



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50
- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62

IL SENTIERO DELLA GIUNGLA

È il momento anche per te di mettere in pratica tutte le parole maestre che Baloo il grande orso ha insegnato al piccolo Mowgli.

Bagheera sa bene quanto il ranocchio sia molto intelligente e quanto sia preparato su tutti i popoli, che abitano la giungla, però tu sei preparato?

Piccole istruzioni per poter giocare a questo bellissimo “sentiero della giungla”

Prima di tutto dovresti stampare la tabella che trovi nella prima pagina così da avere lo spazio per poter muovere le tue pedine, se non riesci e hai voglia di mettere in campo le tue doti artistiche puoi prendere un bel foglio grande e ridisegnarlo (importante è che se vuoi ridisegnarlo devi lasciare gli stessi personaggi nelle stesse caselle in cui si trovano)

Come vedi ci sono 5 diversi personaggi, ognuno di essi ti proporrà delle diverse sfide o penitenze, per questo se hai voglia per tutte quelle sfide in cui andrai incontro di registrare un video da poter vedere se sai davvero mettere in pratica tutte le regole!

Per giocare hai bisogno di:

1. Il tabellone del gioco
2. Una pedina per ogni giocatore
3. Un dado
4. Uno smartphone/computer/tablet (con il consenso di mamma e papà)
5. Tanta voglia di divertirsi

- **BAGHEERA (6):** Bagheera vuole conoscerti e ti mette alla prova, corri in giardino o sul balcone e fatti un selfie con un fiore o un albero che ti piace e descrivilo;
- **BANDAR-LOG (9, 54) AHI!** Una Bandar-log ti ha rubato la preda, urla “via dalla mia preda” per poter proseguire. TORNA INDIETRO DI 2 CASELLE;
- **TANA (19):** si rimane fermi per 2 turni;
- **BALOO (31):** Ti sei arrampicato su un albero molto in alto, più di 50 piedi di altezza e per sbaglio hai disturbato il sonno di Mang il pipistrello. Per farti perdonare Mang ti chiede di disegnargli un bel topolino. Disegna il topolino per Mang, e ovviamente deve essere molto fantasioso e creativo, così da poter avere il suo perdono. MANDA LA FOTO AI VECCHI LUPI DEL TUO DISEGNO;
- **BANDAR-LOG (18, 27, 36) AHI!** Una Bandar-log sta urlando delle frasi senza senso ripeti questo scioglilingua per scacciarla via “SOPRA LA PANCA LA CAPRA CAMPA, SOTTO LA PANCA LA CAPRA CREPA”. TORNA INDIETRO DI 4 CASELLE;

- **BALOO** (52) Baloo ti sta insegnando tutte le parole maestre degli abitanti della giungla, e in particolare ti quella del popolo velenoso. Dimostra quanto sei bravo e quanto hai imparato, striscia come Kaa per terra e ricordati di pronunciare la parola maestra (un sibilo come fanno i serpenti con la lingua);
- **POPOLO VELENOSO** (42): il popolo velenoso ha un linguaggio tutto suo ed è difficile capirli e ci vogliono dire qualcosa, cerca di decifrare questo messaggio, scarica il PDF chiamato “MORSE” → QUANDO AVRAI FINITO DI TRADURRE IL MESSAGGIO IN MORSE TROVERAI LA PASSWORD PER APRIRE IL SECONDO PDF CHIAMATO “SECRET” E SUCCESSIVAMENTE, DOVRAI RIPRENDERTI E MANDARE UN VIDEO AI VECCHI LUPI CON IL MESSAGGIO CHE TROVERAI SCRITTO DENTRO;
- **BAGHEERA** (58): Sei a caccia con Bagheera quando il popolo velenoso ti chiede di superare una prova per poter proseguire. Si sa che nella giungla i serpenti sono un popolo molto divertente, per questo vogliono che inventi una storia molto divertente però con la difficoltà di inserire delle parole obbligatorie:
 - Cacciavite
 - Sturalavandini
 - Cipolla
 - Camoscio
 - Macellaio

MANDA AI VECCHI LUPI IL VIDEO CON LA STORIA DI ALMENO 2 MINUTI MI RACCOMANDO, USA TANTA FANTASIA E SII DIVERTENTE

- **CHIL** (27): nel popolo degli uccelli stanno per schiudersi le uova! Però non sono più al sicuro, devi aiutare Chil a costruire un nuovo nido caldo e sicuro. Cerca tutto il materiale che ti serve in casa per costruire un bel nido e prendi (con il consenso della mamma e papà un uovo e mettilo al sicuro nella sua nuova casa) MANDACI UNA FOTO PER VEDERE IL TUO LAVORO;
- **BANDAR-LOG** (5, 45) AHI! Una Bandar-log ti sta disturbando! Per distrarla fai 10 salti sulla gamba destra. TORNA INDIETRO DI 4 CASELLE;

COME ABBIAMO SCRITTO MANDATECI TUTTE LE FOTO E VIDEO DELLE VARIE PROVE CHE AFFRONTATE, I VECCHI LUPI SONO MOLTO CURIOSI.

BUONA CACCIA, AKELA BAGHEERA, KAA, WON-TOLLA