



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 ALL'OTTO

2 RESTI MUTO COME UN PESCE PER UN TURNO

3 RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALL'OTTO

4 RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALL'OTTO

5 RIDI E SALTA AVANTI COME IL MANDRILLO FINO ALL'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 TI FERMI A FARE UNA FOTO RAGGIATORE TI RAGGIATORE TI RAGGIATORE TI RAGGIATORE

9 PIANGI E SALTA INDIETRO COME IL MANDRILLO FINO AL QUATTRO

10 SI BUCIA 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 A TUA SCELTA E 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 A TUA SCELTA E IL DADO

28 RIDI COME CINQUE ANIMALI A TUA SCELTA E IL DADO

29 RIDI COME CINQUE ANIMALI A TUA SCELTA E 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!