

L'ENIGMISTICA DEI

**LOONEY TUNES**

**SPORTY**

L'ABC  
della merenda

18 ZIPPY

6 STICKY



**GIOCA CON NOI!**

**SPECIALI  
VENTOSINE**

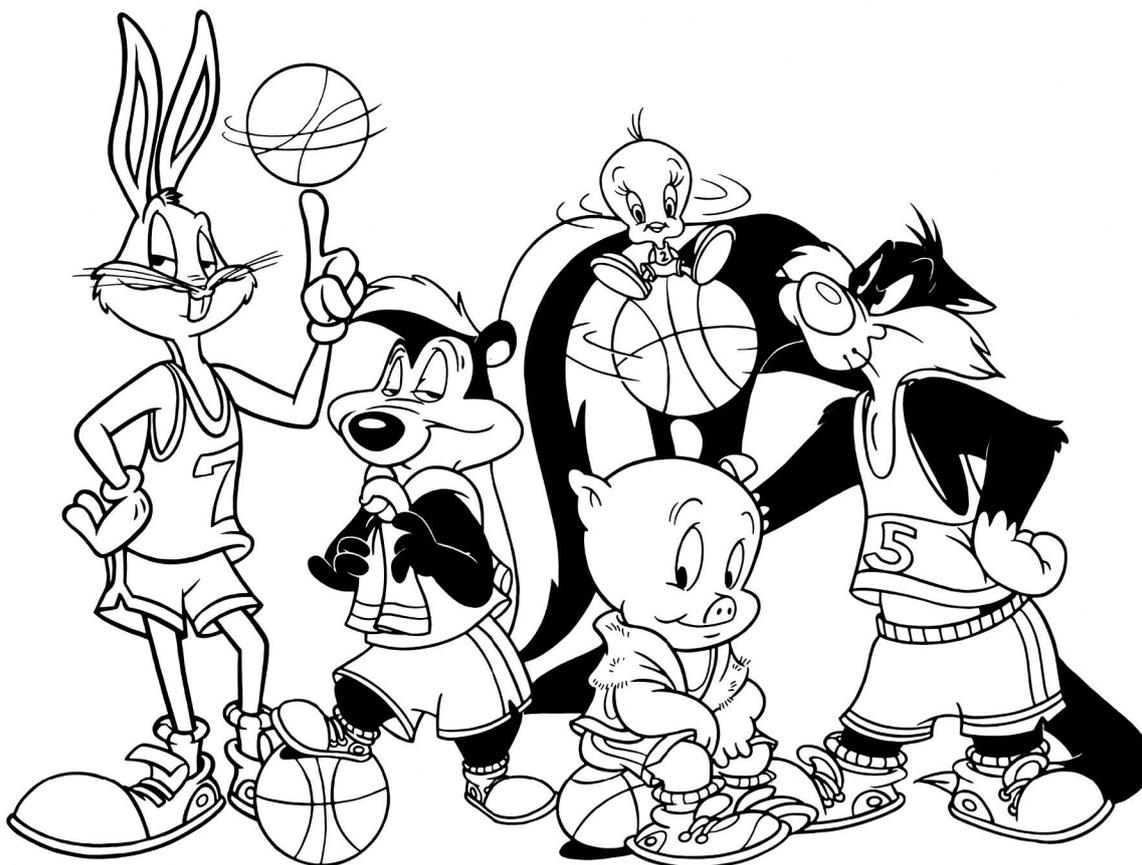
DIVERTITI A GIOCARE CON NOI E SE VUOI PUOI CONTROLLARE LE SOLUZIONI NELL'ULTIMA PAGINA

**PERSONALIZZA IL TUO DIARIO!**

Stampa questa pagina, ritaglia le immagini lungo la  
linea azzurra e divertiti a personalizzare il tuo diario,  
i quaderni o quello che vuoi tu!

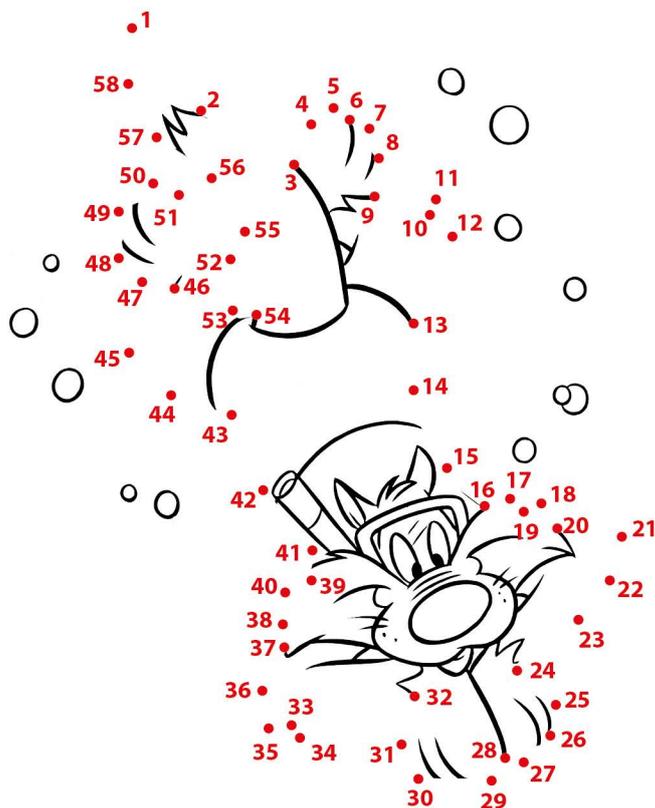


# COLORAMI



## UNISCI I PUNTINI

Scopri l'immagine nascosta!  
Inizia dal numero 1, traccia una linea fino al numero successivo  
e così via fino al numero 58, finché l'immagine non sarà svelata.



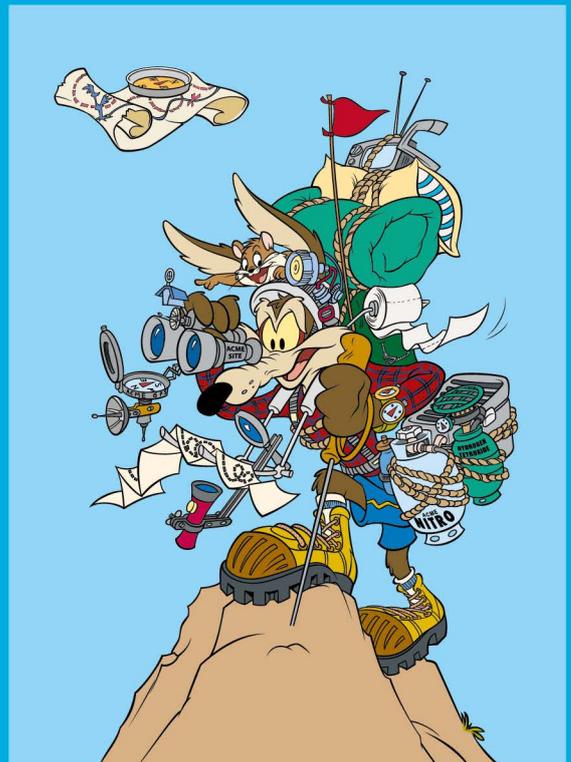
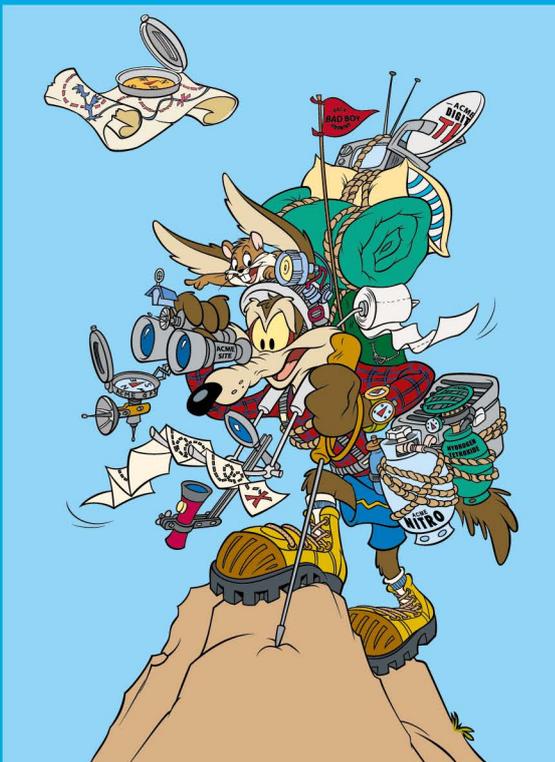
# TROVA LA PALLA!

Aiuta ogni atleta a raggiungere la sua palla attraverso i labirinti!



# TROVA LE 10 DIFFERENZE

Divertiti a trovare tutte le differenze tra le due figure di Willy il Coyote!



# CRUCIPUZZLE

Aiuta Lola a cercare le parole nascoste! Puoi trovarle da sinistra a destra, da destra a sinistra, da sopra a sotto, da sotto a sopra e anche in diagonale! Una volta completato, con le lettere rimaste, componi la FRASE NASCOSTA!

ARGENTO  
 ATLETA  
 BASKET  
 BOB  
 BRONZO  
 CALCIO  
 CANESTRO  
 CORSA  
 JUDO  
 KARATE  
 NUOTO  
 ORO

I	B	S	U	R	F	C	G	O	R	V
C	A	L	C	I	O	A	T	R	N	E
S	S	D	I	R	C	O	A	O	M	L
A	K	P	S	I	U	B	O	B	R	A
L	E	A	O	N	N	A	L	L	A	P
T	T	T	U	F	F	I	I	D	C	E
O	B	T	E	N	N	I	S	L	C	S
Y	R	S	C	I	J	U	D	O	H	L
E	O	L	E	T	A	R	A	K	E	I
L	N	O	S	R	E	T	E	P	T	T
L	Z	A	R	G	E	N	T	O	T	T
O	O	R	T	S	E	N	A	C	A	I
V	O	A	T	E	L	T	A	R	T	N
P	A	T	T	I	N	A	G	G	I	O

PALLA  
 PATTINAGGIO  
 RACCHETTA  
 RETE  
 SALTO  
 SCI  
 SLITTINO  
 SURF  
 TENNIS  
 TUFFI  
 VELA  
 VOLLEY



LA FRASE NASCOSTA È: \_\_\_\_\_

## CONTA I PALLONI!

Quanti palloni ci sono nella porta di Duffy Duck?



# MEMORY

Stampa le carte sottostanti preferibilmente su un cartoncino e ritagliale.

Regolamento del gioco: Metti le carte a faccia in giù e allineate su più file su una superficie piana. Il Giocatore 1 dovrà scoprire due carte cercando di trovare la coppia identica. Se le carte sono uguali, il Giocatore 1 segna 1 punto e ha un'altra occasione di giocare. Se invece le carte non corrispondono, le due carte saranno di nuovo girate a faccia in giù e sarà il turno del Giocatore 2. Continuate finché tutte le coppie di carte non sono state scoperte. Il giocatore che finisce con più coppie vince la partita!



# SOLUZIONI DEI GIOCHI

## UNISCI I PUNTINI



## TROVA LA PALLA

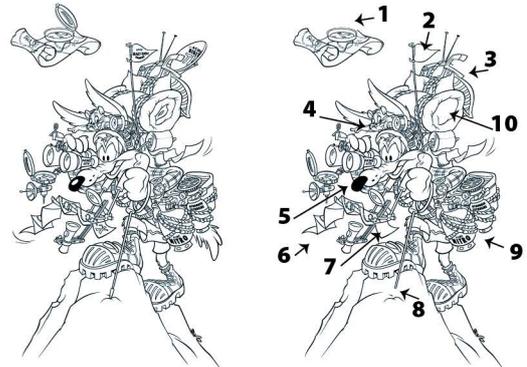


## CRUCIPUZZLE

I	B	S	U	R	F	C	G	O	R	V
C	A	L	C	I	O	A	T	R	N	V
S	S	D	I	R	C	O	A	O	M	L
A	K	P	S	I	U	B	O	B	R	A
L	E	A	O	N	N	A	L	L	A	P
T	T	T	U	F	F	I	I	D	C	E
O	B	T	E	N	N	I	S	L	C	S
Y	R	S	C	I	J	U	D	O	H	L
E	O	L	E	T	A	R	A	K	E	I
L	N	O	S	R	E	T	E	P	T	T
L	Z	A	R	G	E	N	T	O	T	T
O	O	R	T	S	E	N	A	C	A	I
V	O	A	T	E	L	T	A	R	T	N
P	A	T	T	I	N	A	G	G	I	O

SOLUZIONE: I GRANDI CAMPIONI DELLO SPORT

## TROVA LE 10 DIFFERENZE



## CONTA I PALLONI



I PALLONI NELLA RETE DI DUFFY SONO 16