIANO VA SANO E LONTANO, TORNA AL QUATTORDICI

**21** IL RISO ABBONDA SULLA BOCCA PEGLI STOLTI... RIDI DA IENA E TORNI AL SEDICI

**22** L'ELEFANTE TI DA' UNA SPINTA, VAI AL VENTISEI

**23** RIDI A CREPAPELLE... ESPLODI E TORNI AL VIA!

**24** SCAMBIA LA CASELLA CON UN ALTRO A TUA SCELTA

**25** VOLA ALLA CASELLA VENTOTTO

**26** VOLA ALLA CASELLA VENTOTTO

**27** RIDI COME CINQUE ANIMALI TIRA ANCORA IL DADO

**28** RIDI COME CINQUE ANIMALI TIRA ANCORA IL DADO

**29** RIDI COME CINQUE ANIMALI TIRA ANCORA IL DADO

**30** RIDI COME UNA SCIMMIA MENTRE TI GRATTI LA TESTA.

**31** VOLA ALLA CASELLA VENTISETTE

**32** VOLA ALLA CASELLA VENTISETTE

**33** ARRIVO VITTORIA!