

# GIOCHI antistress

*relax e divertimento*



DEMETRA



**GIOCHI**  
**antistress**

*relax e divertimento*

Concept e realizzazione editoriale: Studio Giorgio Di Vita  
Testi: Giorgio Di Vita

#### Illustrazioni

Tutte le immagini sono di Archivio Giunti/Giorgio Di Vita, a eccezione delle seguenti:

Shutterstock, pp. 3, 6 (labirinto), 9, 11, 15 (labirinto), 17, 20, 24 (labirinto), 26, 29, 31, 33, 36 (labirinto), 39, 41, 44, 46 (labirinto), 49 (labirinto), 51, 53, 57, 59, 61, 63 (labirinto), 65, 67, 72, 75, 81, 85 (labirinto), 88 (labirinto), 92-93-94-95-96-97-98-99 (cornici);

Archivio Giunti/Giorgio Di Vita – Debora Persico, pp. 8, 12, 21, 25, 30, 32, 42, 47, 50, 54, 56, 60, 66, 69, 71, 76, 79, 83, 86, 89, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99;

Archivio Giunti/Giorgio Di Vita – Letizia Picuno, pp. 6, 15, 24, 29, 36, 46, 49, 63, 85, 88.

In copertina: elaborazione grafica  
da ©AYDIN/adobestock.com (fondo),  
©Shutterstock (illustrazione),  
Archivio Giunti/Giorgio Di Vita (gioco)

[www.giunti.it](http://www.giunti.it)

© 2024 Giunti Editore S.p.A.  
Via Bolognese 165 - 50139 Firenze - Italia  
Via G.B. Pirelli 30 - 20124 Milano - Italia

ISBN: 9788844088064

Prima edizione digitale: giugno 2024



PRO.DIGI  GIUNTI  
FESTINA LENTE



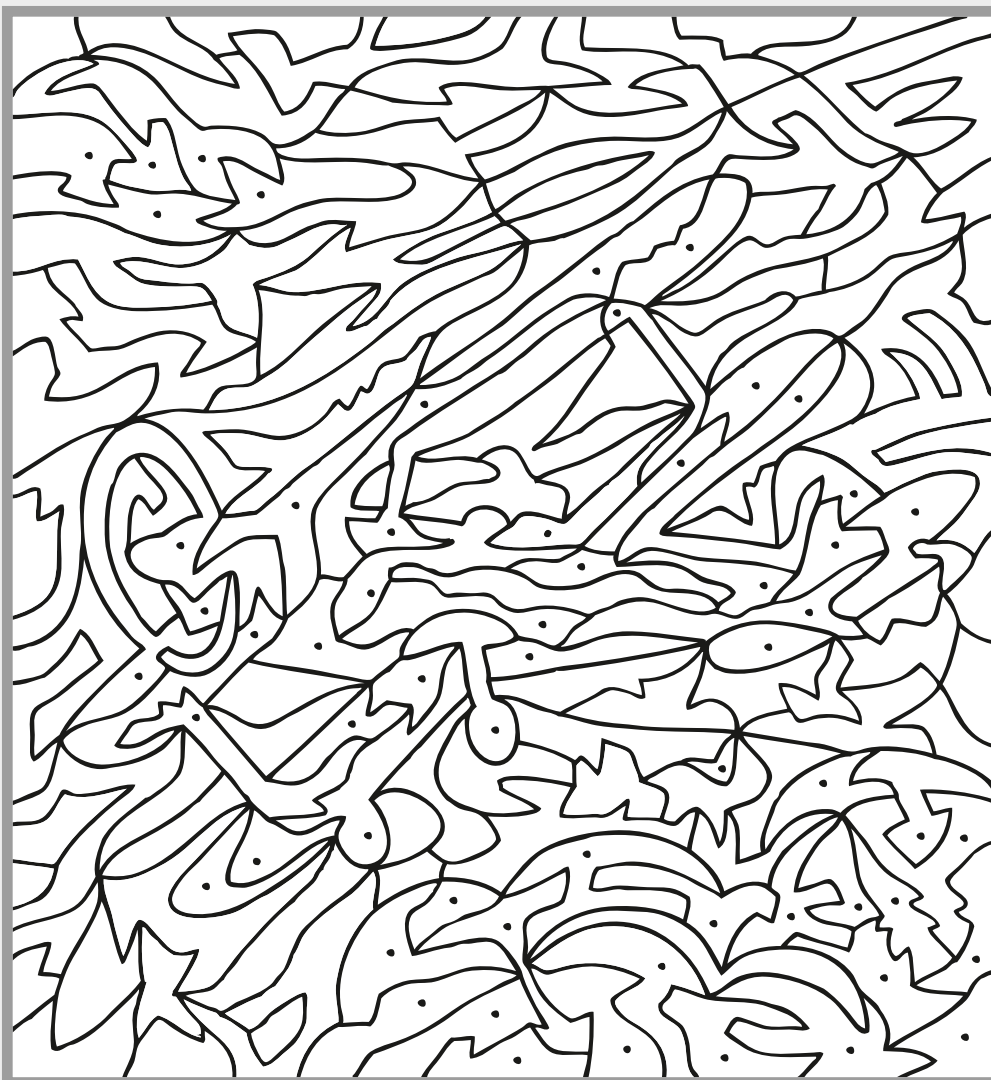
**I**l lavoro pressante e gli impegni sociali che si accavallano di giorno in giorno ti mettono a dura prova? Nessun problema, hai bisogno solo di staccare la spina e di scaricare la tensione accumulata! Ok, ma come? Prenditi un piccolo spazio tutto per te, siediti comodo e fai scorrere la penna, o la matita, sulle pagine di questo libro! I giochi che ti proponiamo liberano la mente da qualunque altro pensiero che non sia la curiosità di veder comparire un'immagine del tutto inaspettata o di seguire un percorso imprevedibile.

È necessaria solo un po' d'attenzione,  
quel pizzico di concentrazione che ti aiuterà  
a dimenticare il tuo stress!



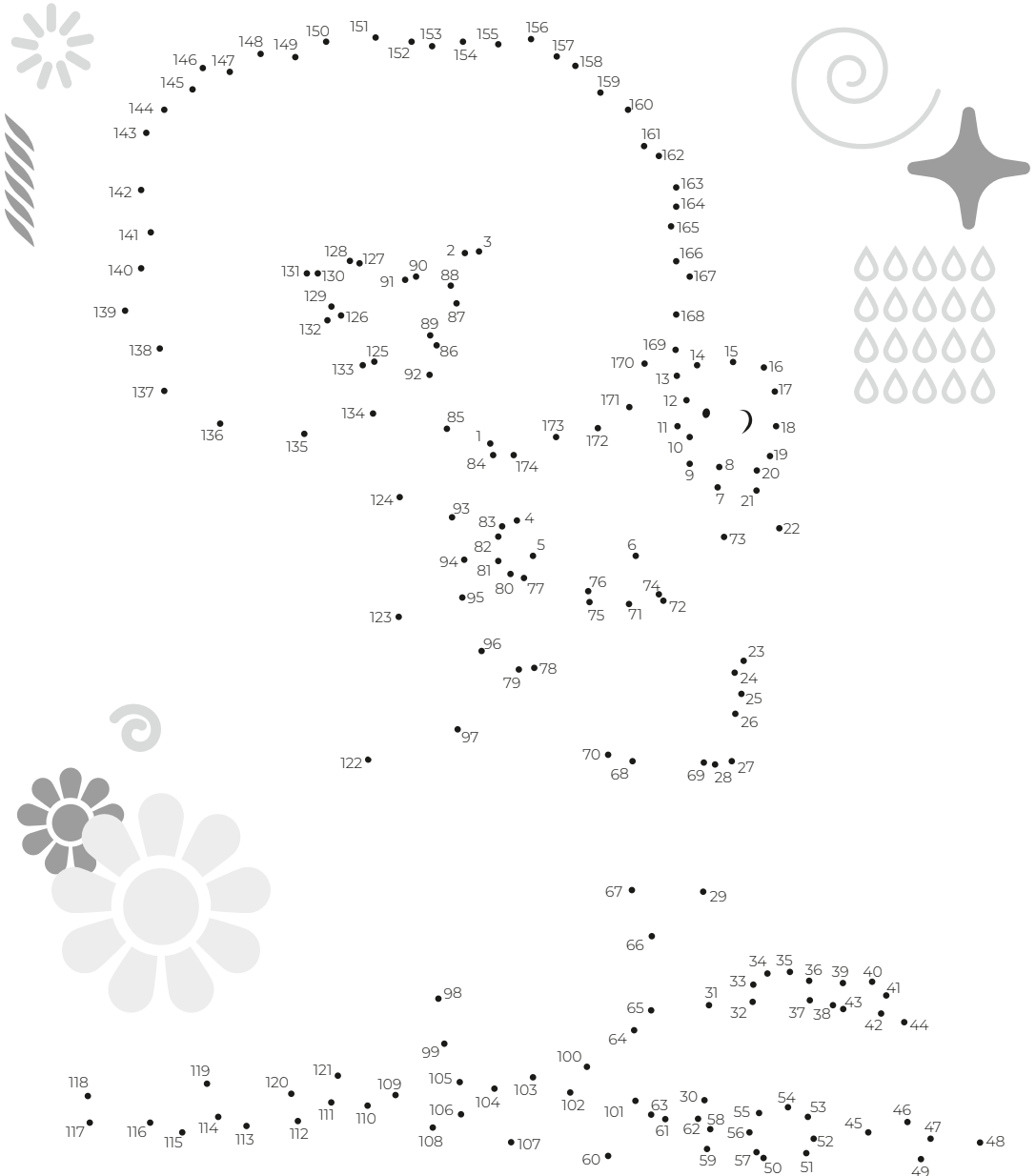
# ACROBAZIE!

Cosa sta accadendo sopra le nostre teste?  
Il rombo si fa sempre più forte!  
Annerisci gli spazi con il puntino nero.



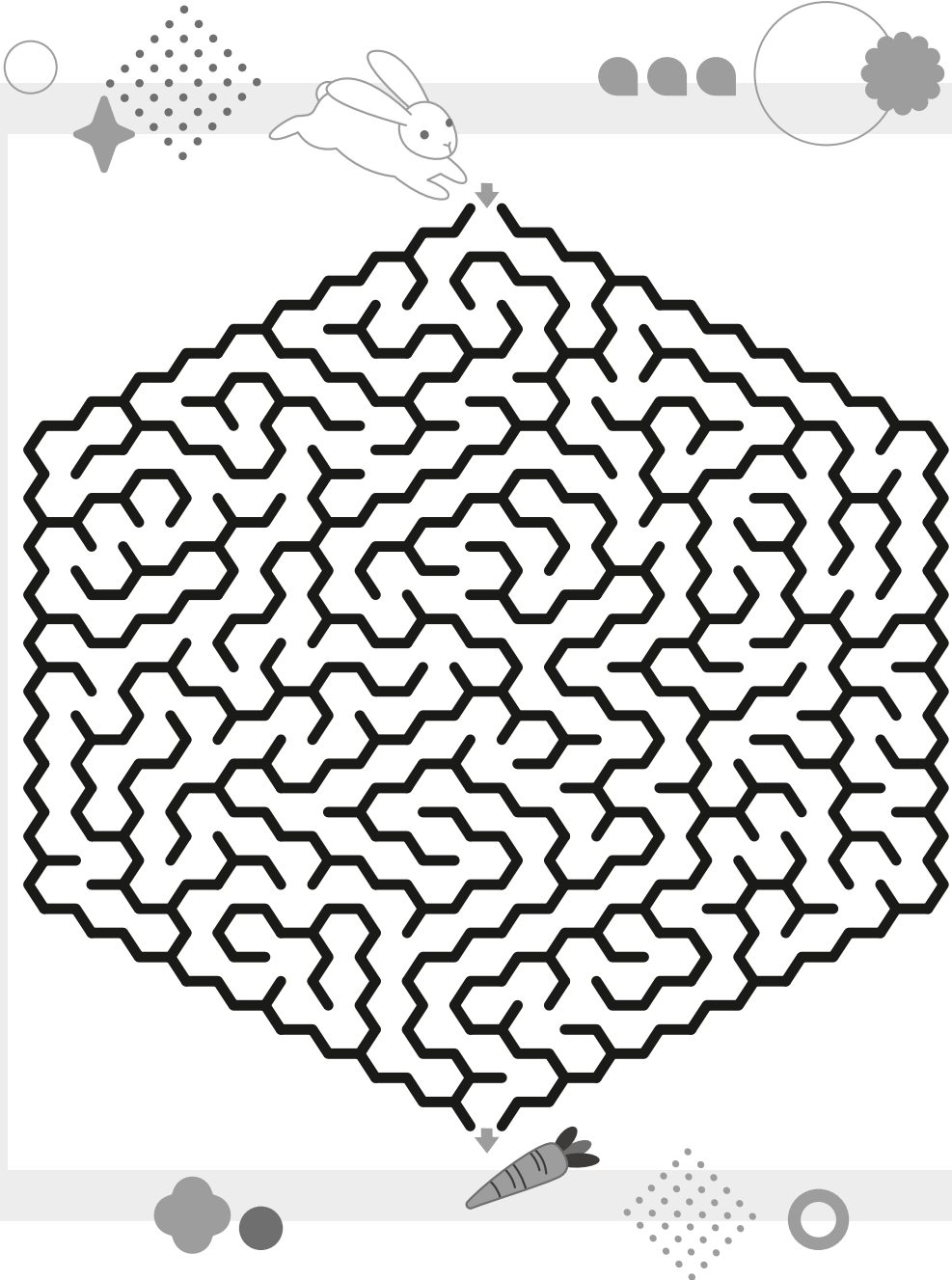
# IL RACCOLTO

Unisci i puntini dall'1 al 174 e goditi il sogno di una giornata a contatto con la natura!



# LA CORSA

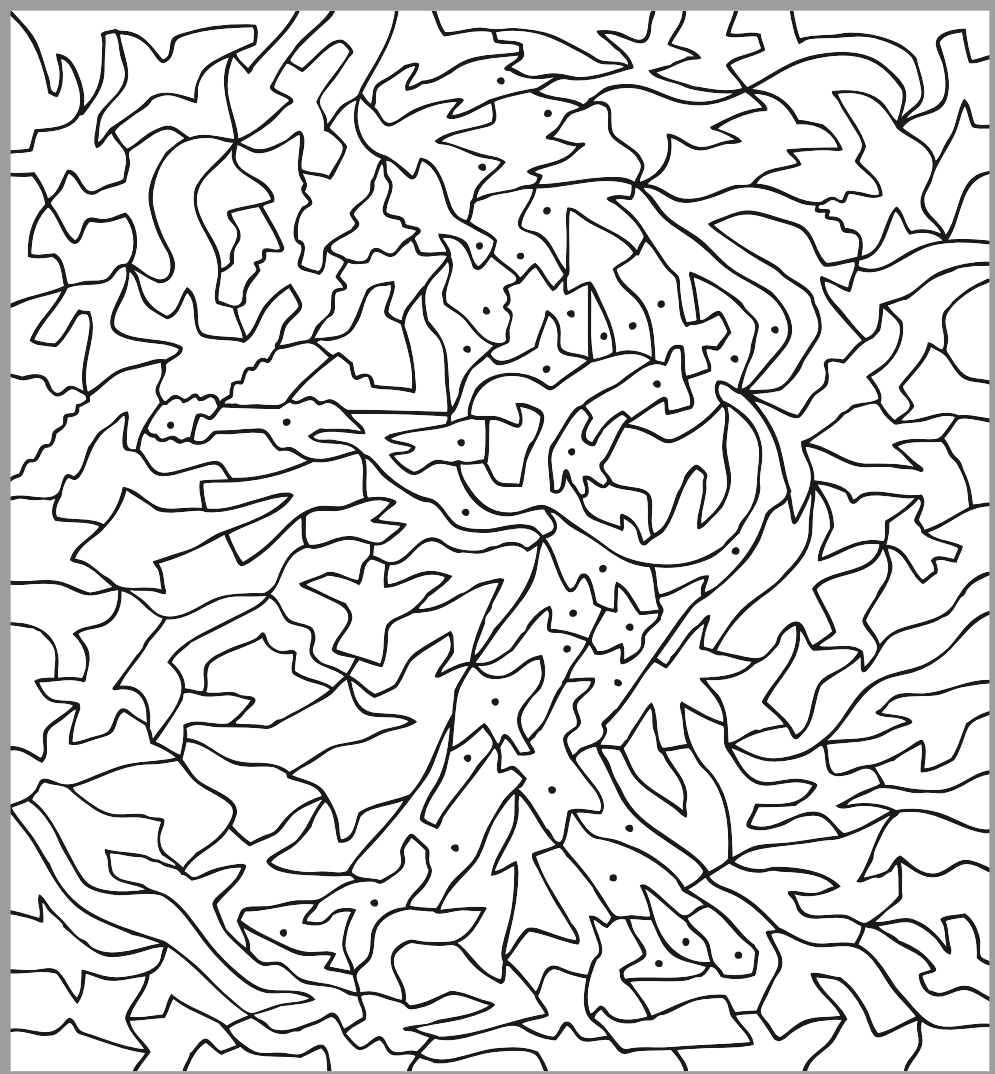
Il coniglio ha già l'acquilina in bocca:  
deve raggiungere al più presto la carota. Aiutalo!





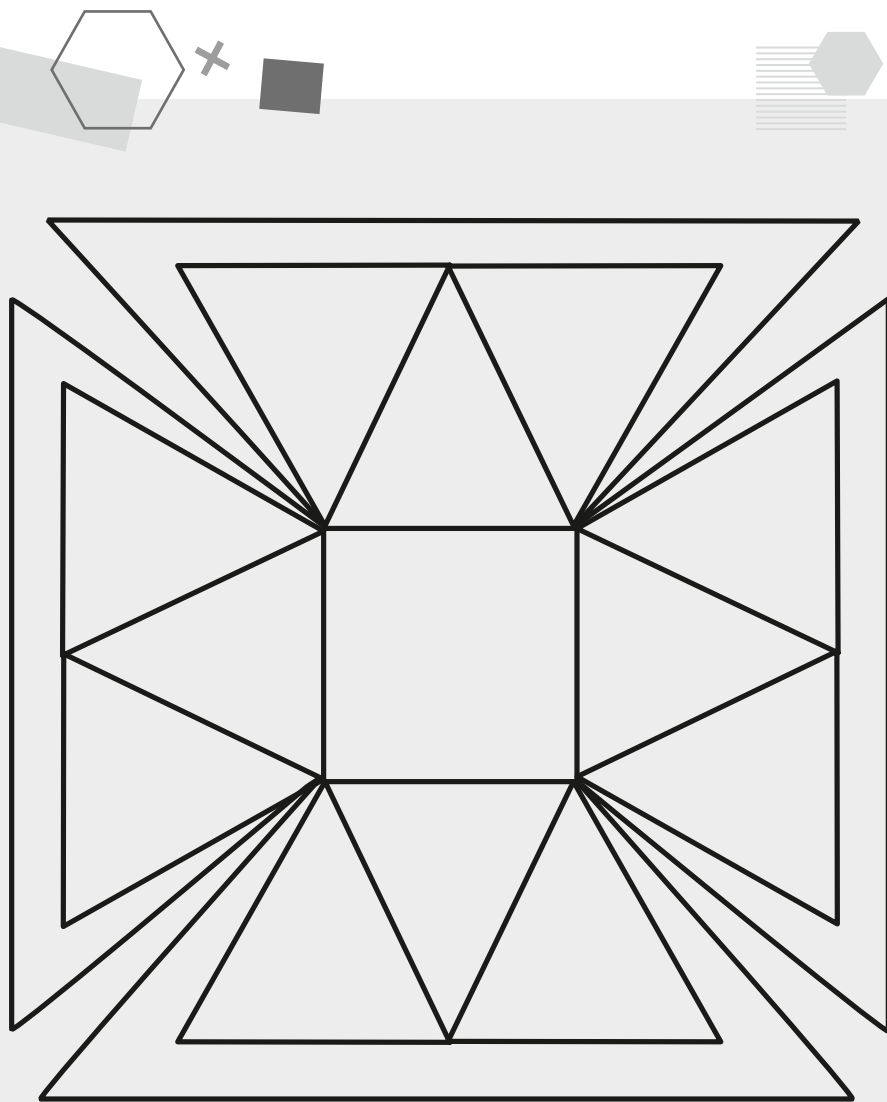
# CHE SPETTACOLO!

**G**li applausi non riescono a coprire la musica. L'entusiasmo è ormai alle stelle! Partecipa anche tu allo spettacolo annerendo gli spazi con il puntino nero.



# IL TAPPETO

**A**l centro di un tappeto è rappresentata questa figura disegnata con un sol tratto continuo, senza staccare la matita dal foglio e senza ripassare mai sulla stessa linea. Prova a riprodurla.



# LA PANNOCCHIA

Parti dal VIA e raggiungi il gambo di questa pannocchia seguendo il labirinto!



# CHE BOTTA!

Il match è già cominciato e lo sfidante del campione sembra essere in difficoltà. Vuoi vedere la scena? Annerisci gli spazi con il puntino nero!

