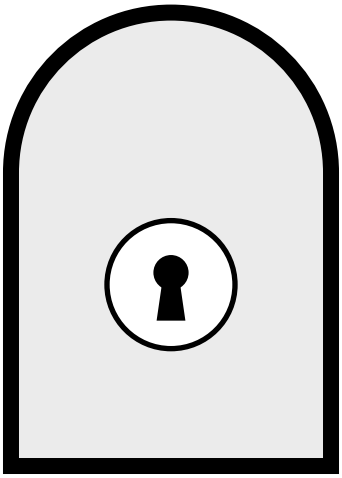
UN LIBRO ESCAPE ROOM PER BAMBINI

FUGA DAL MUSEO DEI DINOSAURI

Un libro escape room per bambini dagli 8 ai 12 anni: 8 stanze chiuse a chiave e 32 codici segreti, con indizi e soluzioni





Giulia Ferri

Sample pages

Fuga dal museo dei dinosauri

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere copiata, riprodotta o condivisa in alcuna forma senza il permesso scritto del titolare dei diritti, salvo brevi citazioni nelle recensioni. Puoi fotocopiare le pagine degli enigmi per uso personale.

Questa è un'opera di fantasia. Nomi, personaggi, luoghi ed eventi sono frutto dell'immaginazione. Ogni somiglianza con persone o luoghi reali è puramente casuale.

Ogni enigma di questo libro è stato creato e controllato al computer: ognuno ha una sola risposta, ogni codice apre una sola porta e ogni codice sbagliato del Registro dei codici è stato controllato perché non porti da nessuna parte.

Prima edizione.

INDICE

Come si gioca 4

Comincia la storia 6

Stanza 1 7

L'atrio. Le altre stanze si aprono una alla volta.

Diario della fuga 56

Il Registro dei codici 57

Primi indizi: una spintarella 59

Secondi indizi: il metodo 63

Terzi indizi: ci sei quasi 66

Soluzioni spiegate 69

Sample pages

Come si gioca

La porta si è chiusa a chiave e non puoi uscire! Per scappare, passa da una stanza all'altra. In ogni stanza ci sono degli enigmi. Le loro risposte formano un codice, e il codice apre la porta successiva.

1 Esplora la stanza

Ogni stanza comincia con una pagina della porta: la storia, una pianta della stanza che mostra dove si trova ogni enigma e l'elenco dei suoi enigmi con le pagine.

2 Risolvi gli enigmi

Ogni enigma ha un simbolo e un nome, come l'enigma Triangolo 3B. La sua risposta è una sola cifra, tranne nel lucchetto a numeri, che dà tutta la combinazione. Alcuni enigmi chiedono prima la risposta di un altro; la pagina ti dice quale.

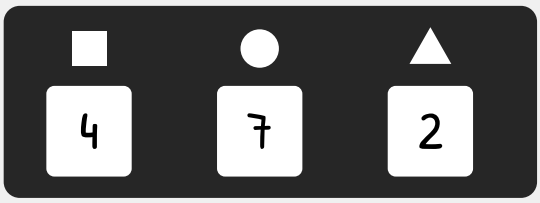
3 Imposta il lucchetto

Nella pagina del lucchetto, scrivi ogni risposta sotto il suo simbolo. Le rotelle non seguono l'ordine degli enigmi. Leggile da sinistra a destra: è il codice della stanza.

4 Controlla nel Registro dei codici

Cerca il blocco della stanza nel Registro dei codici (pagina 57) e trova il tuo codice. Vai alla pagina scritta accanto. Se in alto c'è scritto LA PORTA SI APRE, ce l'hai fatta. Qualsiasi altra pagina vuol dire che il lucchetto ha resistito: non leggere oltre, torna indietro e controlla le risposte. Un codice che non è nel registro è sbagliato anche lui.

ESEMPIO



L'enigma A (cerchio) ha dato 7, il B (triangolo) 2 e il C (quadrato) 4. Le rotelle dicono quadrato, cerchio, triangolo, quindi il codice è 472. Nel registro, accanto a 472 c'è un numero di pagina: vai lì e guarda se la porta si apre.

Sample pages

Se ti blocchi

Nelle vere escape room c'è chi dirige il gioco e ti dà un indizio. Questo libro ne ha tre per ogni enigma, ognuno un po' più forte del precedente, in sezioni separate, così sbirciarne uno non rovina mai il successivo.

Primo indizio: una spintarella
Ti indica da dove cominciare, senza svelare niente. Pagina 59.

Secondo indizio: il metodo
Ti spiega come funziona l'enigma e ti mette in moto. Pagina 63.

Terzo indizio: ci sei quasi
Ti porta quasi alla fine. Ti resta solo l'ultimo passo. Pagina 66.

Soluzioni spiegate
Ogni risposta, come arrivarci e ogni codice, dalla pagina 69. Tienile per controllare.

Da sapere

- Ogni enigma ha una sola risposta. Un programma li ha risolti tutti, poi un secondo programma, separato, li ha controllati di nuovo.
- La difficoltà cresce poco a poco. I pallini di ogni enigma indicano il livello: un pallino facile, due medio, tre difficile.
- Scrivi nel libro. Meglio a matita: quasi tutti gli enigmi lasciano spazio per i calcoli, e le pagine dei lucchetti hanno le caselle per le risposte.
- Tieni il conto. Il Diario della fuga, a pagina 56, ha spazio per il tuo tempo e per gli indizi usati in ogni stanza.
- I messaggi segreti sono scritti in maiuscolo e senza accenti: per esempio PERCHE al posto di PERCHÉ.

Sample pages

COMINCIA LA STORIA

IL MUSEO DEI DINOSAURI

La gita della scuola è quasi finita, ma tu resti ancora un momento davanti al grande scheletro del tirannosauro. Quando ti giri, la sala è vuota e le luci si spengono una dopo l'altra.

Dal soffitto scende una vocina metallica: «Ciao! Sono Fossilino, il robot custode. Di notte il museo si chiude a chiave, ma ogni porta si apre con un codice.»

«Trova i codici nascosti in ogni stanza e arriverai all'uscita prima dell'alba. Prendi una matita. Ti aspetto alla porta grande!»

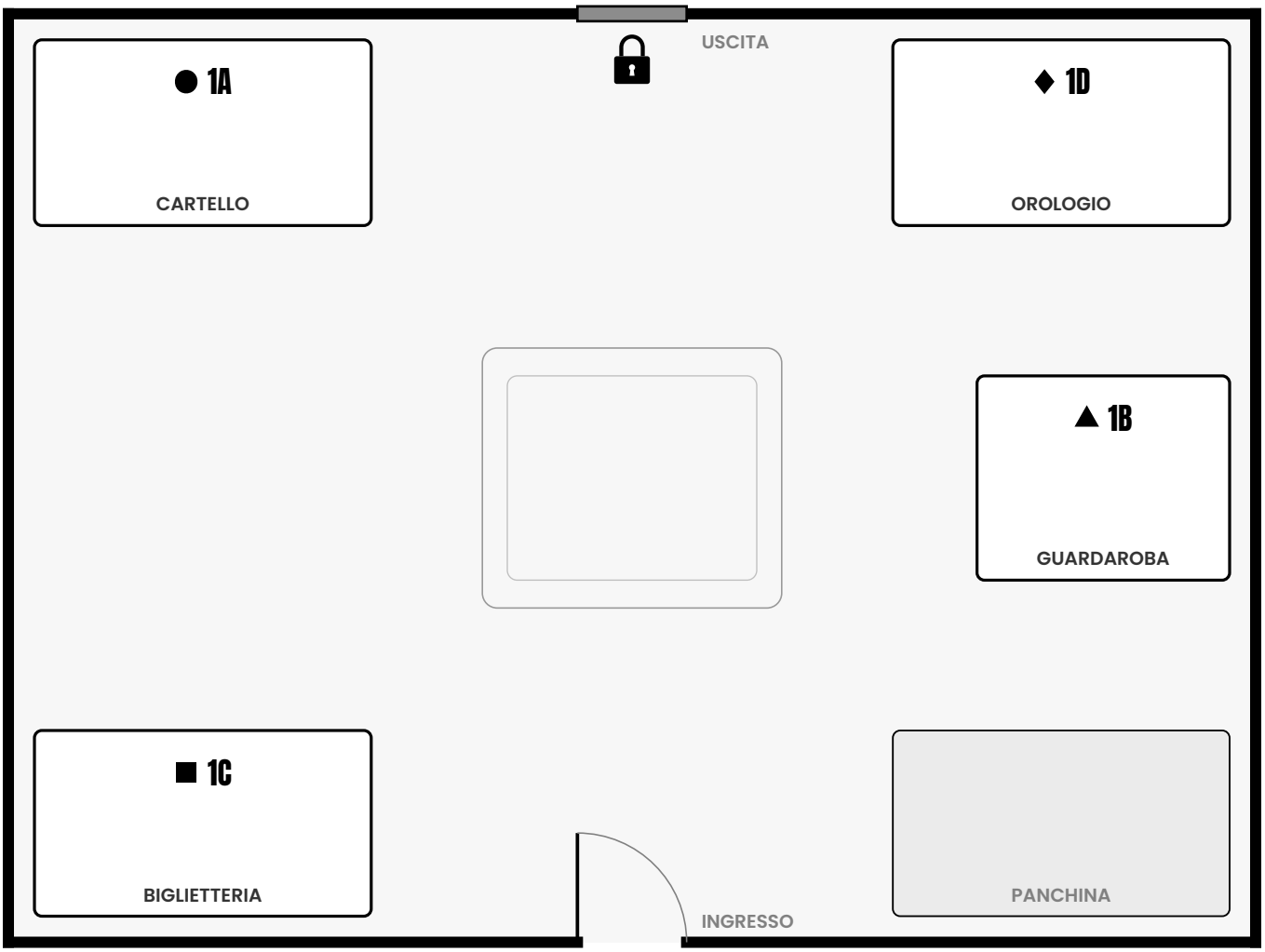
Vai a pagina 7: ti aspetta la stanza 1.

Sample pages

L'ATRIO

Una grande biglietteria di legno, un orologio che fa tic tac e un cartello con scritto «Benvenuti». La porta d'ingresso dietro di te è già chiusa. Davanti c'è una porta verde con un lucchetto colorato.

PIANTA DELLA STANZA



IN QUESTA STANZA

- ☐ ● 1A **Le piastrelle del cartello** ●○○ pagina 8
- ☐ ▲ 1B **Somme con i disegni** ●○○ pagina 9
- ☐ ■ 1C **Le luci della biglietteria** ●○○ pagina 10
- ☐ ◆ 1D **Il percorso dell'orologio** ●○○ pagina 11

Con tutte le risposte, il lucchetto ti aspetta a pagina 12.

Sample pages

Le piastrelle del cartello

●○○ FACILE

Una piccola griglia di piastrelle del cartello ha dei buchi.

Completa le piastrelle mancanti in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro con il bordo spesso contenga i numeri da 1 a 4 una volta sola. La tua risposta è il numero sulla piastrella con la stella.

2		3	★
		4	
4			3
3		2	4

SPAZIO PER I CALCOLI

● **Rotella Cerchio (1A)**
La tua risposta

Ti serve aiuto? Indizi alle pagine 59, 63, 66

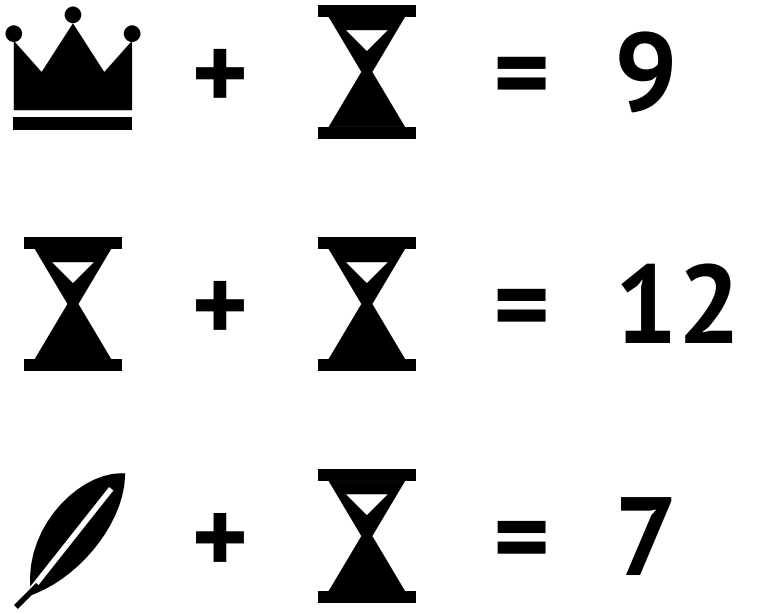
Sample pages

Somme con i disegni

●○○ FACILE

Qualcuno ha fatto dei conti con i disegni sopra il guardaroba.

Ogni disegno vale un numero intero da 1 a 9, e lo stesso disegno vale sempre lo stesso numero. Moltiplica prima di sommare o sottrarre. Calcola l'ultima riga.



SPAZIO PER I CALCOLI

▲ **Rotella Triangolo (1B)**
La tua risposta

Ti serve aiuto? Indizi alle pagine 59, 63, 66

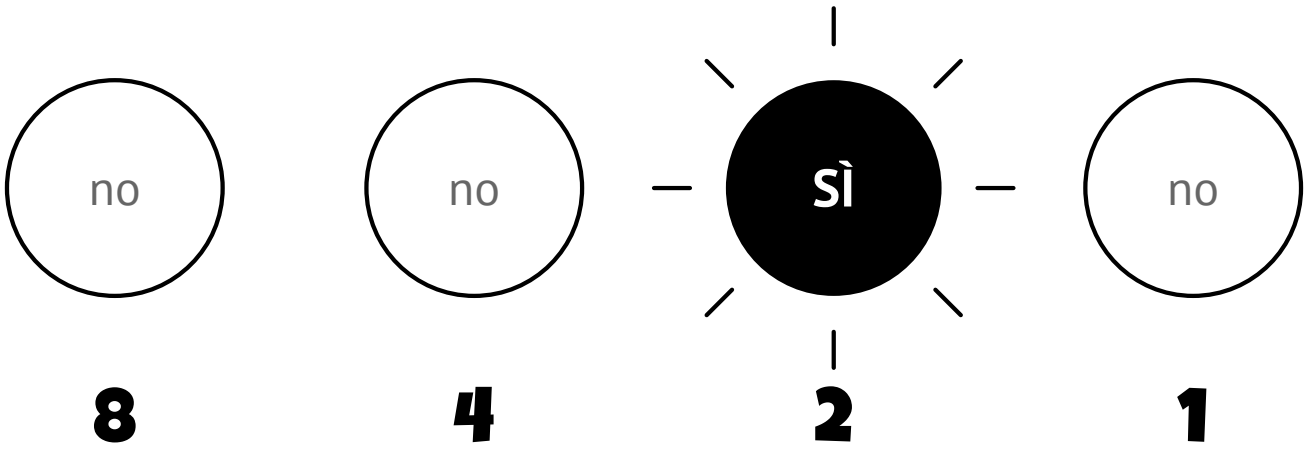
Sample pages

Le luci della biglietteria

●○○ FACILE

La biglietteria ha una fila di lampadine. Alcune sono accese, altre spente.

Ogni lampadina vale il numero scritto sotto. Somma le lampadine con scritto SÌ: è la tua risposta.



SPAZIO PER I CALCOLI

Rotella Quadrato (1C)
La tua risposta

Ti serve aiuto? Indizi alle pagine 59, 63, 66

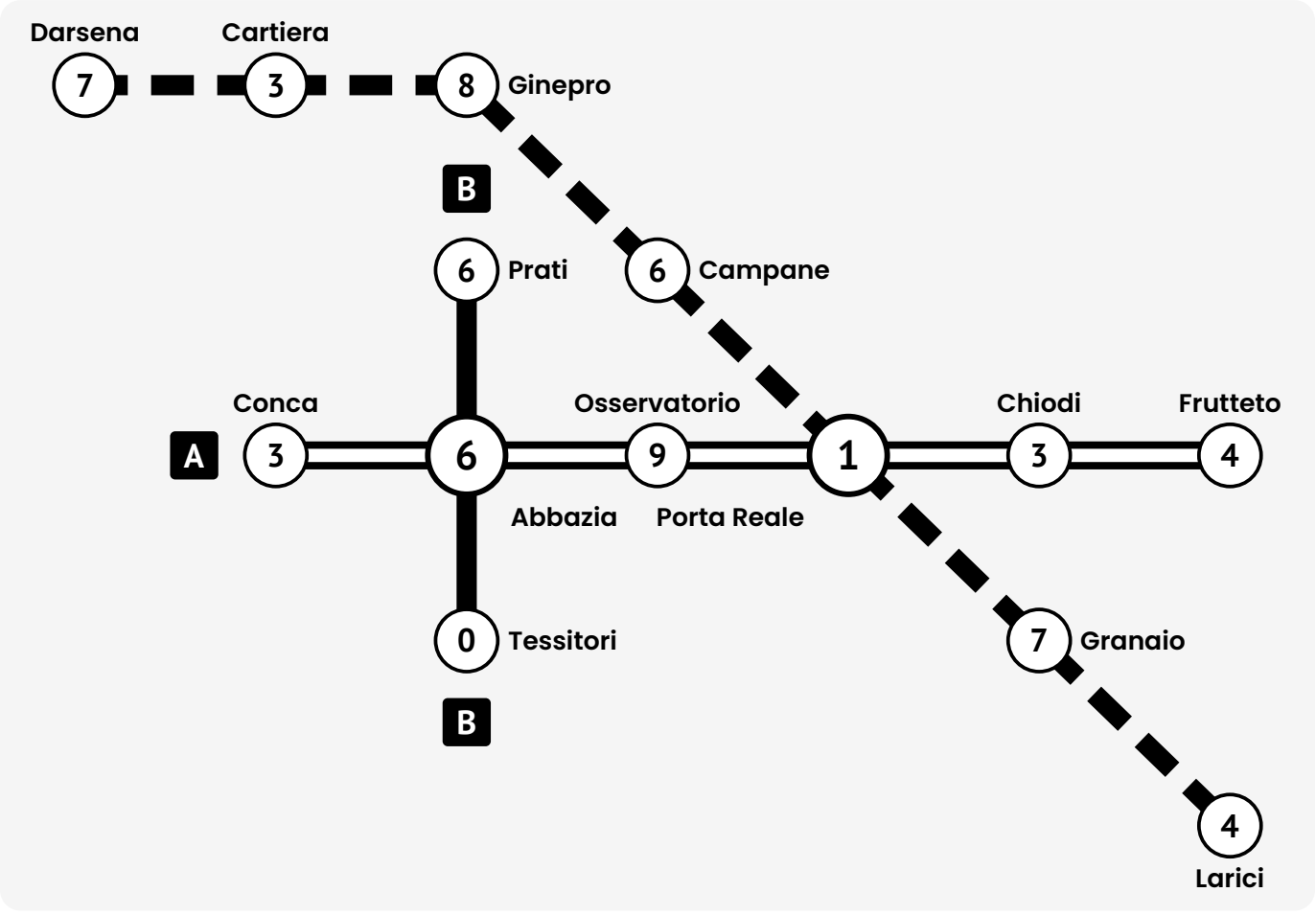
Sample pages

IL PERCORSO DELL'OROLOGIO

●○○ FACILE

Dietro l'orologio trovi una vecchia mappa delle linee e un biglietto su un viaggio.

Viaggia in tram come dice il biglietto. Conta le fermate come un passeggero: la stazione dove sali non conta, la successiva è la fermata 1. «Direzione» indica il capolinea da quella parte della linea. Cambia linea solo dove le linee si incrociano.



- Parti dalla stazione Larici.
1. Prendi la linea C direzione Darsena e fai 2 fermate.
2. Cambia sulla linea A direzione Conca e fai 2 fermate.
- **La tua risposta è il numero della stazione dove arrivi.**

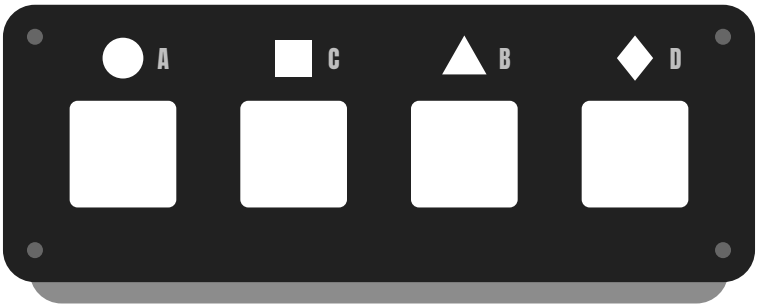
◆ **Rotella Rombo (1D)**
La tua risposta

Ti serve aiuto? Indizi alle pagine 59, 63, 66

Sample pages

IL LUCCHETTO

Scrivi ogni risposta sotto il suo simbolo. Le rotelle non seguono l'ordine degli enigmi. Leggile da sinistra a destra: è il codice della stanza.



LE TUE RISPOSTE

● 1A	Le piastrelle del cartello	pagina 8	☐
▲ 1B	Somme con i disegni	pagina 9	☐
■ 1C	Le luci della biglietteria	pagina 10	☐
◆ 1D	Il percorso dell'orologio	pagina 11	☐

CONTROLLA IL CODICE

1. Apri il Registro dei codici a pagina 57 e cerca il blocco Stanza 1.
2. Cerca il tuo codice. Se non c'è, è sbagliato: controlla le risposte.
3. Vai alla pagina scritta accanto al tuo codice. LA PORTA SI APRE in alto? Ce l'hai fatta. Qualsiasi altra pagina: il lucchetto ha resistito, quindi torna subito indietro.

Non si apre? Quasi tutti i codici sbagliati dipendono da una sola rotella. Ricontrolla ogni risposta o prendi un indizio: gli indizi cominciano a pagina 59.

Tempo impiegato _____ **Indizi usati** _____

Sample pages