UN LIBRO DI MISTERI E ATTIVITÀ

CASI DA DETECTIVE PER BAMBINI

12 misteri da risolvere con codici segreti, impronte, mappe e giochi di logica, dagli 8 ai 12 anni



Giulia Ferri

Sample pages

Casi da detective per bambini

12 misteri da risolvere con codici segreti, impronte, mappe e giochi di logica, dagli 8 ai 12 anni

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o condivisa in alcuna forma senza il permesso scritto dell'editore, salvo brevi citazioni in una recensione. Puoi fotocopiare le pagine dei casi per la tua famiglia o la tua classe.

Tutti i 12 casi di questo libro sono originali. Nomi, luoghi e fatti sono inventati. Ogni caso ha un solo colpevole, e serve ogni prova per trovarlo. Ogni codice, scia e griglia ha una sola soluzione.

Prima edizione, 2026

INDICE

Ciao, detective! 4

Il tuo kit da detective 5

La tua tessera e il tuo distintivo 9

Livello apprendista detective ★☆☆ 11

01 La lente delle storie 12

02 Gli anelli sugli alberi 17

03 I fossili scambiati 22

04 Le scarpe da ginnastica scambiate 27

Livello detective junior ★★☆ 32

05 Il retino verde 33

06 Lo scherzo dei pennelli 39

07 Il timbro delle date 45

08 Il microfono sparito 51

Livello detective esperto ★★★ 57

09 La palla di neve sparita 58

10 Il triangolo d'argento 65

11 L'annaffiatoio giallo 72

12 La bandiera del campo 79

Le soluzioni 86

Registro dei casi 92

Attestato da super detective 93

Sample pages

CIAO, DETECTIVE!

Qualcosa è sparito. Qualcuno ha fatto uno scherzo. Qualcuno ha combinato un pasticcio. 12 casi ti aspettano, e solo tu puoi risolverli. In questi casi nessuno si fa male, ma qualcuno ha sempre qualcosa da spiegare!

OGNI FASCICOLO CONTIENE

1. **La scheda del caso**
   Che cosa è successo, dove e quando. Leggila due volte!
2. **Il tabellone dei sospettati**
   Tutti i sospettati, con il numero di scarpe, lo zaino, l'animale e il posto preferito.
3. **Le prove**
   Da due a quattro minigiochi: codici, orme, impronte digitali, fogli delle firme, mappe e griglie logiche. Ogni prova scagiona almeno un sospettato.
4. **Il taccuino del detective**
   Segna chi viene scagionato da ogni prova. L'unico sospettato che resta è il colpevole.
5. **La soluzione**
   In fondo al libro. Controlla la tua risposta e guarda come si incastra ogni indizio.

TRE LIVELLI DA DETECTIVE

★☆☆

Apprendista detective
Quattro sospettati e due prove. Codici facili, un'orma da contare e una mappa da leggere.

★★☆

Detective junior
Cinque sospettati e tre prove. Arrivano codici nuovi, un foglio delle firme e una griglia logica.

★★★

Detective esperto
Sei sospettati e quattro prove. Orologi, percorsi con la bussola, orme in scala e griglie più difficili.

Usa la matita, così puoi cambiare idea. Sei in difficoltà? Guarda le pagine del kit da detective che vengono subito dopo. Poi riprova prima di sbirciare la soluzione.

Sample pages

KIT DA DETECTIVE: CODICI

A volte i colpevoli lasciano biglietti in codice. Qui trovi tutti i codici del libro e come decifrarli. Torna qui quando vuoi. I codici usano le 26 lettere dalla A alla Z, senza accenti.

CODICE DEI NUMERI

Ogni numero è una lettera. 1 = A, 2 = B, e così via fino a 26 = Z.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

CODICE A SPECCHIO

Rovescia l'alfabeto. La A diventa Z, la B diventa Y, la C diventa X.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

CODICE DI CESARE

Ogni lettera è andata avanti nell'alfabeto. Per leggerla, torna indietro dello stesso numero di posti. Con uno spostamento di 3, la D diventa A e la E diventa B.

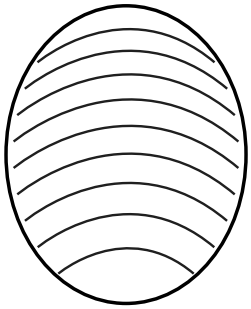
Spostamento di 3: JDWWR = GATTO

Sample pages

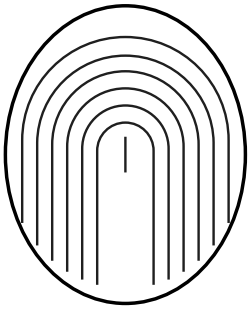
KIT DA DETECTIVE: IMPRONTE

Non esistono due persone con le stesse impronte digitali. In questo libro ogni impronta ha una forma e fino a due piccoli segni.

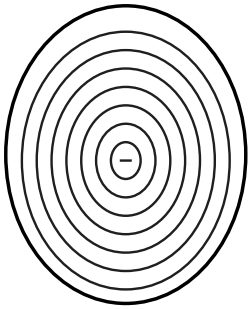
TRE FORME DI IMPRONTA



Arco
Le linee passano sopra come una collina.

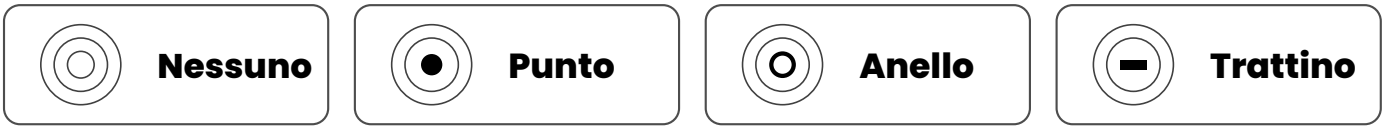


Ansa
Le linee salgono e tornano giù.



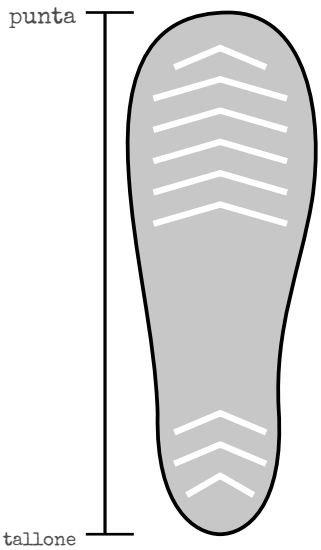
Vortice
Le linee fanno cerchi dentro cerchi.

PICCOLI SEGNI



Un'impronta sbavata mostra solo una metà. Guarda la forma e il segno della metà che si vede. Ogni impronta in archivio che corrisponde a quella metà resta sospetta.

ORME



Misura dal tallone alla punta
Metti il tallone sullo 0. Leggi il numero sulla punta delle dita.

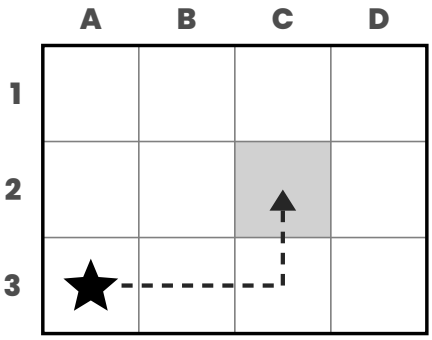
Cercalo nella tabella
Cerca quella lunghezza nella tabella dei numeri di scarpe. Piedi più lunghi portano numeri più grandi.

Disegni in scala
Alcune orme sono disegnate più piccole del vero. Se ogni casella vale 2 cm, conta le caselle e moltiplica per 2.

Sample pages

KIT DA DETECTIVE: MAPPE E ORARI

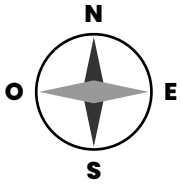
CASELLE E SCIE SULLA MAPPA



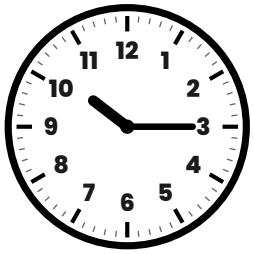
Ogni casella ha il nome della sua lettera e poi del suo numero. La casella grigia è la C2: colonna C, riga 2.

Per seguire una scia, parti dalla stella in A3. «Spostati di due caselle a destra» ti porta in C3. Poi «Spostati di una casella in su» ti porta in C2. Muoviti una casella alla volta e conta ad alta voce.

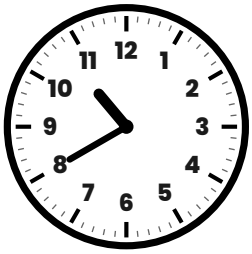
I detective esperti usano la bussola: il nord è in alto, il sud in basso, l'est a destra e l'ovest a sinistra.



LEGGERE L'OROLOGIO



10:15

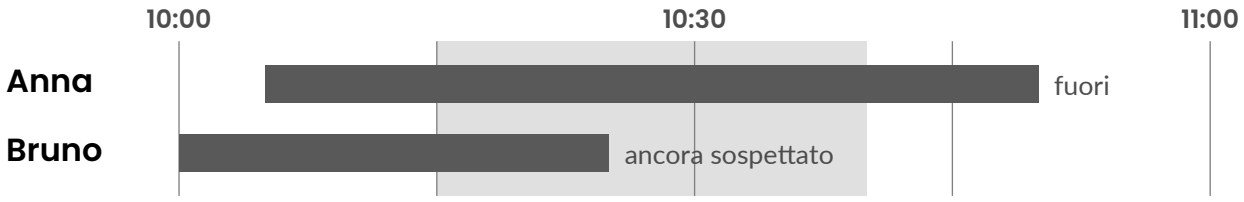


10:40

La lancetta corta indica l'ora. La lancetta lunga indica i minuti. Per la lancetta lunga ogni numero vale 5 minuti: il 3 vuol dire 15 minuti, il 6 vuol dire 30 minuti e l'8 vuol dire 40 minuti.

FOGLI DELLE FIRME E LINEE DEL TEMPO

Un foglio delle firme mostra dove erano i bambini e quando. Con loro c'era un adulto. Se un bambino era registrato in un altro posto per tutto il tempo tra «c'era ancora» e «non c'era più», non può averlo fatto.



in grigio: dalle 10:15 (c'era ancora) alle 10:40 (non c'era più)

Sample pages

KIT DA DETECTIVE: GRIGLIE

Una griglia logica ti dice chi era dove. Ogni bambino era in un posto, e in ogni posto c'era un bambino.

PROVA TU: UN ESEMPIO SVOLTO

1. Anna era in cortile.
2. Bruno non era al lago.

	Cortile	Lago	Aula
Anna	O	X	X
Bruno	X	X	O
Carlo	X	O	X

Indizio 1

Anna era in cortile: metti una O nella sua casella del cortile. Metti una X nelle sue altre caselle, e una X sotto il cortile per Bruno e Carlo.

Indizio 2

Bruno non era al lago: metti una X. A Bruno resta una sola casella vuota, l'aula. Metti lì una O.

Ultimo passo

A Carlo resta il lago. Ogni riga e ogni colonna ha una sola O. Risolto!

CHI È STATO? IL TACCUINO

Ogni caso finisce con il taccuino del detective. Metti una X sotto ogni prova che scagiona un sospettato. Chi non ha nessuna X resta sospettato. Quando ne resta uno solo, hai trovato il colpevole.

SOSPETTATO	PROVA A	PROVA B	SOSPETTATO?
Mia	X		no
Leo		X	no
Zoe			**SÌ**
Sara	X	X	no

Qui solo Zoe non ha nessuna X, quindi il guaio l'ha combinato Zoe. Poi vai alla soluzione per controllare.

Sample pages

LA TUA TESSERA DA DETECTIVE

Compila la tessera, poi ritaglia la tessera e il distintivo. Il retro di questa pagina è bianco, così non tagli nessun caso.

TESSERA DETECTIVE Agenzia investigativa Fascicoli

Disegnati qui

NOME DA DETECTIVE

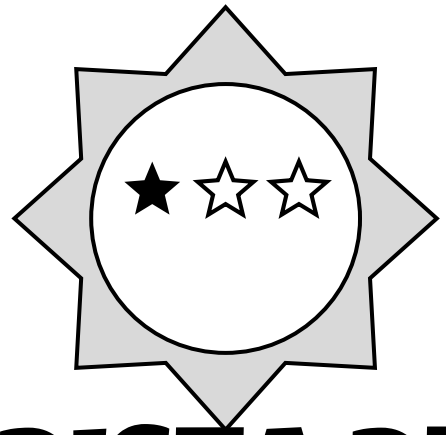
NOME IN CODICE

NUMERO DEL DISTINTIVO

DATA DI ISCRIZIONE



Sample pages



APPRENDISTA DETECTIVE

Casi da 1 a 4

Quattro sospettati e due prove. Codici facili, un’orma da contare
e una mappa da leggere.

Sample pages

LA LENTE DELLE STORIE

SEGRETISSIMO

COSA	DOVE	QUANDO
Lente gigante	**Angolo bimbi**	**Dalle 9:45 alle 10:20**

CHE COSA È SUCCESSO

> Nell'angolo bimbi c'è una lente gigante per leggere le lettere piccole. Alle 9:45, era nella sua scatola. Alle 10:20, la scatola era vuota. L'ora delle storie comincia tra poco. Chi ha preso la lente?

I SOSPETTATI

ZB **Zeno** IR **Irene** MF **Martina** FL **Fatima**

LA TUA MISSIONE

Scopri chi ha preso la lente d'ingrandimento gigante. Prima studia il tabellone dei sospettati. Poi risolvi una prova alla volta. Ogni prova scagiona almeno un sospettato. Quando ne resta uno solo, hai trovato chi è stato!

IN QUESTO FASCICOLO

- ☐ **Tabellone dei sospettati** ..... pagina 13
- ☐ **Prova A: Orma** ..... pagina 14
- ☐ **Prova B: Mappa** ..... pagina 15
- ☐ **Taccuino del detective** ..... pagina 16
- ☐ La soluzione (non sbirciare!) ..... pagina 86

CONSIGLIO DA **DETECTIVE** Misura dal fondo del tallone fino alla punta.

Sample pages

I sospettati

Quattro sospettati. Solo uno ha combinato il guaio. Segna la casella FUORI quando una prova scagiona qualcuno.

Zeno Barbieri

ZB

Volontario in biblioteca

☐ FUORI

NUMERO DI SCARPE	37
ZAINO	Rosso
ANIMALE	Pesce rosso
POSTO PREFERITO	Aula computer

«Io no! Mai!»

Irene Ricci

IR

Membro del club dei compiti

☐ FUORI

NUMERO DI SCARPE	37
ZAINO	Nero
ANIMALE	Pappagallo
POSTO PREFERITO	Angolo bimbi

«Mi facevo gli affari miei.»

Martina Ferrari

MF

Fan degli enigmi

☐ FUORI

NUMERO DI SCARPE	37
ZAINO	Rosso
ANIMALE	Pesce rosso
POSTO PREFERITO	Sala lettura

«Scommetto che è stato qualcun altro.»

Fatima Longo

FL

Aiutante dell'ora delle storie

☐ FUORI

NUMERO DI SCARPE	32
ZAINO	Verde
ANIMALE	Tartaruga
POSTO PREFERITO	Sala lettura

«Mmm. Qualcuno è nei guai.»

Sample pages

L'orma

È stata trovata un'orma di fango vicino all'angolo bimbi. Conta quante caselle è lunga.

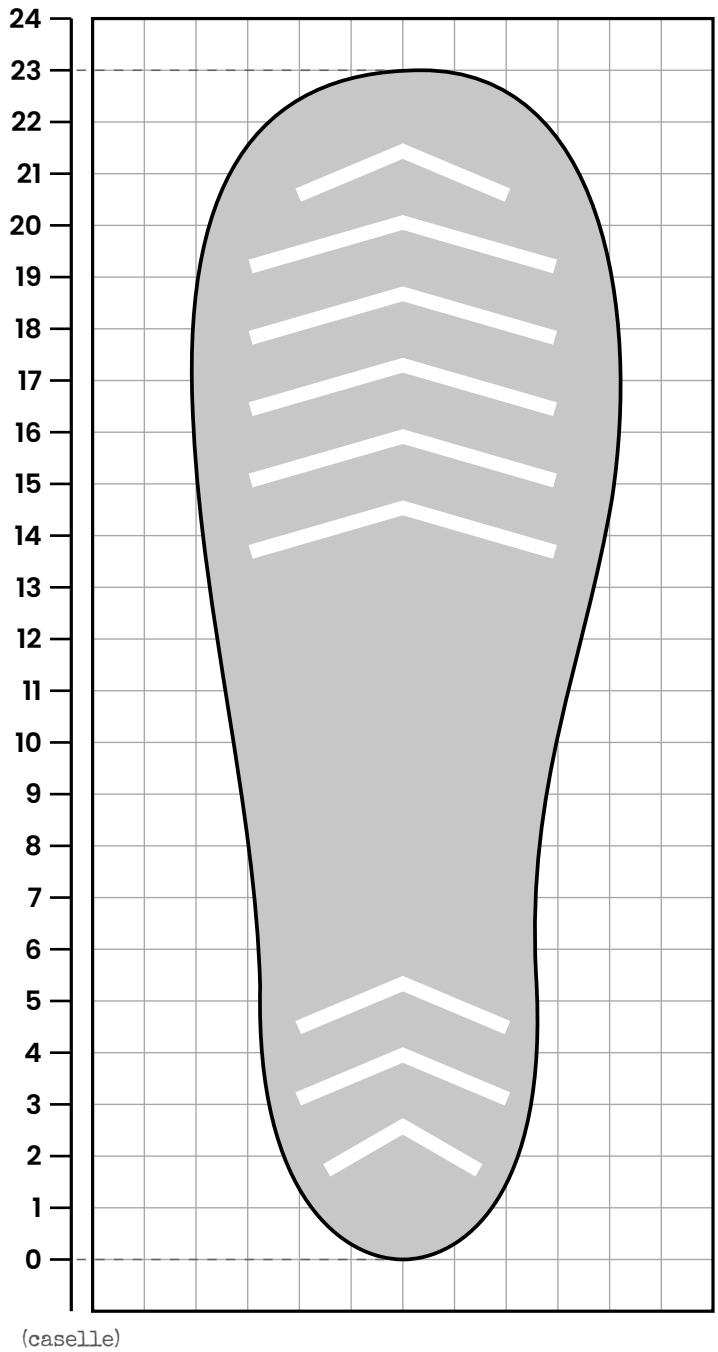


TABELLA DEI NUMERI DI SCARPE

ORMA	NUMERO
20 caselle	Numero 32
21 caselle	Numero 34
22 caselle	Numero 35
23 caselle	Numero 37
24 caselle	Numero 38

COME MISURARE

1. Parti dalla linea del tallone, dallo 0.
2. Conta le caselle fino alla linea della punta.
3. Cerca quel numero nella tabella.

Il colpevole ha lasciato quest'orma, quindi il colpevole porta questo numero di scarpe.

CHE COSA HAI SCOPERTO?

L'orma è lunga (caselle): _____

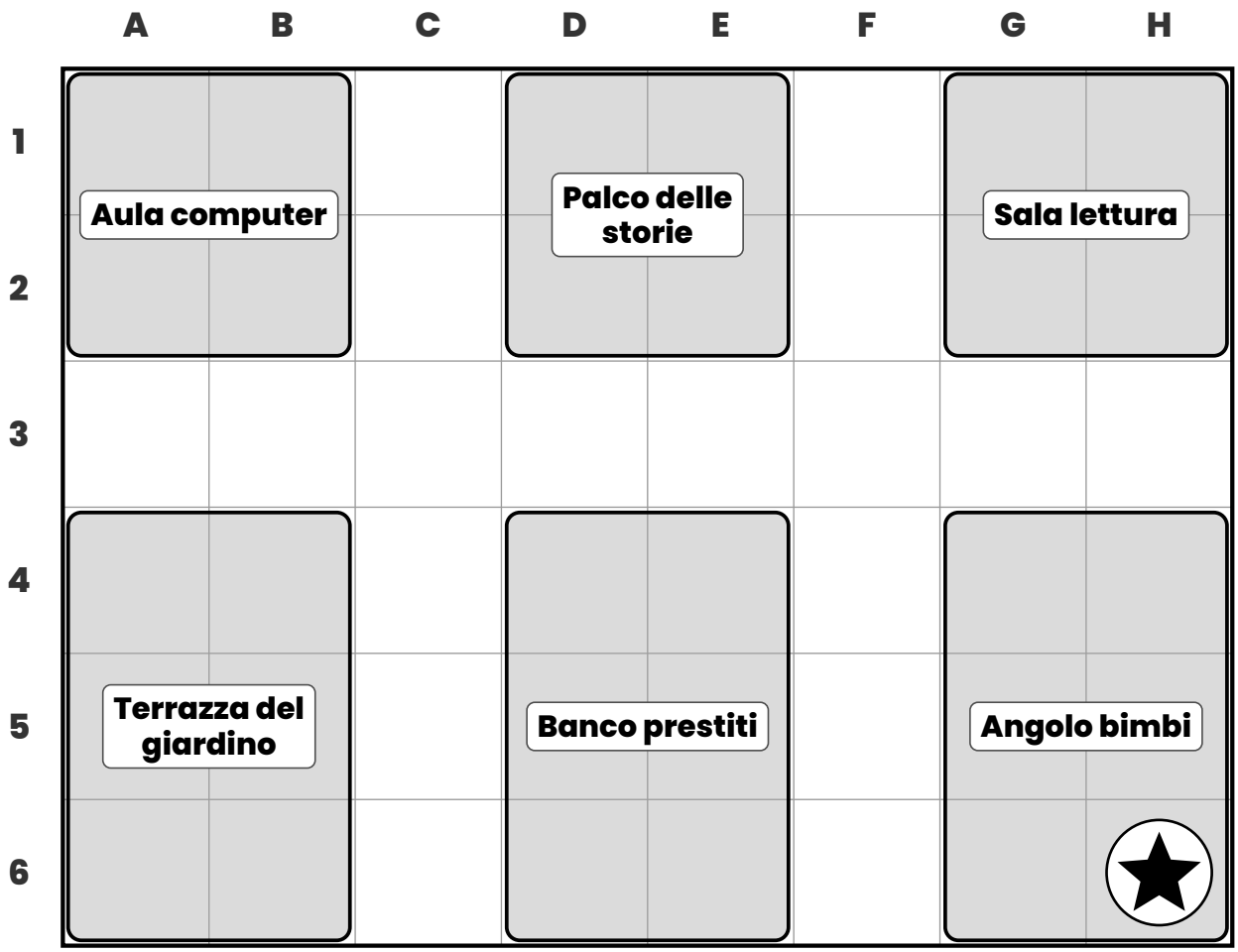
Il colpevole porta il numero: _____

Ora vai al tabellone dei sospettati e segna FUORI per chi viene scagionato da questa prova.

Sample pages

La mappa

Un testimone ha visto il colpevole correre verso la casella G2.



★ = Angolo bimbi, dove è successo tutto

Quella casella è nel posto preferito del colpevole.

CHE COSA HAI SCOPERTO?

Quella casella è nel posto: _____

Il posto preferito del colpevole è: _____

Ora vai al tabellone dei sospettati e segna FUORI per chi viene scagionato da questa prova.

Sample pages