

UN'APE  
TI HA PUNTO.  
FERMATI UN GIRO  
PER DISINFETTARTI.

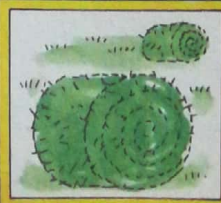
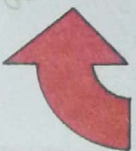
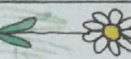
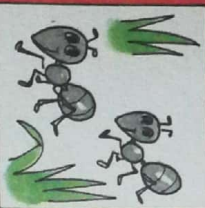
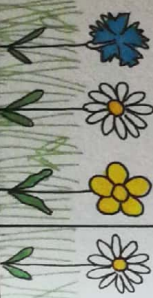
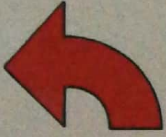
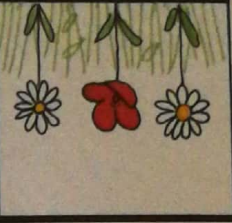
SEI LENTO COME  
LA CHIOCCIOLA.  
FERMATI  
UN GIRO.

È BELLO CORRERE  
NELL'ERBA.  
VAI AVANTI DI  
UNA CASELLA.

FERMATI  
UN GIRO  
A CONTARE  
LE FORMICHE.

RACCOGLI  
IL FIENO ANCHE  
NELLE SUCCESSIVE  
TRE CASELLE.

SEGUI LA FARFALLA  
CHE VOLA  
CINQUE CASELLE  
INDIETRO.



Gioco dell'oca: il prato

FERMATI  
DUE GIRI  
PER TAGLIARE  
L'ERBA DEL PRATO.

SALTA  
CON LA RANA  
TRE CASELLE  
AVANTI.

VAI AVANTI  
QUATTRO CASELLE  
E SEI IN MEZZO  
AL PRATO.

FERMATI  
UN GIRO  
A GIOCARE CON  
UNA COCCINELLA.

IL BRUCO TI INSEGNA  
UN SCORCIATOIA.  
VAI AVANTI DI ALTRE  
DUE CASELLE.

COGLI LE  
MARGHERITE  
E CORRI AVANTI  
DUE CASELLE.