

侦探
冒险
跟踪
益智

神山的冒险游戏

鹦鹉在哪里

[法]迪纳·拉维/文 [法]法比安·劳伦特/图 蔡莲莉/译

7道侦探谜题
3场凶险搏斗
鹦鹉失踪之谜
正在慢慢浮出水面



温馨提示

这是一套多功能的儿童图画书，其中涵盖了故事、游戏、传统文化等多方面的内容。在阅读过程中，请您和孩子关注以下细节：

- NO1. 故事可以独立：对于年纪偏小（3—5岁）的孩子，可以先陪他（她）阅读故事
- NO2. 游戏可以独立：如果孩子对某一页的游戏感兴趣，可以让他（她）反复玩乐
- NO3. 故事和游戏结合：对于年龄层次较高的孩子，可以陪他（她）边读故事边玩游戏
- NO4. 亲子游戏使用步骤：看问题——独立解答——亲子合作——看提示（前提：不能独立解答）——和巨龙先生核对答案
- NO5. 阅读拓展：除了故事和书中提到的信息，图画中还藏着无穷的秘密

图书在版编目(CIP)数据

鹦鹉在哪里 / [法]拉维著；[法]劳伦特绘；蔡莲莉译.—武汉：湖北少年儿童出版社，2012.12
(海豚绘本花园系列)
ISBN 978-7-5353-8099-9

I .① 鹦… II .① 拉… ② 劳… ③ 蔡… III .① 儿童文学—图画故事—法国—现代 IV .① I565.85

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第318974号
著作权合同登记号：图字17-2012-018

Shen Shan: on a perdu Litchi !

Text by Didier Lévy
Illustrated by Fabien Laurent
© 2010 Éditions SARBACANE, Paris
Simplified Chinese copyright © 2013 Dolphin Media Co., Ltd.
本书中文简体字版权经法国SARBACANE出版社授予海豚传媒股份有限公司，
由湖北少年儿童出版社独家出版发行。

版权所有，侵权必究。

鹦鹉在哪里

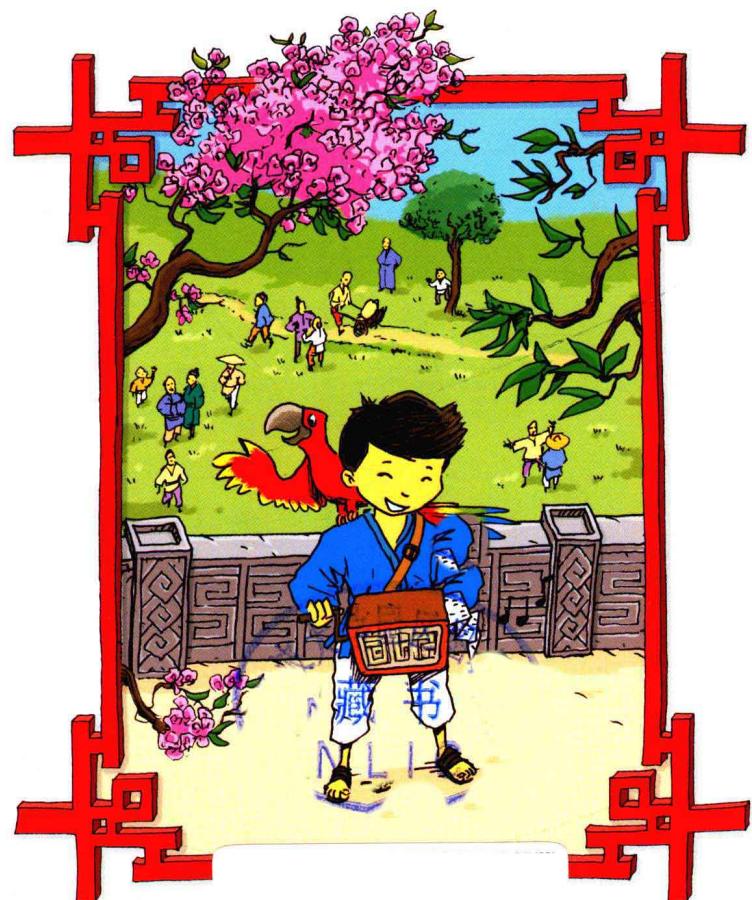
[法]迪纳·拉维 / 文 [法]法比安·劳伦特 / 图
蔡莲莉 / 译 责任编辑 / 王桢磊 黄穗 杨金龙
美术编辑 / 雷俊文 装帧设计 / 黄尹佳
出版发行 / 湖北少年儿童出版社
经销 / 全国新华书店
印刷 / 恒美印务（广州）有限公司
开本 / 787×1092 1/8 4印张
版次 / 2013年3月第2版第2次印刷
书号 / ISBN 978-7-5353-8099-9
定价 / 18.00元

策划 / 海豚传媒股份有限公司
网址 / www.dolphinmedia.cn 邮箱 / dolphinmedia@vip.163.com
咨询热线 / 027-87398305 销售热线 / 027-87396822
海豚传媒常年法律顾问 / 湖北今天律师事务所 王蕾 张帆 027-87896528

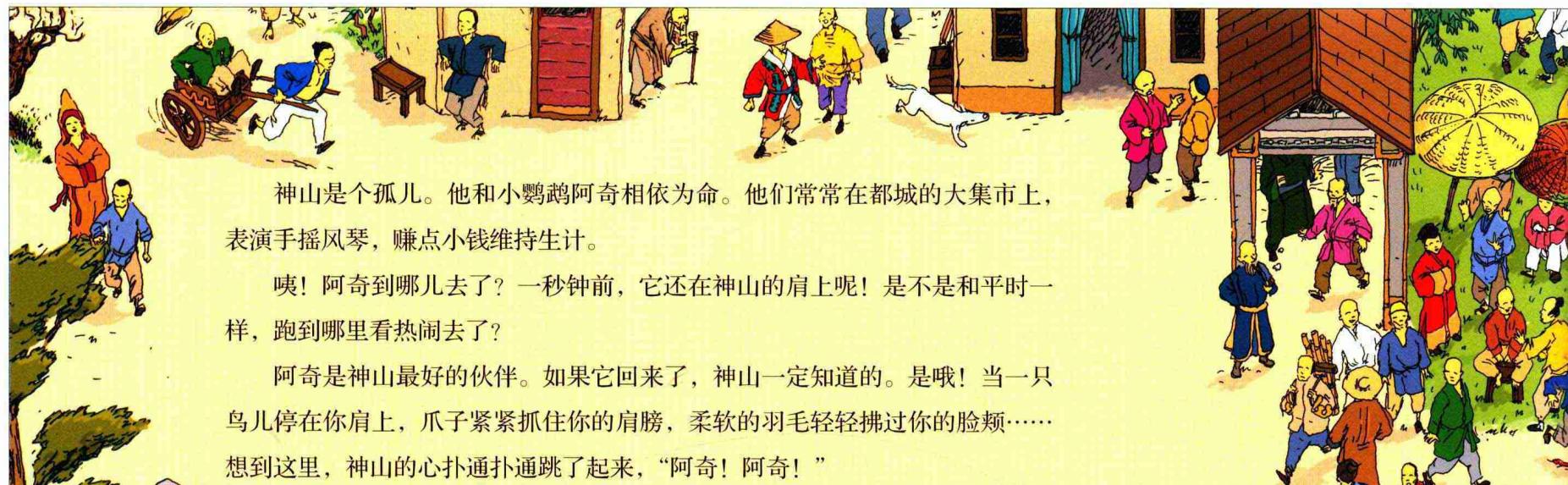
神山的冒险游戏

鹦鹉在哪里

[法]迪纳·拉维/文 [法]法比安·劳伦特/图 蔡莲莉/译



鹦鹉？什么鹦鹉呀？



神山是个孤儿。他和小鹦鹉阿奇相依为命。他们常常在都城的大集市上，表演手摇风琴，赚点小钱维持生计。

咦！阿奇到哪儿去了？一秒钟前，它还在神山的肩上呢！是不是和平时一样，跑到哪里看热闹去了？

阿奇是神山最好的伙伴。如果它回来了，神山一定知道的。是哦！当一只鸟儿停在你肩上，爪子紧紧抓住你的肩膀，柔软的羽毛轻轻拂过你的脸颊……想到这里，神山的心扑通扑通跳了起来，“阿奇！阿奇！”

亲爱的小朋友，请睁大眼睛，仔细找一找。

就算鸟儿飞走了，也会留下一点痕迹吧！



提示2：小河中的石头上也许有线索。



提示3：记得，要留意袋子哦！



提示1：亲爱的小朋友，请在地上找找，也许能发现点什么。



有眉目了吧？想确定自己的答案对不对，就去问问无所不知的巨龙。



刘师傅家的一杯茶

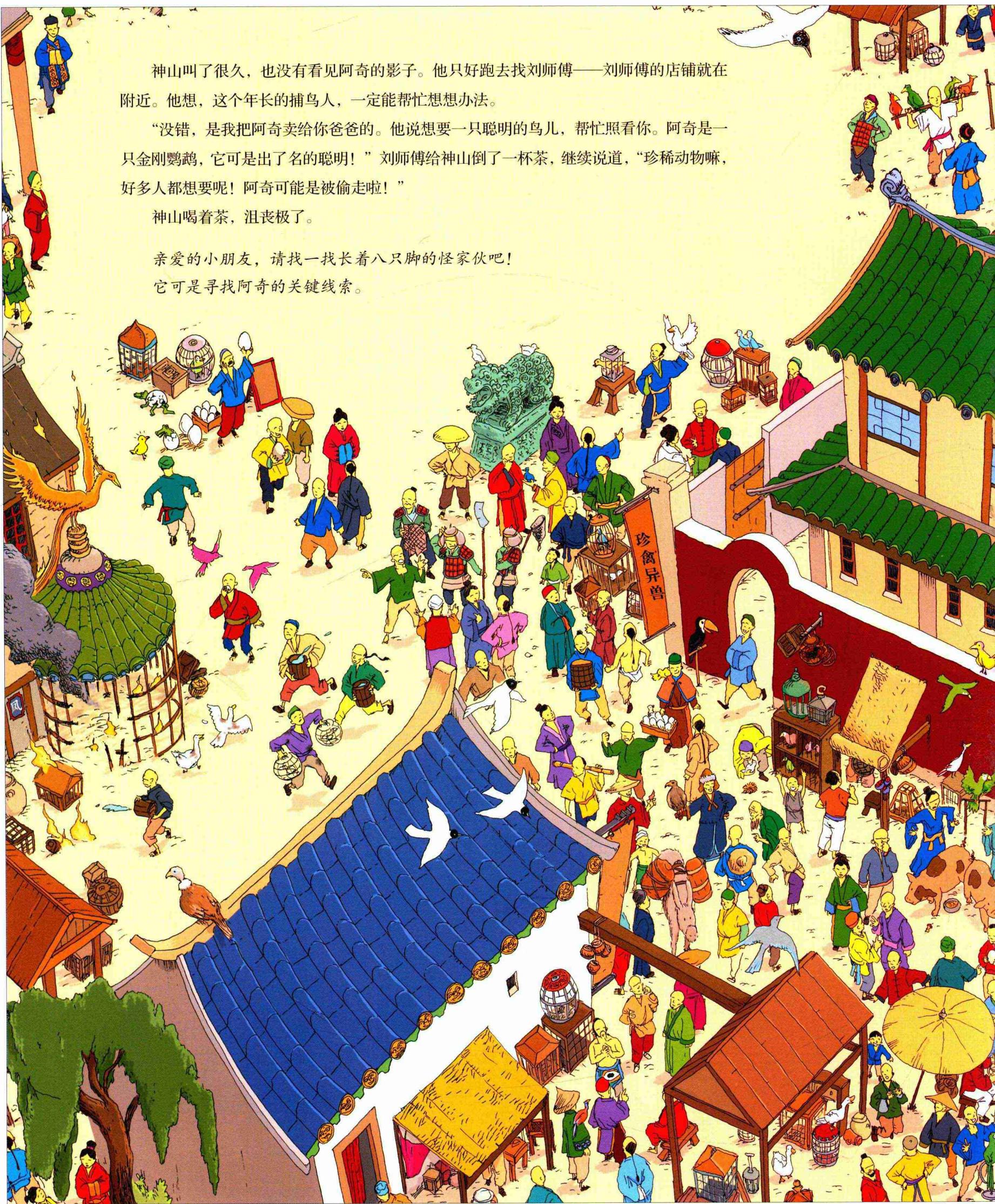
神山叫了很久，也没有看见阿奇的影子。他只好跑去找刘师傅——刘师傅的店铺就在附近。他想，这个年长的捕鸟人，一定能帮忙想想办法。

“没错，是我把阿奇卖给你爸爸的。他说想要一只聪明的鸟儿，帮忙照看你。阿奇是一只金刚鹦鹉，它可是出了名的聪明！”刘师傅给神山倒了一杯茶，继续说道，“珍稀动物嘛，好多人都想要呢！阿奇可能是被偷走啦！”

神山喝着茶，沮丧极了。

亲爱的小朋友，请找一找长着八只脚的怪家伙吧！

它可是寻找阿奇的关键线索。



提示2：找到细丝不太容易，找到枯树就简单多啦！

提示3：这只怪物肯定不是鸟儿。

提示1：八脚怪物把自己吊在一根细丝上。



如果找不到，就请问问无所不知的巨龙，它已经知道答案了。

仔细看看：刘师傅院子里的那棵枯树上，吊着一只蜘蛛！

一只名叫“花花”的蜘蛛



提示2：如果看到了一排樱桃树，你已经走完了这条路的 $\frac{2}{3}$ 。



提示3：如果你看到一扇绿色的门，那就到达目的地啦！



提示1：找到神山的位置，先陪他走到广场那里。再沿着红屋顶的亭子走就对了。

神山伤心地离开了刘师傅的铺子。

突然，他听到有人叫他：“小男孩！”他回过头，却没有发现人的影子。

“嘿，我在这里呢！”神山垂下眼睛，这才发现，一只蜘蛛跟在自己的身后。

“我叫花花，我听到你们说话了。我见过那个小偷，可以带你找到他。”

“哦……不用麻烦啦！”神山有些害怕，结结巴巴地说，“请你给我地址吧！”

很多人都害怕蜘蛛，花花早就习惯了人们的反应。它叹了口气说：“很简单的。从这里向前走，第一个路口右转，第三个路口左转。然后，你会看见前面有个广场。到了广场那里，再向右转，一直向前走。路的尽头，有两栋挨在一起的绿色房子。从那里左转，走过一条种满樱桃树的大路，右手边第三座房子就是他的家。”

尽管花花说得非常仔细，神山的心里还是有些糊涂。

亲爱的小朋友，请你跟着花花指的路，帮助神山找到小偷的家。



你找到小偷的家了吗？如果找不到，就问问无所不知的巨龙吧！

终于有眉目了!



提示2：四处看看，哪里还留下了鹦鹉的信息。



提示3：通常，小偷们会给得到的宝贝做记录。



神山走了很久，终于找到了小偷的家。他走进院子，穿过一扇门，来到一个巨大的仓库里。

那里放着许多大大小小的空笼子。

“嘿！小家伙，你要干什么？”突然，一阵咆哮声传来，吓了他一跳。

神山转过身，只见一只巨大的牧羊犬，挡在自己的面前。

“呃……”他又开始结巴起来，“我……我在找我的表姐，我们在玩躲猫猫呢！”

这时，他突然发现了一件有用的东西。

“这里没什么表姐！”牧羊犬吼道，“马上离开这儿。要不然，你就要到我的肚子里去玩躲猫猫了。”

神山连忙装出一副笑脸，逃了出去。

亲爱的小朋友，请在这一页观察一分半钟。

你的任务就是，找出神山发现的那个东西。



太难了？那就去找无所不知的巨龙确认一下。

在清单上，画着一个标志，那可能是某个地方的标志。



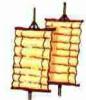
神秘的风之岛！



提示2：看看哪些桅杆顶端挂着旗帜。

提示3：仔细看看旗帜上的标志，和上一页找到的图案对一对。

提示1：找一找有两张帆的船。



原来，在那个大仓库里，画着一个非常重要的标记。

“它肯定代表什么地方，阿奇说不定被卖到那里去了！”神山的脑海里，不停地转动着。他急急忙忙跑到帝国图书馆里，找到百科全书，一页一页地翻了起来。皇天不负有心人！终于，他在其中一页，找到了那个标记——那是克拉浮图国王的标志。克拉浮图是风之岛的统治者。

神山一下子兴奋起来。他连忙跑回家，往布袋里扔了几件东西，向港口飞奔而去。他的脑海里，已经有了计划：找到前往风之岛的船，偷偷溜上去！

亲爱的小朋友，新的任务又来了：请帮助神山找到前往风之岛的大船！



无所不知的巨龙早就知道答案啦！

请想一想红色衣橱上的标志，再看一看每艘船上的标志。



一个偷偷溜上船的乘客



提示2：虽然小偷也在船上，不过，神山是不可能看到他的。



提示3：有一张吊床，却没法在里面睡觉。

提示1：没错，汤是热乎乎的。可如果你在这附近找，那就大错特错啦！



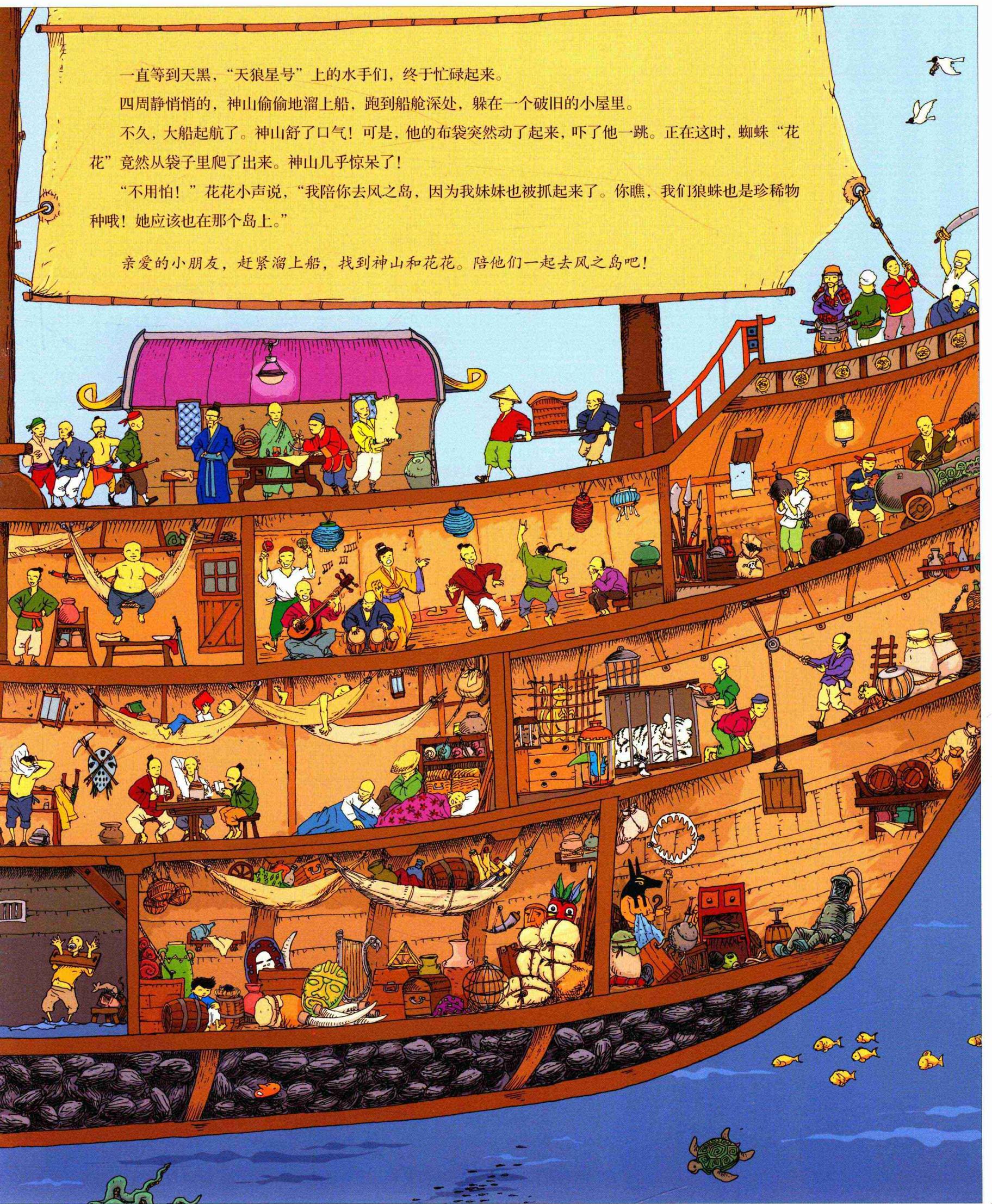
一直等到天黑，“天狼星号”上的水手们，终于忙碌起来。

四周静悄悄的，神山偷偷地溜上船，跑到船舱深处，躲在一个破旧的小屋里。

不久，大船起航了。神山舒了口气！可是，他的布袋突然动了起来，吓了他一跳。正在这时，蜘蛛“花花”竟然从袋子里爬了出来。神山几乎惊呆了！

“不用怕！”花花小声说，“我陪你去风之岛，因为我妹妹也被抓起来了。你瞧，我们狼蛛也是珍稀物种哦！她应该也在那个岛上。”

亲爱的小朋友，赶紧溜上船，找到神山和花花。陪他们一起去风之岛吧！



找到他们了吗？如果没找到，就让巨龙告诉你。

他们躲在船舱底部，那里是一个放着吊床的杂物间。



险象环生的悬崖



提示2：请不要接近士兵、看门人、磷火和那些有触手的生物。



提示3：凳子不是陷阱。而且，它可以帮上忙。

提示1：找到箭头，也许可以帮帮忙。



旅程长得要命，海浪也大得吓人。遇到第一场暴风雨时，神山害怕极了。他紧紧抱住花花，一动也不敢动。紧接着，第二场暴风雨又来了。这一次，花花也吓坏了！它在神山的身边缩成一团。

终于，大船在一个悬崖边停了下来。

深夜，神山和花花小心翼翼地溜了出来。从悬崖底部向山顶看，大雾中，隐隐约约有一座城堡。于是，他们开始往上爬。

可是，一阵狂风刮来，花花一下子掉下了悬崖。神山转过头向下看去，从悬崖到海面，足足有二十多米高。哪里还看得见花花的影子？

亲爱的朋友，神山已经吓坏了。
悬崖上太危险啦！请你赶紧帮他找找路吧！

无所不知的巨龙有话要说：

攀登悬崖的时候，可千万别小心。剩下的就是小儿科啦！

城堡上有一座小房子。窗户打开时，你就趁机溜进去。

