

PIERDOMENICO BACCALARIO in
TOMMASO PERCIVALE

Ilustracije
ANTONGIONATA FERRARI



50

PUSTOLOVŠČIN

KI BI JIH MORAL
DOŽIVETI, PREDEN
DOPOLNIŠ 13. LET

Pierdomenico Baccalario in Tommaso Percivale

50 puStOLOVŠČIN,

ki bi jih moral doživeti,
preden dopolniš 13 let

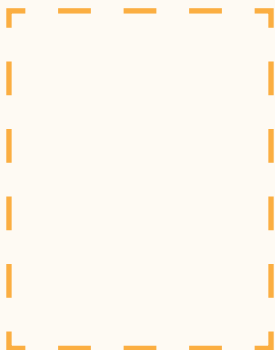
Ilustracije AntonGionata Ferrari



ZALOŽBA
DRUŽINA

Ta pustolovski priročnik pripada: _____

Fotografija pred prvo nalogo:



Umetniško ime: _____

Vzdevek: _____

Bojno ime: _____

Šifrirano ime: _____

Vpogled v to knjigo brez prisotnosti zakonitega lastnika je vsem
STROGO PREPOVEDAN.

Izjeme

To knjigo lahko prelistajo samo naslednje osebe:

1. _____

2. _____

3. _____

V primeru, da bi ta priročnik prišel v roke kakšnemu kriminalcu, dovolim vpogled tudi naslednjim superjunakom, da bi mi ga lahko prinesli nazaj:

1. _____

2. _____

3. _____

Če bi priročnik slučajno izgubil v mestu ali med raziskovanjem gozda, vas prosim, da me kontaktirate na:

Telefon: _____

E-pošta: _____

V zameno za uslugo se vam bom oddolžil z odlično malico in s tem predmetom:

Naloge sem začel izpolnjevati
(dan/mesec/leto)

pri starosti

_____ let.

Vse naloge sem opravil
(dan/mesec/leto)

zakon te knjige



Med stranmi te knjige so skriti mnogi zakladi. To so zakladi, ki ti jih nihče ne more ukrasti, in ko jih boš enkrat našel, bodo tvoji za vedno. Mogoče se ti bodo zdeli malenkosti, čisto običajne stvari ali celo neumnosti. Težko je določiti njihovo pravo vrednost. A sčasoma boš razumel. Čez čas bodo žareli kot diamanti na soncu.

Kaj so pravzaprav ti zakladi? Srce, ki divje bije od razburjenja, zasoplo dihanje po teku, vročina, ki ti žge kožo, lastovičji let, polževa slina, odprtina v oblaku ali pločevinka, ki se skotali točno tja, kamor si želel, da bi se skotalila. Verjemi, to so dragocene stvari.

Vsi iskalci zakladov sledijo temu starodavnemu zakonu: »Hočem se zabavati!« Knjiga, ki jo imaš v rokah, ni namenjena nergačem in sitnobam. Vsakokrat, ko odpreš to knjigo, moraš biti pripravljen, da doživiš nepozaben dan. Si pripravljen?

Tukaj so pravila Zakona te knjige:

1. To knjigo vedno nosi s seboj.
Vsak trenutek je primeren, da opraviš kakšno nalogo.
2. Skrbno upoštevaj ta pravila.
3. Če ti ta pravila niso všeč, jih prečrtaj in si izmisli nova, nato pa jih skrbno upoštevaj.
4. Naloge lahko začneš izpolnjevati šele potem, ko si podpisal Pogodbo pustolovca.
5. Po vsaki strani v tej knjigi, vključno s platnicami, lahko pišeš, rišeš in čečkaš.
6. Imaš pooblastilo, da lahko poškoduješ to knjigo. Tekom nalog jo lahko umažeš, zmočiš, raztrgaš, žvečiš in zažgeš. Vanjo lahko lepiš fotografije, vstopnice, drevesne liste, peresa – vse, kar želiš. Knjiga bo živela s tabo in s tabo se bo neustrašno soočala z izzivi.
7. Od zdaj naprej moraš skakati samo po eni nogi.
8. Pravilo št. 7 ne velja več.
9. Opraviti moraš čim več nalog.
10. Za vsako opravljeno nalogo se moraš oceniti od 1 do 10.
Koliko poguma si potreboval pri nalogi? Koliko si se pri tem naučil? Koliko si se zabaval? Ko boš seštel vse točke, boš dobil vrednost, ki jo je tista naloga pomenila tebi.
11. Če kakšna naloga zahteva prisotnost odraslega, jo moraš izpolniti z odraslo osebo. V nasprotnem primeru naloga ni veljavna.
12. Pravila št. 13 ni, ker prinaša nesrečo.
- 13.
14. Zabavati se je najlepše, če to počneš vsaj z enim prijateljem.



POSNEMAJ SLAVNO OSEBO, KI NI VEČ ŽIVA

Zgodovina niso samo datumi, kraji in dejstva. Bolj kot vse drugo, zgodovino sestavljajo možje in žene s svojimi željami in upi ter z mnogo truda.

Izberi si eno zgodovinsko osebnost, ki je nate naredila velik vtis. Aleksandra Velikega, Leonarda da Vinci, Ivano Orleansko, Krištofa Kolumba ... katero koli. Posku-

si izvedeti vse o tem človeku: kakšna je bila njegova družina, o čem je sanjal, ko je bil mlad, v čem je bil dober in v čem je bil slabši. Odkrij skrivnosti njegovega značaja in njegov način razmišljanja. Če pa česa ne moreš odkriti, si to izmisli. Ustvari si neko predstavo, kakšen je bil, kako se je gibal in kako je govoril. Če imaš možnost, poj-



di pogledat, kje se je rodil in kje je umrl. Če gre za vojskovodjo, pojdi pogledat, kje je dobil svoje bitke; če je umetnik, si pojdi ogledat njegova dela. Nato stopi v njegove čevlje in ga čim bolj posnemaj, predstavlaj si ga, sanjaj o njem.

Si na primer vedel, da je Julij Cezar o sebi govoril v tretji osebi? »Zelo mu tekne tale pita z mesom divjega prašiča.« Poskusi en dan govoriti kot Cezar: »Ti kosmiči so zelo okusni. On bo vse pojedel.« Ali pa: »Danes se mu sploh ne da narediti domače naloge. Šel se bo igrat na dvorišče.«

Kakšen dan se obnašaj kot oseba, ki si jo izbral, nato pa odgovori na naslednja vprašanja. Kaj je pri tej osebi nate naredilo največji vtis? Zaradi česa je bila po tvojem mnenju tako posebna? Zakaj se je vpisala v zgodovino? Kako se lahko naredi nekaj prav tako izjemnega?





NALOGA OPRAVLJENA!

En dan sem preživel kot
(ime zgodovinske osebe, ki si jo izbral):



Vrednost naloge
(oceni z 1 do 10)

Pogum:

Zanimivost:

Težavnost:

Spretnost:

Zabava:



Kaj si boš zapomnil?

Nenavaden, a izredno močan občutek, ko oponašaš nekoga drugega.

KAZALO NALOG

1 - Nahrani vsaj 7 različnih živali	15
2 - Nauči se voziti z rolerji ali z rolko	18
3 - Organiziraj nogometno tekmo	21
4 - Nauči se zavezati 5 vozlov	25
5 - Spuščaj zmaja	28
6 - Določi obliko desetih oblakov	30
7 - Organiziraj lov na zaklad	32
8 - Ustvari orjaški milni mehurček	36
9 - Splezaj na drevo	39
10 - Izdelaj hiško na drevesu	42
11 - Prespi na nevarnem kraju	44
12 - Opazuj zvezde	47
13 - Izdelaj si pohodno palico	51
14 - Odpravi se na nočni sprehod	54
15 - Oglej si sončni vzhod in sončni zahod istega dne	58
16 - Posej rastlino	60
17 - Izdelaj fračo	63
18 - Zadeni pločevinko z razdalje desetih korakov	66
19 - Kotali se z visokega hriba	68
20 - Fotografiraj 3 divje živali	71
21 - Pojdi po sledih živali v gozdu	73
22 - Zakuri ogenj	76
23 - Nauči se prepoznati gobe	79
24 - Naredi sneženega moža	82
25 - Izdelaj iglu	84

26 - Sankaj se	87
27 - Pripravi bitko s sneženimi kepami	89
28 - Pojdi na lov za fosili	93
29 - Ustanovi tajni klub	96
30 - Napiši tajno sporočilo	99
31 - Zasleduj prijatelja, ne da bi te opazil	102
32 - Razišči skrivnostne razvaline	105
33 - Imitiraj slavno osebo, ki ni več živa	108
34 - Nauči se orientirati s kompasom in zemljevidom	111
35 - Napiši časopis ali blog	114
36 - Zahtevno video igro odigraj do konca	117
37 - Izdelaj simpatično pošast	120
38 - Pripravi čarobni napoj	123
39 - Izmisli si zgodbo	125
40 - Napiši pismo	128
41 - Pusti, da te dež premoči do kože	130
42 - Sestavi seznam najljubših pesmi	133
43 - Pripravi predstavo	136
44 - Speci kruh in ga tudi pojej	139
45 - Uživaj na plaži	142
46 - Pripravi tekmovanje s frnikolami	144
47 - Razišči svoje mesto z zavezanimi očmi	146
48 - Razstavi igračo in jo ponovno sestavi	149
49 - Sestavi seznam želja	151
50 - Skrij zaklad	154

Pierdomenico Baccalario in Tommaso Percivale

50 pustolovščin,
ki bi jih moral doživeti,
preden dopolniš 13 let

Ilustracije: AntonGionata Ferrari

Naslov izvirnika:

Il manuale delle 50 avventure da vivere prima dei 13 anni

© originalne izdaje: 2015 Editrice Il Castoro Srl

© slovenske izdaje: Družina d. o. o., 2022

Prva izdaja

Prevod: Tatjana Šivic

Jezikovni pregled: Ana Fajdiga

Grafična priprava: Melita Rak

Izdala in založila: Družina d. o. o.

Za založbo: Tone Rode

Tiskano v Sloveniji

Naklada: 1500 izvodov

Ljubljana 2023

Knjiga je izšla s podporo 'Centro per il libro e la lettura
del Ministero della Cultura italiano'.



CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

379.82(02.053.2)

796.1(02.053.2)

BACCALARIO, Pierdomenico

50 pustolovščin, ki bi jih moral doživeti, preden dopolniš 13 let /
Pierdomenico Baccalario in Tommaso Percivale : ilustracije AntonGionata Ferrari :
[prevod Tatjana Šivic]. - 1. izd. - Ljubljana : Družina, 2022

Prevod dela: Il manuale delle 50 avventure da vivere prima dei 13 anni

ISBN 978-961-04-0921-2

COBISS.SI-ID 113639939