



Un condominio unico, dove ogni inquilino è speciale!

Un Viaggio Strampalato

Da qualche parte nel mondo, nascosta tra alberi altissimi e colline morbide, sorge una palazzina molto speciale. Ma attenzione! Non è un palazzo qualsiasi... **è la Palazzina degli Animali!**

Qui non ci sono umani, solo creature di ogni tipo: grandi, piccole, pelose, squamate e persino pennute. Ognuna di loro ha un compito importante e vive in perfetta armonia... o quasi.

C'è solo un piccolo problema: **non è facile arrivarci!**

Un viaggio avventuroso

Chiunque voglia raggiungere la Palazzina degli Animali deve scegliere un mezzo di trasporto molto speciale:

- **L'ippopotamo in mongolfiera**, che ogni tanto si sporge troppo per guardare giù, facendo traballare tutto.
- **L'armadillo tunnel-express**, che scava gallerie sotterranee con curve così veloci da far girare la testa.
- **Il cavallo da corsa**, che galoppa così veloce da far volare cappelli e occhiali.
- **Il taxi del rinoceronte**, un veicolo robusto e sicuro... a patto che sulla strada non ci sia nulla, perché lui non ha alcuna intenzione di fermarsi!

Dopo un viaggio più o meno movimentato, ecco comparire un grande portone colorato. Sopra, un'insegna dorata con la scritta:

"BENVENUTI NELLA PALAZZINA DEGLI ANIMALI"

Il portone si apre e compare **il portiere panda**, con un cappellino rosso e un grembiule sporco di miele.

"Finalmente! Qui succedono sempre un sacco di cose... vieni, ti faccio vedere!" esclama, facendo strada all'interno.

L'ascensore si apre con un *Ding!*... **Benvenuti al Primo Piano!**



Primo Piano: Profumi e Sapori

Un delizioso profumo di pane appena sfornato, miele e cioccolato riempie l'aria.



“Ecco il piano della cucina!” annuncia il panda.

Qui ogni appartamento è una cucina diversa, con cuochi sempre all’opera. Alcuni mescolano zuppe, altri decorano dolci, qualcuno è impegnato a montare panna... e poi c’è l’orso fornaio, che inforna pagnotte grandi quanto lui.

Gli inquilini del primo piano

- **Orso Bruno, il fornaio** - Con il grembiule sporco di farina, prepara pane e torte a ogni ora.
- **Scoiattolo, il cuoco delle zuppe** - Mescola pentoloni fumanti pieni di verdure (e ogni tanto ci cade dentro).
- **Colibrì, il pasticcere** - Decora le torte con il suo becco super preciso.
- **Mucca, la regina del latte** - Fornisce latte per budini, formaggi e cappuccini cremosi.

Lo scoiattolo è indaffarato con la sua ricetta speciale: **la zuppa di nocciole**. Corre avanti e indietro con il suo cucchiaino di legno, ma improvvisamente si blocca di colpo.

“Aiuto! Le mie noci... sono SPARITE!”

Niente noci, niente zuppa. Ma dove sono finite?

“Qualcuno le ha nascoste!” esclama lo scoiattolo, saltando sul tavolo per guardarsi intorno.

Gli altri animali si fermano a pensare. Chi sarà il colpevole?

GIOCO: Trova il Ladro di Noci!

Ecco tre indizi per scoprire il responsabile:

1. **Ha una coda pelosa.**
2. **Ama nascondere le cose nei posti più strani.**
3. **È un po’ sbadato e si dimentica dove mette le sue cose!**

Chi sarà stato? *(Risposta alla fine del libro!)*



L'ascensore suona di nuovo. È il momento di scoprire cosa succede al piano di sopra...

Ding!





Secondo Piano: Musica e Danza!

L'ascensore si apre e un'ondata di musica invade il corridoio. Il panda si copre le orecchie con le zampe.

"Benvenuto nel piano della musica... o meglio, del fracasso!" dice con un sorriso stanco.

Qui ogni appartamento è una piccola sala concerti, e ogni inquilino è un artista scatenato.

Gli inquilini del secondo piano

- **Pappagallo, il cantante** - Ripete ogni canzone che sente... all'infinito!
- **Cicala, la DJ** - Regola i dischi e alza sempre troppo il volume.
- **Canguro, il ballerino** - Salta a ritmo di hip-hop, tip-tap e qualsiasi cosa abbia un po' di ritmo!
- **Maiale, il batterista** - Picchia sulla batteria come se fosse una grancassa gigante.

Nel corridoio, la musica rimbalza da una porta all'altra: un pezzo rock da una parte, una canzone melodica dall'altra, un assolo di tamburi più in fondo.

Il pappagallo, appollaiato sul lampadario, apre il becco e inizia a cantare:

"La-la-laaaa, buongiorno! La-la-laaaa, che bel soleeee! La-la-laaaa..."

E continua. **E continua. E continua!**

La cicala sospira e abbassa la musica. Il maiale batterista smette di suonare e il canguro interrompe il suo ballo.

"Oh no," mormora il panda, *"ci risiamo..."*

Questa mattina il pappagallo ha sentito una canzone... e ora la ripete SENZA SOSTA!

"Qualcuno gli faccia cambiare melodia!" protesta la cicala, tappandosi le antenne con le zampe.

Il maiale batterista ha un'idea:



“Forse se suoniamo una nuova canzone, dimenticherà questa!”

Gli animali si guardano. Funzionerà?

GIOCO: Completa la Canzone!

Ecco alcune parole della canzone del pappagallo. Ma... **mancano delle parole!**

“La-la-laaaa, _____!
La-la-laaaa, che bel _____!
La-la-laaaa, voglio _____!”

Riesci a completarla? **Usa parole buffe o inventa una nuova canzone per il pappagallo!**

(Soluzione alla fine del libro!)



Prossima tappa: il Terzo Piano - Sport e Movimento!

Il portiere panda sospira di sollievo quando le porte dell'ascensore si chiudono.



“Ora andiamo nel piano degli sportivi. Speriamo che nessuno decida di farci fare ginnastica!”

Ding! L’ascensore si apre di nuovo...

Terzo Piano: Sport e Movimento!

L’ascensore si apre con un *Ding!* e subito si sente un gran trambusto.

“Benvenuto nel piano degli sportivi!” annuncia il panda, scansandosi giusto in tempo per evitare un pallone che rotola nel corridoio.

Qui nessuno sta fermo: c’è chi corre, chi salta, chi fa flessioni, chi si allena per qualche competizione importante.

Un cartello appeso al muro avvisa:

“Attenzione! Qui si suda!”

Il pavimento ha segni di scarpe da ginnastica, il soffitto è pieno di palloncini persi e l’aria profuma di... **fatica!**

Gli inquilini del terzo piano

- **Ghepardo, l’allenatore di corsa** - È così veloce che spesso finisce gli allenamenti prima ancora di iniziarli.
- **Foca, l’esperta di nuoto** - Fa tuffi perfetti e scivola come un razzo in piscina.
- **Gorilla, il sollevatore di pesi** - Può sollevare un frigorifero come se fosse una piuma!
- **Cavallo, il campione di salto** - Supera qualsiasi ostacolo... e a volte anche qualche mobile di troppo.

Nel corridoio si sente il suono delle scarpe da ginnastica che sbattono a terra, il tuffo dell’acqua nella piscina interna e il *bum!* dei pesi che il gorilla lascia cadere dopo un esercizio.

Tutto sembra procedere come al solito, finché...



Un'ombra velocissima attraversa il corridoio.

"Fate largo!" urla il panda, schivando di nuovo qualcosa.

È il ghepardo, che sfreccia a tutta velocità con la sua tuta sportiva a righe. Corre su e giù per le scale perché... **è troppo veloce per l'ascensore!**

"Ogni volta che provo a salirci," si lamenta il ghepardo, ansimando, *"arrivo al piano prima che l'ascensore si chiuda!"*

Il cavallo, che sta facendo stretching, scuote la testa.

"Dovresti rallentare un po'!" suggerisce.

Ma il ghepardo non ha tempo di ascoltare: *"Devo allenarmi! Devo essere il più veloce di tutti!"*

Il gorilla solleva un peso enorme e sorride.

"Essere forti non vuol dire solo essere veloci," dice. *"A volte bisogna usare anche la testa!"*

Come potrebbe il ghepardo prendere l'ascensore senza arrivare prima di lui?



Prossima tappa: il Quarto Piano - Ingegno e Scienza!

Il panda guarda il ghepardo che continua a correre su e giù per le scale e sospira.



“Forse lassù troveremo qualcuno in grado di inventare un ascensore super veloce!”

Ding! L’ascensore si apre di nuovo...

Quarto Piano: Ingegno e Scienza!

L’ascensore si apre con un *Ding!* e, questa volta, nessun pallone rotola nel corridoio, nessun animale sta ballando o correndo all’impazzata. Qui l’atmosfera è più... **intellettuale**.

“Benvenuto nel piano delle grandi menti!” annuncia il panda, indicando gli appartamenti pieni di invenzioni strane, macchine bizzarre e opere d’arte colorate.

Un cartello avvisa:

“Attenzione! Idee geniali in corso!”

Qui non si fanno sport o concerti: **si inventa, si costruisce, si sperimenta!**

Gli inquilini del quarto piano

- **Volpe, la scienziata** – Ama fare esperimenti, anche se ogni tanto qualcosa esplode...
- **Elefante, il pittore** – Dipinge quadri enormi con la sua proboscide.
- **Polpo, l’ingegnere** – Con i suoi otto tentacoli riesce a riparare tutto in un lampo.
- **Rinoceronte, il falegname** – Costruisce mobili solidissimi... forse anche troppo!

Il corridoio è un vero laboratorio: cavi elettrici, tubi colorati, pennelli sparsi ovunque e qualche macchina misteriosa che lampeggia e fa *bip bip*.

L’elefante è immerso nel suo lavoro, dipingendo un enorme murale. La volpe è circondata da beute piene di liquidi frizzanti. Il polpo sta aggiustando qualcosa con una chiave inglese in un tentacolo e un cacciavite in un altro. Il rinoceronte sta segando un pezzo di legno per costruire un tavolo... **o forse un’intera casa!**

Tutto sembra procedere bene, finché...

All’improvviso si sente un *BIP-BIP-BIP!*



“Oh no!” esclama la volpe. “Dovevo solo fare qualche esperimento sui popcorn... e invece la mia macchina li sta producendo SENZA FERMARSI!”

Il polpo si gira e rimane a bocca aperta. Una cascata di popcorn esce dalla porta della volpe e invade il corridoio, arrivando fino all’ascensore.

“Troppi popcorn!” urla l’elefante, cercando di spostarli con la proboscide.

Il panda prova a chiudere la porta, ma i popcorn continuano a saltare fuori come un fiume in piena.

Il rinoceronte si gratta la testa. *“Forse dovremmo costruire un contenitore gigante...”*

Ma ormai i popcorn sono ovunque! C’è solo un modo per fermarli: **spegnere la macchina!**



Prossima tappa: il Quinto Piano - Mestieri Stravaganti!

Il panda scuote i popcorn dalla pelliccia e sospira.



“Spero che al piano di sopra non ci siano altre sorprese scoppiettanti!”

Ding! L’ascensore si apre di nuovo...

Quinto Piano: Mestieri Stravaganti!

Quando le porte dell’ascensore si aprono, il panda sbircia fuori con cautela.

“Questo piano è... un po’ particolare,” mormora.

Qui gli animali non fanno sport, non cucinano e non costruiscono mobili. **Hanno lavori davvero insoliti!**

Un cartello appeso al muro recita:

“Attenzione! Questo piano è pieno di sorprese... e illusioni!”

Gli inquilini del quinto piano

- **Camaleonte, il mago** – Si mimetizza così bene che nessuno sa mai dove sia.
- **Formichiere, lo scrittore** – Scrive storie fantastiche con la sua lunga lingua, che usa come penna.
- **Pipistrello, il detective** – Risolve misteri nel condominio (o almeno ci prova).
- **Armadillo, il custode dei tesori nascosti** – Ha un’intera collezione di oggetti strani... ma nessuno sa dove li tenga!

Nel corridoio, c’è un’atmosfera misteriosa. Il camaleonte è scomparso (o forse si è solo mimetizzato con il muro?), il formichiere è immerso in una nuova avventura, il pipistrello scruta tutto con la sua lente d’ingrandimento e l’armadillo sta rotolando in giro con un vecchio mappamondo.

“Oggi è un giorno tranquillo,” dice il panda.

Ma proprio mentre finisce di parlare...

Dal pavimento si sente un **CRACK!**



“Ehm... qualcuno ha notato questo buco nel pavimento?” chiede il pipistrello detective, indicando una piccola crepa vicino all’ascensore.

L’armadillo si ferma di colpo.

“Oh-oh,” dice, *“forse la talpa ha scavato troppo in cantina!”*

Improvvisamente, un *TOC-TOC-TOC* risuona sotto i loro piedi.

“Ehi! C’è qualcuno lì sotto?” esclama il formichiere.

Si guardano l’un l’altro. **Dove porterà il tunnel segreto?**



Prossima tappa: la Soffitta - Artisti e Sognatori!

Il panda scuote la testa.



Un forte **ronf ronf** riempie la soffitta. Gli animali si guardano intorno, confusi.

“Ma cosa succede?” chiede il ragno, fermando il suo lavoro di tessitura.

Il gufo sbadiglia e si sistema gli occhiali.

“Forse il leone sta dormendo?” suggerisce l’aquila.

Ma no, il leone è ben sveglio e sta provando un nuovo monologo.

Allora chi sta russando così forte?

Gli animali cercano dappertutto: sotto i tavoli, dietro gli scaffali, persino dentro un vecchio baule.

Poi, all’improvviso, trovano il colpevole: **il gufo!**

“Cosa? Io? Ma io non dormo mai di notte!” protesta lui.

Ed è proprio questo il problema: ha passato tutta la notte a osservare le stelle e ora... **è crollato dal sonno senza accorgersene!**

Come potrebbero svegliarlo senza spaventarlo troppo?

GIOCO: Indovina la Costellazione!

Osserva il cielo stellato e scopri quali stelle formano un animale! (*Soluzione alla fine del libro!*)





Prossima tappa: La Cantina - Segreti e Sorprese!

Il panda ride mentre chiude la porta della soffitta.



“Ora andiamo nel punto più misterioso della palazzina... la cantina!”

Ding! L’ascensore si apre di nuovo...

La Cantina: Segreti e Sorprese!

L’ascensore scende lentamente e le porte si aprono con un *Ding!* un po’ più lungo del solito.

“Ecco l’ultimo piano della palazzina!” dice il panda, abbassando un po’ la voce.

Qui l’atmosfera è diversa: niente colori vivaci, niente musica, niente sport. **Solo silenzio e un leggero odore di polvere e mistero.**

Le luci sono soffuse e lungo le pareti ci sono scaffali pieni di vecchi oggetti dimenticati, scatoloni con etichette sbiadite e qualche mobile coperto da teli bianchi.

Un cartello appeso storto dice:

“Benvenuti nella cantina... attenti ai segreti nascosti!”

Gli inquilini della cantina

- **Tasso, il guardiano** - Conosce ogni angolo della cantina e sa esattamente dove si trova ogni cosa.
- **Pipistrello, il custode degli oggetti dimenticati** - Sorvola la stanza, controllando che nessuno tocchi niente di troppo prezioso.
- **Serpente, il lettore silenzioso** - Passa il tempo avvolto tra vecchi libri, leggendo storie che nessuno ricorda più.
- **Scarafaggio, il pulitore instancabile** - Spolvera ogni angolo, assicurandosi che tutto sia in perfetto ordine.

Gli animali della cantina non fanno rumore, ma lavorano sempre. **Qui ogni oggetto ha una storia e ogni angolo nasconde un segreto.**

Tutto sembra tranquillo, finché...



Un **TOC-TOC-TOC** rimbomba nel silenzio.

Il tasso alza lo sguardo.

“Avete sentito anche voi?”

Il pipistrello plana dolcemente vicino a una vecchia libreria.

“Viene da dietro quella porta!” esclama il serpente, sibilando tra le pagine di un libro.

La porta in questione è grande, scura e ha un’enorme serratura arrugginita.

“E questa da dove spunta fuori?” chiede il panda, grattandosi la testa.

Il tasso si avvicina e soffia via un po’ di polvere dall’insegna sopra la porta. Le lettere incise, ormai consumate dal tempo, formano una scritta appena leggibile:

“STANZA SEGRETA”

Gli animali si scambiano occhiate curiose. **Cosa si nasconderà lì dentro?**

Ma soprattutto... **chi ha bussato?**

Prossima tappa: La Grande Festa della Palazzina!

Il panda lancia un’occhiata alla porta misteriosa, poi scuote la testa.

“Prima di scoprire cosa c’è là dentro, c’è un’altra cosa importante da fare... Prepararsi per la festa!”

Ding! L’ascensore si apre di nuovo...

La Grande Festa della Palazzina!

Nella Palazzina degli Animali c’è una tradizione molto importante: **una volta all’anno, tutti gli inquilini si riuniscono per la Grande Festa!**



È un giorno speciale in cui ogni animale contribuisce con qualcosa di unico: cibo delizioso, spettacoli emozionanti, giochi divertenti e... un pizzico di follia!

Mentre l'ascensore si apre, il panda sorride soddisfatto.

"Finalmente, è tutto pronto!"

La porta principale è spalancata e il cortile è pieno di luci colorate, bandierine svolazzanti e tavoli imbanditi. L'aria profuma di dolci appena sfornati, popcorn e succo di frutta.

Tutti gli animali sono in fermento, ognuno impegnato nel proprio compito.

Gli abitanti della palazzina all'opera

- **Gli chef del primo piano** hanno preparato una montagna di cibo: pane caldo, torte decorate, zuppe fumanti e litri di cioccolata calda.
- **I musicisti del secondo piano** hanno allestito un palco: il pappagallo canta (sperando di non ripetere sempre la stessa canzone), la cicala DJ mixa la musica e il maiale batterista dà il ritmo.
- **Gli atleti del terzo piano** hanno organizzato una gara di corsa, una sfida di tuffi e persino una prova di salto ostacoli. Il ghepardo, per una volta, cerca di **non** arrivare troppo presto al traguardo.
- **Gli inventori del quarto piano** hanno creato un'enorme macchina spara-bolle di sapone, che riempie l'aria di palloncini iridescenti.
- **Gli stravaganti del quinto piano** hanno preparato uno spettacolo di magia, con il camaleonte che scompare e riappare e il pipistrello detective che cerca di scoprire i trucchi.
- **Gli artisti della soffitta** hanno decorato tutto con quadri, lanterne e addirittura una mappa stellare proiettata nel cielo notturno.

Nel bel mezzo della festa, un **gran colpo di scena!**

Il Problema... (O Forse No?)

Un improvviso *CLANK!* attira l'attenzione di tutti.

La **porta segreta della cantina si spalanca!**



Gli animali si voltano di scatto, trattenendo il fiato.

Chi sarà mai? Un mostro? Un ladro di torte? Un fantasma della palazzina?

No... **è la talpa!**

Si aggiusta gli occhiali, spolvera il suo cappello e guarda tutti con espressione sorpresa.

“Oh, salve! Mi ero solo addormentata qui sotto mentre sistemavo le vecchie scatole. È già ora della festa?”

Un attimo di silenzio... poi esplode una **grande risata generale!**

La talpa viene subito invitata a unirsi alla festa, mentre il portiere panda scuote la testa divertito.

“Questa palazzina non smette mai di sorprendermi!”

E così, tra musica, risate e mille colori, la Grande Festa continua fino a tarda notte... **con tutti gli animali felici di far parte di questa stravagante famiglia.**

GIOCO FINALE: Trova tutti gli animali!

Nell'illustrazione della festa, ci sono alcuni degli abitanti della palazzina. Riuscirai a trovarli tutti? (*Soluzione alla fine del libro!*)



Qui non importa essere il più veloce, il più forte o il più intelligente: **ciò che conta davvero è vivere insieme, condividere e divertirsi!**

La Palazzina degli Animali è un posto unico, dove ogni inquilino è speciale e ha qualcosa da



offrire.

E chissà... magari un giorno qualcuno di nuovo busserà alla porta per entrare a far parte di questa meravigliosa famiglia.

Soluzioni ai Giochi

Qui puoi trovare le risposte ai giochi presenti nel libro. Controlla se hai indovinato!

Primo Piano: Profumi e Sapori

GIOCO: Trova il Ladro di Noci!

Domanda: Chi ha rubato le noci dello scoiattolo?

Indizi:

1. Ha una coda pelosa.
2. Ama nascondere le cose nei posti più strani.
3. È un po' sbadato e si dimentica dove mette le sue cose!

Risposta: Lo scoiattolo stesso! Era così impegnato a cucinare che ha nascosto le sue noci... e poi ha dimenticato dove!

Secondo Piano: Musica e Danza

GIOCO: Completa la Canzone!

Domanda: Riempi gli spazi vuoti della canzone del pappagallo.

Esempio di soluzione buffa:

"La-la-laaaa, voglio un gelato!

La-la-laaaa, che bel cappello!

La-la-laaaa, voglio ballare!"

Ogni risposta è corretta, basta che faccia ridere!



Terzo Piano: Sport e Movimento

GIOCO: Trova l'uscita!

Domanda: Qual è il percorso giusto per il ghepardo per raggiungere il quinto piano senza correre troppo?

Risposta: Il percorso con più curve e scalini! Così sarà costretto a rallentare.

La Soffitta: Artisti e Sognatori

GIOCO: Indovina la Costellazione!

Domanda: Osserva il cielo e scopri quale animale formano le stelle.

Risposta: Un cavallo! (Ma potresti vederci anche un elefante, una volpe o un leone, a seconda della fantasia!)

La Grande Festa della Palazzina

GIOCO FINALE: Trova tutti gli animali!

Domanda: Nell'illustrazione della festa ci sono tutti gli abitanti della palazzina. Riuscirai a trovarli tutti?

Risposta: Sì! Sono tutti lì, anche la talpa che finalmente è uscita dal suo tunnel!

Fine.

"Grazie per aver letto su **freebook4all.com**! Il nostro impegno è offrirvi contenuti senza pubblicità, ma possiamo farcela solo con il vostro prezioso sostegno. Ogni donazione conta per mantenere questo spazio libero e accessibile a tutti. Grazie per il vostro aiuto!"

👉 [Join to our Telegram Group @freebook4all_bot](https://t.me/freebook4all_bot)



Condividi:

- [Fai clic per condividere su Facebook \(Si apre in una nuova finestra\) Facebook](#)
- [Fai clic per condividere su X \(Si apre in una nuova finestra\) X](#)