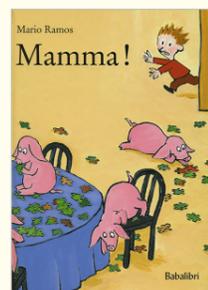
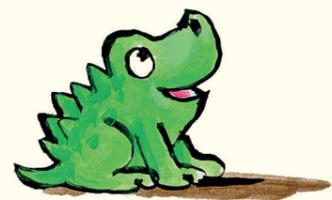


## I libri di Mario Ramos pubblicati da Babalibri



**Babalibri**

### Gioco dell'oca

Procuratevi un dado e ritagliate le 4 pedine con i personaggi.

Ciascun giocatore sceglie un personaggio e posiziona la sua pedina sulla casella di partenza.

Inizia il giocatore più giovane lanciando il dado e muovendo la propria pedina di un numero di caselle pari al numero uscito dal dado.

Segue poi le indicazioni riportate su quella casella.

Il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

Vince chi arriva per primo alla casella 30.

Buon divertimento e buona fortuna!



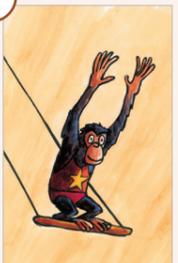
Partenza

**1**



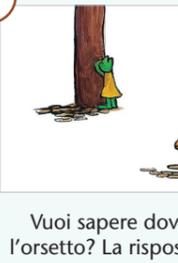
Cosa faceva la giraffa quando era piccola? Vai alla casella **7** per scoprirlo.

**2**



Sei un trapezista e volteggi fino alla casella **10**.

**3**



Vuoi sapere dove si nasconderà l'orsetto? La risposta alla casella **12**!

**4**



Se riconosci questo personaggio avanzi di due caselle.

**5**



Vedi il mondo al contrario? Fai la verticale per avanzare di una casella.

**6**



Il principe non c'è. Aspettalo fermandoti un turno.

**21**



Lavarsi i denti in compagnia di un alligatore. È davvero buffo!

**22**



Chi è il più forte, secondo te?

**23**



Questa sera, cena a lume di candela. Ma prima devi fare un bel bagno. Torna alla casella **19**.

**24**



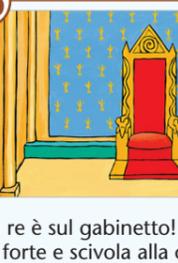
Corri alla casella successiva per non farti pizzicare il sedere!

**25**



Il lupo è andato in fumo... Ah! Ah! Ah!

**26**



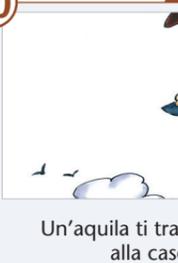
Il re è sul gabinetto! Non ridere troppo forte e scivola alla casella successiva.

**7**



Guardare senza essere visti è molto divertente!

**20**

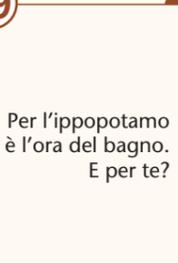


Un'aquila ti trasporta indietro alla casella **15**.



# IL gioco dell'oca

**19**



Per l'ippopotamo è l'ora del bagno. E per te?



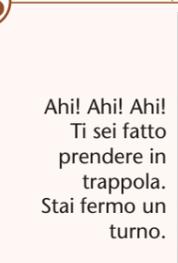
## Hai vinto! È l'ora di leggere una storia! Quale scegli?

**29**



Fai anche tu una bella boccaccia!

**28**



Ahi! Ahi! Ahi! Ti sei fatto prendere in trappola. Stai fermo un turno.

**8**



Il tuo palloncino è volato via. Vai a cercarlo alla casella **1**.

**18**



Sei timido. E allora? Avanza di una casella.

**17**



VOGLIO IL MIO PALLONCINO

Hai fatto spaventare il lupo! Salta alla casella **19**.

**16**



Il lupo cade lungo disteso! Stai fermo un turno!

**15**



Un lupetto amico di un maialino, si merita un applauso!

**14**



Patapum! Torna indietro alla casella **1**.

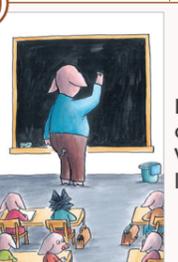
**13**



E io vi mangio in un boccone!

Il lupo sta arrivando! Corri alla casella **16**!

**10**



Lu è solo in una classe di maialini. Vai a giocare con lui alla casella **15**!

**12**



Orsetto si è nascosto sull'albero. Ssst! Non dirlo a nessuno!

**11**



Cosa faresti se tu fossi un re?

