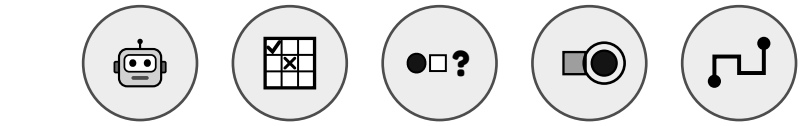
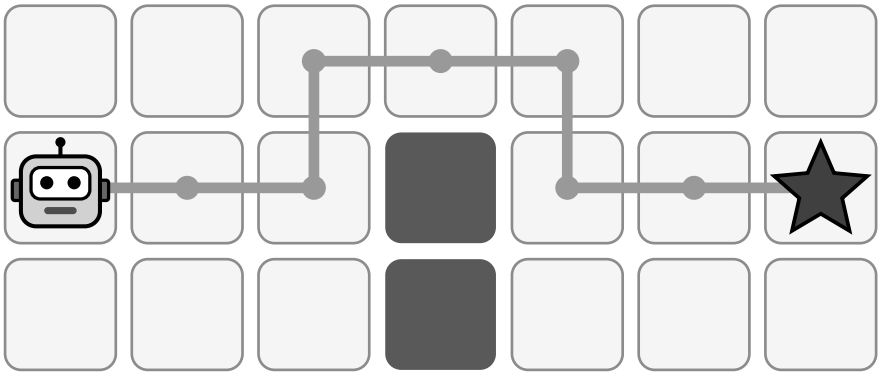
QUADERNO DI GIOCHI DI LOGICA • 6-8 ANNI

# Giochi di logica e coding per bambini

**75 giochi per bambini dai 6 agli 8 anni con robot, griglie logiche, sequenze, intruso e percorsi di numeri, con soluzioni**







**Giulia Ferri**

Sample pages

**Giochi di logica e coding per bambini**

75 giochi per bambini dai 6 agli 8 anni con robot, griglie logiche, sequenze, intruso e percorsi di numeri, con soluzioni

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. Genitori e insegnanti possono fotocopiare singole pagine di gioco per i propri figli o la propria classe.

Tutti i 75 giochi di questo libro sono originali. Ogni gioco è stato controllato due volte al computer: ha esattamente una soluzione e si risolve ragionando, senza tirare a indovinare.

Prima edizione, 2026



# Questo libro appartiene a

_____

Futuro asso della logica



# Indice


**Una nota per gli adulti** . . . . . **5**

**Conosci i giochi** . . . . . **6**

**La mia tabella delle stelle** . . . . . **9**

★☆☆ **Livello 1: Riscaldamento** . . . . . **10**
Giochi da 1 a 25

★★☆ **Livello 2: Mente in forma** . . . . . **36**
Giochi da 26 a 50

★★★ **Livello 3: Asso della logica** . . . . . **62**
Giochi da 51 a 75

**Il tuo attestato** . . . . . **88**

**Soluzioni** . . . . . **89**




Sample pages

# Una nota per gli adulti

Questo libro contiene **75 giochi di logica** per bambini dai 6 ai 8 anni, di 5 tipi diversi. I giochi di logica allenano le capacità di ragionamento che la scuola chiede: leggere con attenzione, riconoscere schemi, pianificare e controllare il proprio lavoro. Basta saper contare.

## Come funziona il libro

I giochi sono divisi in **tre livelli**: **Riscaldamento** (1 stella), **Mente in forma** (2 stelle) e **Asso della logica** (3 stelle). All'interno di ogni livello i tipi di gioco si alternano, così nella pagina dopo c'è sempre qualcosa di nuovo. Ogni pagina dice al bambino che cosa fare in una o due frasi brevi, e le pagine **Conosci i giochi** mostrano un esempio svolto per ogni tipo.

## Ogni gioco ha una sola soluzione

Ogni gioco è stato creato e controllato al computer: ha **esattamente una soluzione** e si risolve ragionando, mai tirando a indovinare. Il livello di ogni gioco è stato misurato risolvendolo passo per passo, come farebbe un bambino, così i giochi diventano davvero più difficili un po' alla volta.

## Consigli per aiutare

- Leggete insieme le istruzioni la prima volta che compare un nuovo tipo di gioco.
- Usate una matita con la gomma. Gli errori fanno parte del divertimento.
- Bloccato? Chiedetegli: "Che cosa sai di sicuro?" e partite da lì. Poi una piccola pausa e si riprova.
- Lodate il ragionamento, non la velocità. Non c'è nessun cronometro.
- Le soluzioni iniziano a pagina 89. La tabella delle stelle a pagina 9 e l'attestato alla fine rendono speciale ogni gioco finito.



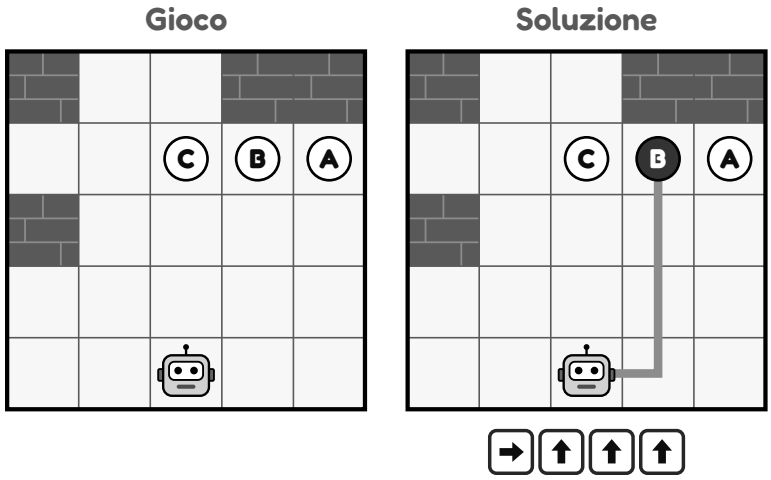
Sample pages

# Conosci i giochi

## Codice del robot: seguilo

- ★ Ogni freccia sposta il robot di una casella.
- ★ Il robot non può attraversare i muri né uscire dalla griglia.
- ★ Alcuni giochi ti danno il codice, altri ti chiedono di scriverlo.

**Consiglio:** Metti il dito sul robot e spostalo di una casella per ogni freccia.




## Griglia logica

- ★ Ogni bambino ne ha esattamente uno, e ognuno appartiene a un solo bambino.
- ★ Metti una spunta per il sì e una X per il no.
- ★ Quando in una riga resta una sola casella libera, lì va la spunta.

**Consiglio:** Una spunta in una casella vuol dire una X nel resto della sua riga e della sua colonna.

**Indizi di esempio:**
Tommaso gioca con il razzo.
Matteo non gioca con l'aquilone.

| | aquilone | razzo | tamburo |
|---|---|---|---|
| **Sofia** | ✓ | × | × |
| **Matteo** | × | × | ✓ |
| **Tommaso** | × | ✓ | × |



Sample pages

## Che cosa viene dopo?

- I disegni seguono una sequenza.
- Scopri che cosa viene dopo.
- Cerchia la risposta giusta.

**Consiglio:** Di' la sequenza ad alta voce: "cerchio, quadrato, cerchio, quadrato..."

**Esempio:**

A 

Quale viene dopo? a  b  c 

**Soluzione:**

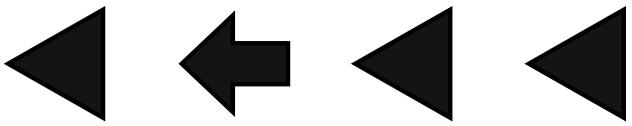
A  (a)

## Trova l'intruso

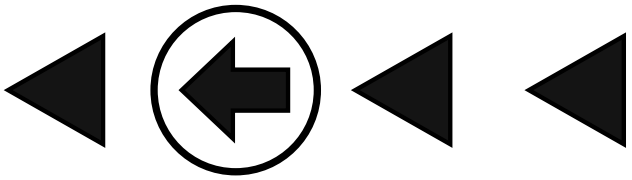
- Tutti i disegni tranne uno hanno qualcosa in comune.
- Cerchia quello diverso.

**Consiglio:** Guarda una cosa alla volta: la forma, il colore, la grandezza, quanti sono, da che parte punta.

**Esempio:**

A 

**Soluzione:**

A 



Sample pages

# Percorso di numeri

- ★ Scrivi ogni numero una volta.
- ★ Ogni numero tocca il successivo: sopra, sotto, a sinistra o a destra.
- ★ Niente passi in diagonale.

**Consiglio:** Cerca un numero a cui manca il successivo. Quali caselle vuote lo toccano?

**Gioco**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 9 | 8 | |
| | | 1 | |
| 16 | | | |
| 15 | 14 | 3 | |

**Soluzione**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | 9 | 8 | 7 |
| 11 | 12 | 1 | 6 |
| 16 | 13 | 2 | 5 |
| 15 | 14 | 3 | 4 |

# ★ Consigli da campioni

1. Leggi prima le istruzioni. Ogni pagina ti dice che cosa fare.
2. Parti da quello che sai di sicuro e continua da lì.
3. Usa una matita e una gomma. Tutti sbagliano!
4. Bloccato? Fai una pausa, poi guarda di nuovo con occhi nuovi.
5. Ogni gioco ha esattamente una soluzione e non serve mai tirare a indovinare.



Sample pages

# La mia tabella delle stelle

Colora una stella ogni volta che finisci un gioco. Quante riesci a raccoglierne?

## ★☆☆ Livello 1: Riscaldamento




## ★★☆ Livello 2: Mente in forma




## ★★★ Livello 3: Asso della logica






Sample pages

LIVELLO

1

# Riscaldamento

★☆☆

**Giochi da 1 a 25**

Tanti aiuti e indizi brevi. Un inizio tranquillo.





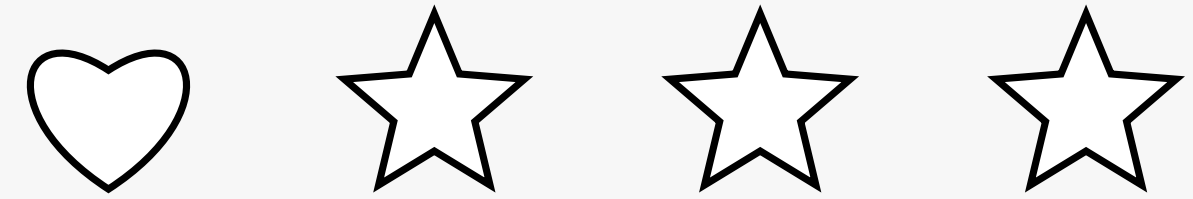
Sample pages

# Trova l'intruso

★☆☆ N. 1

In ogni riga, un disegno è **diverso** da tutti gli altri. Trovalo e cerchialo!

A



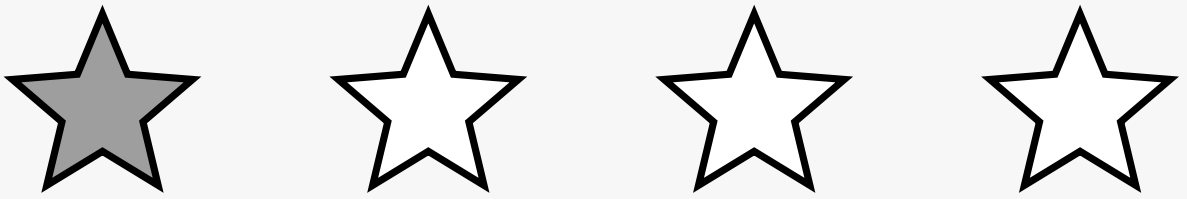
B



C



D



☆ Colora la stella quando hai finito!



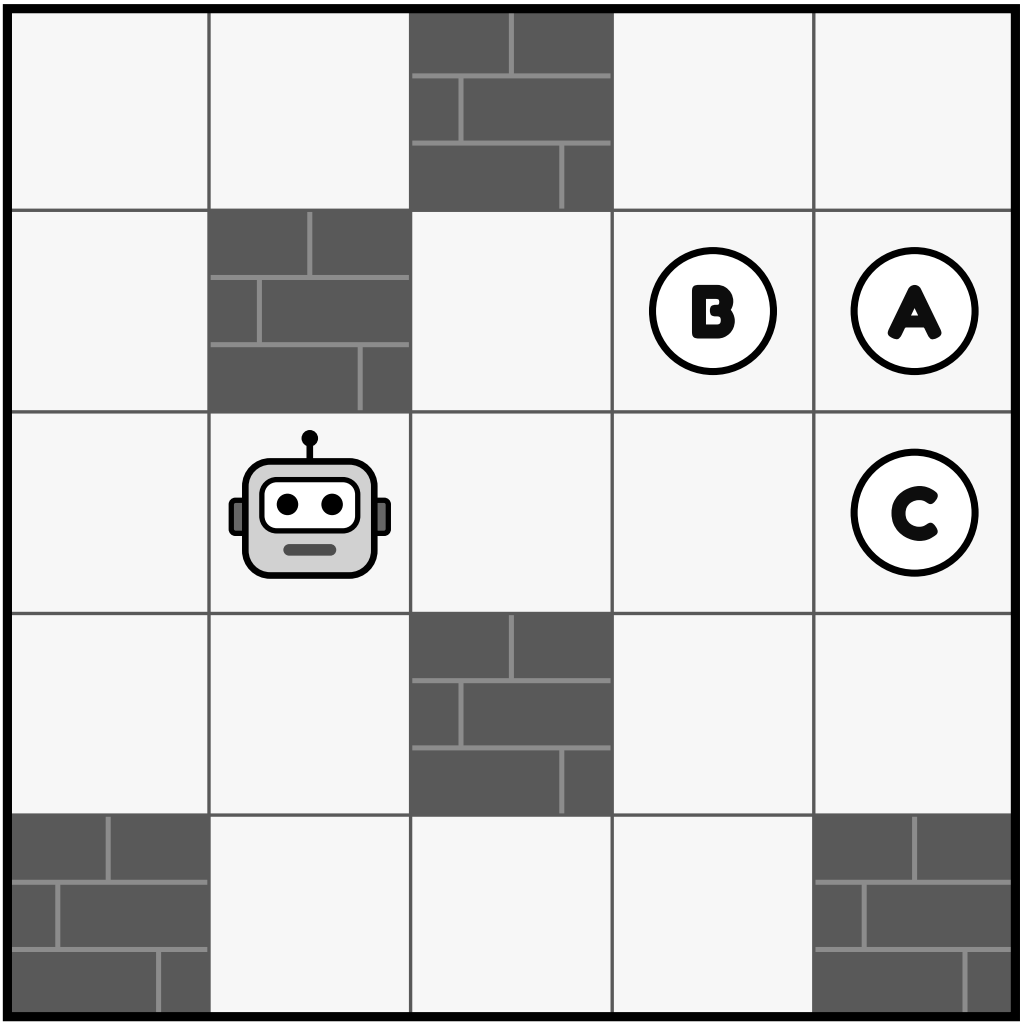
Sample pages

# Codice del robot: seguilo

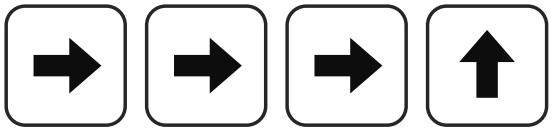
★☆☆ **N. 2**

Parti dal robot. Ogni freccia lo sposta di **una casella**. Segui il codice. Su quale **lettera** si ferma il robot?

su  giù  sinistra  destra  partenza  muro




**Il codice:**



**Il robot si ferma sulla lettera:** ☐

☆ Colora la stella quando hai finito!



Sample pages

# Chi ha quale giocattolo?

★☆☆ **N. 3**

Leggi gli indizi. Metti una **spunta** nella griglia quando è vero e una **X** quando non lo è. Ogni bambino ha **un giocattolo**.

1. Viola gioca con il tamburo.
2. Samuele gioca con l'aquilone.

| |  aquilone |  tamburo |  barca |
|---|---|---|---|
| **Luca** | | | |
| **Viola** | | | |
| **Samuele** | | | |

**Scrivi le risposte:**

| | **Giocattolo** |
|---|---|
| **Luca** | _____ |
| **Viola** | _____ |
| **Samuele** | _____ |

☆ Colora la stella quando hai finito!



Sample pages

# Che cosa viene dopo?

★☆☆ N. 4

Trova la **sequenza** in ogni riga. Quale disegno viene dopo? Cerchia ***a***, **b** o **c**.

**A**



**Quale viene dopo?** **a** **b** **c**



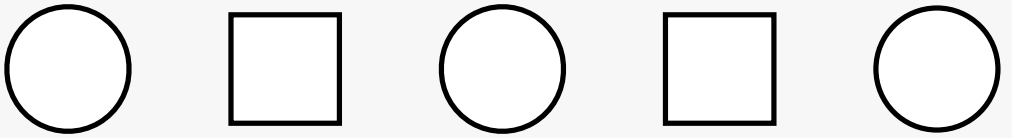
**B**



**Quale viene dopo?** **a** **b** **c**



**C**



**Quale viene dopo?** **a** **b** **c**



**D**



**Quale viene dopo?** **a** **b** **c**





☆ Colora la stella quando hai finito!

Sample pages