



Pierdomenico Baccalario și Tommaso Percivale

TOP 50 de AVVENTURI

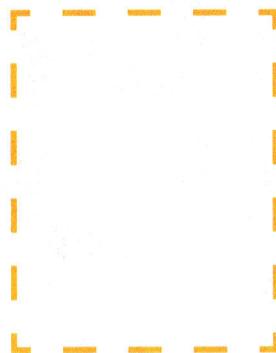
pe care nu trebuie
să le ratezi până la **13** ani

Ilustrații de AntonGionata Ferrari



1 – Să hrănești cel puțin șapte animale diferite	17	26 – Să te dai cu sania	89
2 – Să patinezi și să te dai cu skateboardul	20	27 – Să te bați cu bulgări, cu perne sau cu ce vrei tu	91
3 – Să joci fotbal pe un teren	23	28 – Să mergi la vânătoare de fosile	95
4 – Să înveți cinci noduri	27	29 – Să înființezi un club ultrasecret	98
5 – Să înalți un zmeu	30	30 – Să scrii un Mesaj secret	101
6 – Să recunoști zece nori	32	31 – Să urmărești un prieten fără să-și dea seama	104
7 – Să organizezi o vânătoare de comori	34	32 – Să explorezi niște ruine vechi și misterioase	107
8 – Să faci un balon de săpun uriaș	38	33 – Să imiți o figură celebră (și deja moartă)	110
9 – Să te cațări într-un copac	41	34 – Să te orientezi cu ajutorul unei busole și al unei hărți	113
10 – Să construiești o căsuță în copac	44	35 – Să-ți faci un ziar sau un blog	116
11 – Să dormi într-un loc periculos	46	36 – Să termini un joc foarte greu	119
12 – Să privești stelele	49	37 – Să creezi un monstru simpatic	122
13 – Să-ți faci un toiag adevarat	53	38 – Să faci o poțiune magică	125
14 – Să te plimbi pe întuneric	56	39 – Să inventezi o poveste	127
15 – Să privești râsăritul și apusul în aceeași zi	60	40 – Să scrii o scrizoare	130
16 – Să sădești o plantă	62	41 – Să te uzi leoarcă în timpul unei furtuni	132
17 – Să faci o praștie	65	42 – Să faci un playlist	135
18 – Să nimerești o cutie de conserve de la zece pași	68	43 – Să pui în scenă o piesă de teatru	138
19 – Să te rostogolești de pe un deal înalt	70	44 – Să faci pâine (și s-o mănânci)	141
20 – Să fotografiezi trei animale sălbaticice	73	45 – Aventuri pe plajă	144
21 – Să interpretezi urmele animalelor în pădure	75	46 – Să participi la un concurs cu bile	146
22 – Să faci un foc	78	47 – Să-ți explorezi orașul legat(ă) la ochi	148
23 – Să înveți să recunoști ciupercile	81	48 – Să demontezi (și să faci la loc) o jucărie	151
24 – Să faci un om de zăpadă uriaș	84	49 – Să faci o listă cu dorințe de îndeplinit	153
25 – Să construiești un iglu	86	50 – Să ascunzi o comoară	156

FOTOGRAFIE ÎNANTE DE MISIUNI:



Pseudonim: _____

Poreclă: _____

Nume de război: _____

Nume de cod: _____

Consultarea acestui volum în lipsa aventurierului(ei) legitim(e)
este **STRICT INTERZISĂ**.

EXCEPTII

Pot răsfoi aceste pagini doar:

1. _____

2. _____

3. _____

lar, în cazul în care ar ajunge în mâinile unui superrăufăcător,
îi autorizez pe următorii supereroi să mi-l aducă înapoi:

1. _____

2. _____

3. _____

În caz că-l voi pierde pe stradă sau în pădure, vă rog
să mă contactați prin următoarele modalități:

Telefon: _____

E-Mail: _____

Pentru această favoare, vă voi recompensa cu o gustare
delicioasă și cu acest obiect:

Am început să îndeplineșc misiunile în
(zi/lună/an)

_____ ,
la vîrstă de
_____ ani,

și le-am terminat pe toate în
(zi/lună/an)

Legea cărții



Despre ce comori este vorba? Inima care bate de emoție, respirația care ți se taie când alergi, soarele puternic care îți arde pielea, zborul unei rândunele sau dâra strălucitoare a unui melc, raza de soare care străpunge un nor sau un borcan căzut care se rostogolește exact în direcția în care-ți dorești.

Ai încredere în noi, sunt lucruri prețioase.

Toți căutătorii de comori respectă o singură lege din vechime: „vreau să mă distrez”.

Paginile acestei cărți ascund multe comori. Sunt bogății pe care nu le poate fura nimeni și, datorită acestui fapt, odată găsite, vor fi ale tale pentru totdeauna. S-ar putea să ți se pară lucruri fără importanță, normale sau poate chiar inutile. Este greu să înțelegi cât valorează ele. Dar, cu timpul, vei înțelege. Cu timpul, vei vedea că strălucesc ca diamantele în soare.

Și, într-adevăr, cartea pe care o ai în mână nu este o carte pentru copii îmbufnați sau plăciniți. De fiecare dată când o deschizi, trebuie să fii gata pentru o zi de neuitat. Tu ești?

1. Ia această carte cu tine întotdeauna.
Orice moment e bun pentru o nouă misiune.
2. Respectă cu strictețe aceste reguli.
3. Dacă nu îți plac, renunță la ele și inventează altele.
Dar apoi respectă-le cu strictețe.
4. Poți porni în misiuni doar după ce ai semnat contractul aventurierului.
5. Poți scrie, desena sau măzgăli pe oricare dintre paginile acestei cărți, inclusiv pe copertă.
6. Ești autorizat(ă) să distrugi această carte.
O poți păta, uda, rupe, roade, arde în timpul misiunilor. Poți să lipești în ea fotografii, bilete, frunze, pene și orice mai vrei. Cartea va trăi împreună cu tine, înfruntând provocările, fără să dea vreodată înapoi.
7. De acum înainte, trebuie să sari doar într-un picior.
8. Regula numărul 7 nu mai e valabilă.
9. Trebuie să realizezi cât mai multe misiuni cu puțință.
10. Pentru fiecare misiune pe care ai dus-o la bun sfârșit trebuie să-ți dai o notă de la 1 la 10. De cât curaj ai avut nevoie? Cât ai învățat? Cât te-ai distrat? Adunând punctele, vei obține Valoarea pe care acea misiune a avut-o pentru tine.
11. Dacă o misiune necesită prezența unui adult, trebuie să-o îndeplinești împreună cu el. Altfel nu e valabilă.
12. Regula numărul 13 nu există pentru că aduce gheționă.
- 13.
14. Cel mai bine te distrezi dacă faci asta împreună cu un(o) prieten(ă) cel puțin.

Contractul Aventurierului

(DE CITIT CU VOCE TARE ÎN FAȚA A CEL PUȚIN DOI MĂRTORI
ȘI O DATĂ ÎN FAȚA OGLINZII)

Subsemnatul(a) (nume și prenume)

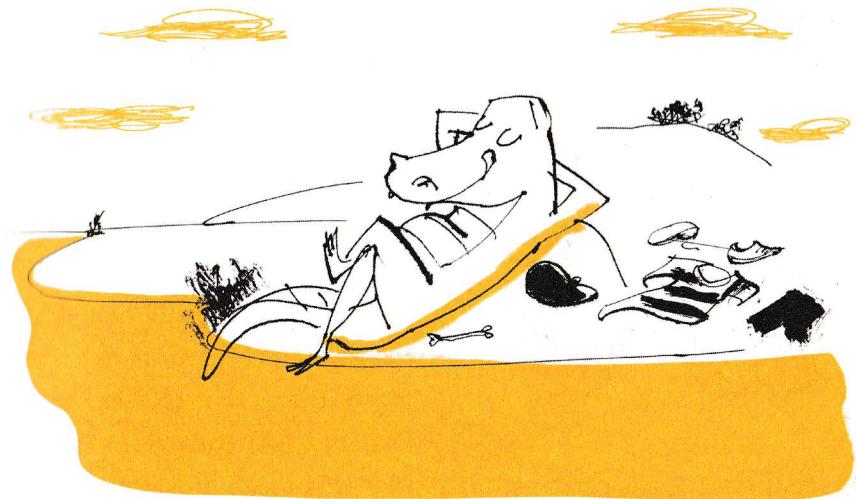
în deplinătatea facultăților fizice și mintale,
accept provocarea de a deveni un aventurier și, astfel:

Promit solemn să depun toate eforturile necesare
pentru a îndeplini misiunile prezентate.

Promit solemn că mă voi distra, iar pentru a face asta
mă voi murdări, voi strica haine și poate chiar mă voi răni.
Dar nu mă voi plângе niciodată, pentru că face parte din aventură.
Promit solemn să-mi cooptez toți prietenii și prietenele,
dacă mă vor ruga să-o fac.

Promit solemn să respect legea cărții.

Am luat cunoștință,
DATA și SEMNĂTURA



SĂ HRĂNEŞTI CEL PUȚIN ȘAPTE ANIMALE DIFERITE

D e obicei, animalele acceptă întotdeauna mâncare cu placere, atâtă vreme cât e pe gustul lor. Așadar, dificultatea acestei misiuni nu constă în a hrăni animalele, ci în a le găsi. Iar în cazul animalelor sălbaticce... încearcă să nu fi mușcat de ele! Câini și pisici sunt pe toate drumurile, dar știi unde să găsești un iepure? Sau un cal? Da? Bine, dacă vrei o provocare cu adevărat pe măsura ta, atunci caută un porc spinos, o vulpe, un bursuc, o căprioară. Animalele sălbaticice nu au încredere în oameni și e nevoie de eforturi mari pentru a te aprobia de ele, dar îți vor oferi cu atât mai multă satisfacție. În cazul animalelor mai puțin obișnuite cu oamenii, fii cu băgare de seamă. Un animal sălbatic înfometat, care nu este obișnuit să primească

Mâncare de la oameni, ar putea chiar să-ți muște mâna, nu doar Mâncarea pe care î-o întinzi.



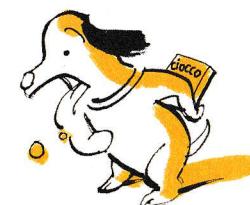
Așadar, dacă te află într-o pădure, ai grijă! Interpretazează cu atenție semnalele pe care le transmite animalul și privește-l întotdeauna în ochi: dacă e bănuitor și se retrage, nu te apropii, ci limitează-te să arunci mâncarea pe jos. Mai întâi lângă animal, apoi, puțin câte puțin, dacă îți dă ocazia, din ce în ce mai aproape de tine.

Alegerea hranei este importantă. Este absolut inutil să-i oferi un pumn de iarba unui câine, la fel cum e zadarnic să-i întinzi o bucată de carne unei căprioare. Ambii s-ar gândi că ești cel mai

prost animal pe care l-au întâlnit vreodată. Așadar, învață să faci distincția între animalele carnivore și cele erbivore. Sunt carnivori leii și tigrii, dar și vulpile, cucuvelele și bursucii. Iepurii sunt erbivori. Șoareci sunt omnivori, la fel ca oamenii.

Apoi, mai există riscul de a le da mâncare care pentru noi este foarte bună, dar care lor să le facă rău. Un exemplu? Animalelor domestice nu ar trebui să le dai niciodată pâine, paste sau dulciuri. Ciocolata, strugurii și stafidele sunt foarte periculoase pentru câini și pisici, în timp ce laptele e nociv pentru arici.

Așadar, înainte să-i dai mâncare unui animal, asigură-te că o poate mâncă.



✓ MISIUNE ÎNDEPLINITĂ!

AM dat de mâncare acestor animale:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

și am fost mușcat(ă) de:



Valoarea Misiunii

(acordă un punctaj de la 1 la 10)

Curaj:

Curiozitate:

Prudență:

Construire:

Distracție:



Ce îți vei aminti?

Bucuria pe care o ai când dai cuiva de mâncare, privirile, măngâierile cu botul și linsul plin de recunoștință, mirosurile, noile prietenii.



Cartea de citit: Colt Alb de Jack London