QUALCOSA DI NUOVO A OGNI PAGINA

GIOCHI PER ANZIANI A CARATTERI GRANDI

100 giochi con soluzioni: parole intrecciate, sudoku, frasi cifrate, parole mescolate e tanto altro

Parole intrecciate • Sudoku • Parole mescolate
Frase cifrata • Lettere mancanti • Completa il proverbio
Numeri intrecciati • Incastro di numeri • Nonogramma



100 giochi • 9 tipi • soluzioni in fondo

Giulia Ferri

Sample pages

Giochi per anziani a caratteri grandi: 100 giochi con soluzioni: parole intrecciate, sudoku, frasi cifrate, parole mescolate e tanto altro

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma o con alcun mezzo senza il permesso scritto dell'editore, salvo brevi citazioni in una recensione. Puoi fotocopiare un gioco per uso personale.

I 100 giochi di questo libro sono originali e sono stati controllati al computer: ognuno ha una sola soluzione, e ogni parola delle parole intrecciate compare una sola volta nella griglia.

Prima edizione, 2026

Benvenuti

Questo libro contiene 100 giochi: 26 schemi di parole intrecciate, 16 sudoku, 10 giochi di parole mescolate, 10 frasi cifrate, 10 incastri di numeri, 8 schemi di numeri intrecciati, 8 nonogrammi, 6 giochi di lettere mancanti e 6 giochi di proverbi.

I vari tipi di gioco si alternano, così ogni pagina porta qualcosa di nuovo. Ogni tipo comincia facile e diventa un po' più difficile pagina dopo pagina. Le pagine “Come si gioca” all'inizio del libro mostrano ogni gioco con un esempio risolto.

Le stelle in cima a ogni pagina indicano la difficoltà: una stella è facile, tre stelle sono una bella sfida. Puoi saltare da un gioco all'altro come preferisci.

Tutte le soluzioni sono in fondo al libro, a partire da pagina 117, raggruppate per tipo. Ogni gioco indica la pagina della sua soluzione.

La cosa migliore è una matita con la gomma. Penne e pennarelli possono passare attraverso la carta.

Sample pages

Indice

1 Parole intrecciate 17
2 Sudoku 18
3 Incastro di numeri 19
4 Numeri intrecciati 20
5 Frase cifrata 21
6 Nonogramma 22
7 Parole intrecciate 23
8 Parole mescolate 24
9 Completa il proverbio . . . 25
10 Sudoku 26
11 Parole intrecciate 27
12 Lettere mancanti 28
13 Parole intrecciate 29
14 Frase cifrata 30
15 Incastro di numeri 31
16 Sudoku 32
17 Parole mescolate 33
18 Parole intrecciate 34
19 Nonogramma 35
20 Numeri intrecciati 36
21 Parole intrecciate 37
22 Sudoku 38
23 Incastro di numeri 39
24 Parole intrecciate 40
25 Lettere mancanti 41
26 Frase cifrata 42
27 Parole mescolate 43
28 Completa il proverbio . . 44
29 Sudoku 45
30 Parole intrecciate 46
31 Numeri intrecciati 47
32 Nonogramma 48
33 Parole intrecciate 49
34 Parole mescolate 50
35 Sudoku 51
36 Incastro di numeri 52
37 Frase cifrata 53
38 Parole intrecciate 54
39 Lettere mancanti 55
40 Sudoku 56
41 Parole intrecciate 57
42 Nonogramma 58
43 Completa il proverbio . . 59
44 Parole intrecciate 60
45 Parole mescolate 61
46 Numeri intrecciati 62
47 Frase cifrata 63
48 Incastro di numeri 64
49 Sudoku 65
50 Parole intrecciate 66

Sample pages

51 Frase cifrata 67
52 Parole intrecciate 68
53 Sudoku 69
54 Incastro di numeri 70
55 Parole intrecciate 71
56 Nonogramma 72
57 Numeri intrecciati 73
58 Parole mescolate 74
59 Parole intrecciate 75
60 Sudoku 76
61 Lettere mancanti 77
62 Completa il proverbio . . . 78
63 Parole intrecciate 79
64 Parole mescolate 80
65 Sudoku 81
66 Frase cifrata 82
67 Incastro di numeri 83
68 Parole intrecciate 84
69 Nonogramma 85
70 Parole intrecciate 86
71 Numeri intrecciati 87
72 Completa il proverbio . . . 88
73 Sudoku 89
74 Parole intrecciate 90
75 Lettere mancanti 91
76 Incastro di numeri 92
77 Frase cifrata 93
78 Parole mescolate 94
79 Numeri intrecciati 95
80 Sudoku 96
81 Parole intrecciate 97
82 Nonogramma 98
83 Parole intrecciate 99
84 Frase cifrata 100
85 Sudoku 101
86 Incastro di numeri 102
87 Parole intrecciate 103
88 Parole mescolate 104
89 Lettere mancanti 105
90 Sudoku 106
91 Parole intrecciate 107
92 Nonogramma 108
93 Incastro di numeri 109
94 Completa il proverbio . 110
95 Numeri intrecciati 111
96 Parole intrecciate 112
97 Frase cifrata 113
98 Parole mescolate 114
99 Sudoku 115
100 Parole intrecciate 116

Soluzioni

Parole intrecciate 117
Sudoku 133

Sample pages

Parole mescolate **137**
Frase cifrata **139**
Lettere mancanti **141**
Completa il proverbio **142**
Numeri intrecciati **144**
Incastro di numeri **148**
Nonogramma **153**

Sample pages

I miei giochi completati

Segna una casella ogni volta che finisci un gioco.

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	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

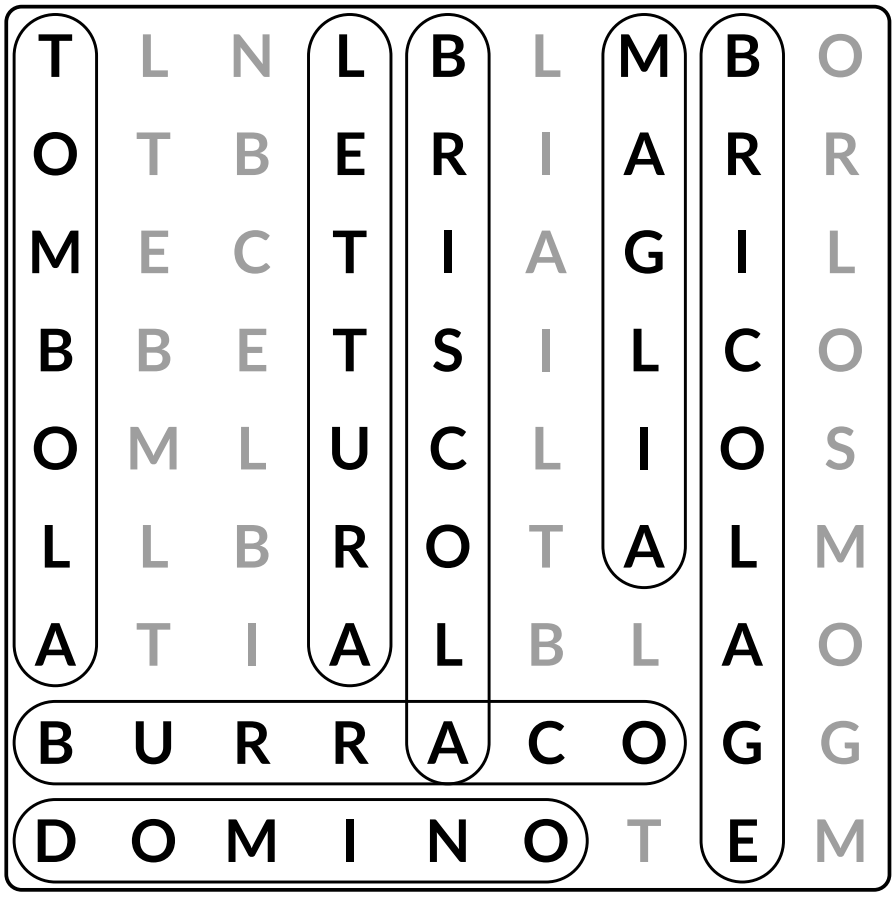
Sample pages

Come si gioca: parole intrecciate

Ogni parola dell'elenco è nascosta nella griglia di lettere. Trovala, cerchiala e spuntala dall'elenco.

Le parole possono incrociarsi e avere una lettera in comune. Comincia dalle parole lunghe o da quelle con lettere rare come Z, Q o H. Nella griglia le lettere sono senza accenti.

Un esempio risolto



Sample pages

Come si gioca: sudoku

Scrivi un numero in ogni casella vuota in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro evidenziato contenga tutti i numeri una sola volta.

Cerca una riga, una colonna o un riquadro quasi pieno: il numero che manca si trova subito. Usa una matita per poter cancellare.

Un esempio risolto

1	2	3	4
3	4	2	1
4	3	1	2
2	1	4	3

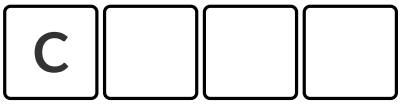
Sample pages

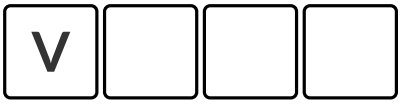
Come si gioca: parole mescolate

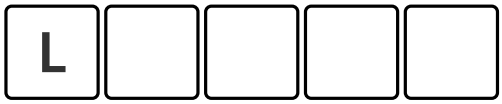
Ogni riga è una parola con le lettere mescolate. Rimettile in ordine e scrivi la parola nelle caselle.

Tutte le parole riguardano il tema in cima alla pagina. Pronuncia le lettere ad alta voce o prova finali frequenti come ATO, ERE o ONE. Le parole sono senza accenti.

Un esempio

1. C O O M 

2. V S A O 

3. L I I R B 

Soluzione: **1. COMO** **2. VASO** **3. LIBRI**

Sample pages

Come si gioca: frase cifrata

Una frase è stata scritta in codice: ogni lettera è stata sostituita da un'altra, sempre la stessa in tutto il gioco. Alcune lettere ti vengono date per cominciare.

Scrivile dappertutto dove compaiono, poi cerca le parole corte: una parola di una lettera è spesso E, A, O o I, e quelle di due lettere sono spesso IL, LA, DI o IN. Le lettere sono senza accenti. Usa la tabella del codice per i tuoi appunti.

Un esempio

C	H	I		V	A		P	I	A	N	O
D	G	R		U	I		N	R	I	H	A

V	A		S	A	N	O			V	A
U	I		L	I	H	A		Z	U	I

L	O	N		A	N	O	.
J	A	H	Q	I	H	A	

Proverbio

Soluzione: Chi va piano va sano e va lontano. (Proverbio)

Sample pages

Come si gioca: lettere mancanti

A ogni parola mancano una o due lettere. Leggi il tema in alto, pronuncia la parola ad alta voce e scrivi le lettere mancanti nelle caselle vuote. Le parole sono senza accenti.

Un esempio

1. O T _ O
2. M I L _ E
3. D I E C _

Soluzione:

1. OTTO
2. MILLE
3. DIECI

Sample pages

Come si gioca: completa il proverbio

Ogni riga comincia un vecchio proverbio che probabilmente conosci. Leggilo ad alta voce e scegli la fine che suona giusta.

Un esempio

1. **Il mattino ...**
   - Ⓐ ha l'oro in bocca
   - Ⓑ ha sonno
   - Ⓒ ha il caffè pronto

2. **Dimmi con chi vai ...**
   - Ⓐ e ti dirò cosa mangi
   - Ⓑ e ti dirò chi sei
   - Ⓒ e ti dirò dove abiti

Soluzione:

1. A: Il mattino ha l'oro in bocca
2. B: Dimmi con chi vai e ti dirò chi sei

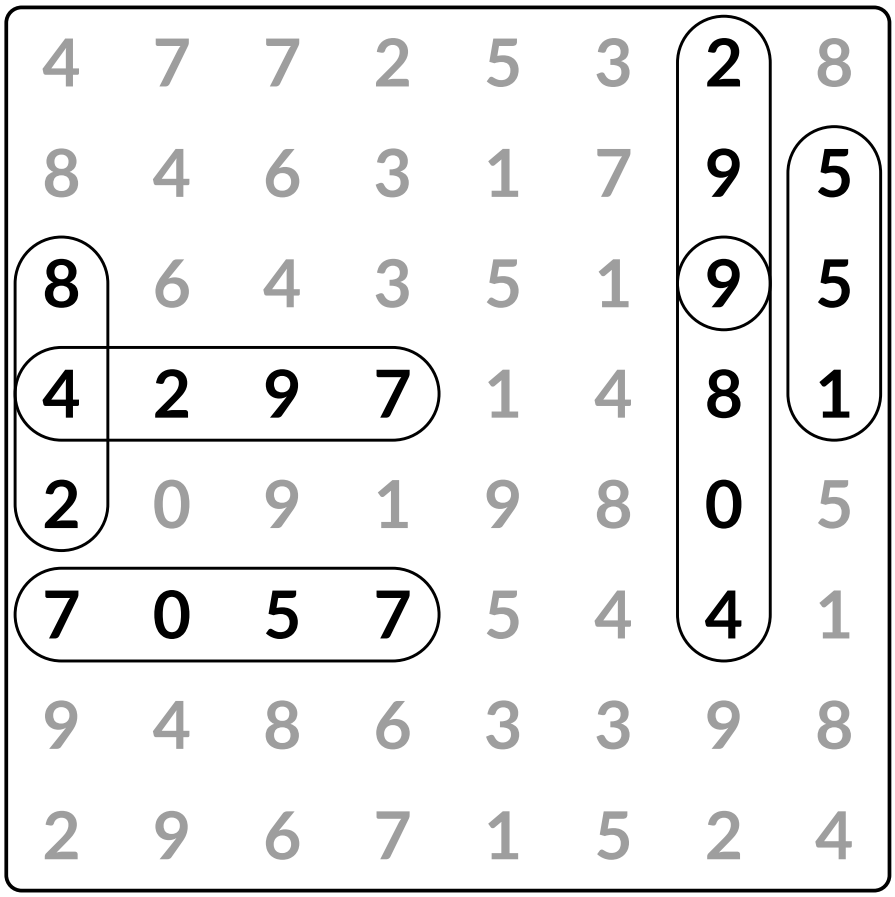
Sample pages

Come si gioca: numeri intrecciati

Come le parole intrecciate, ma con i numeri. Ogni numero dell'elenco è nascosto una volta nella griglia. Trovalo e cerchialo.

Cerca prima le prime due cifre vicine, poi segui la linea per controllare il resto del numero.

Un esempio risolto



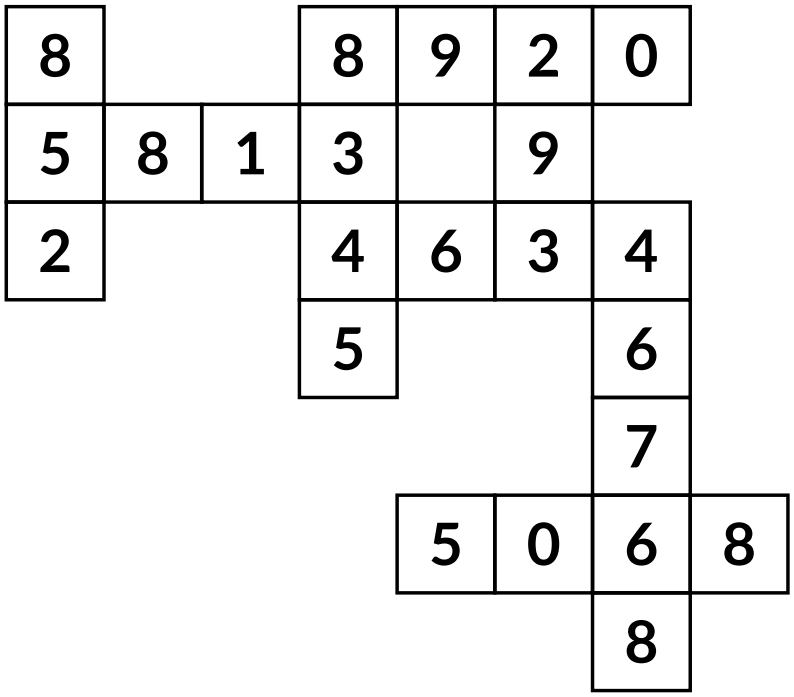
Sample pages

Come si gioca: incastro di numeri

Ogni numero dell'elenco entra una sola volta nella griglia, in orizzontale o in verticale. Parti dal numero già inserito: i numeri che lo incrociano hanno in comune le sue cifre.

L'elenco è ordinato per lunghezza. Comincia dalle lunghezze che hanno solo uno o due numeri.

Un esempio risolto



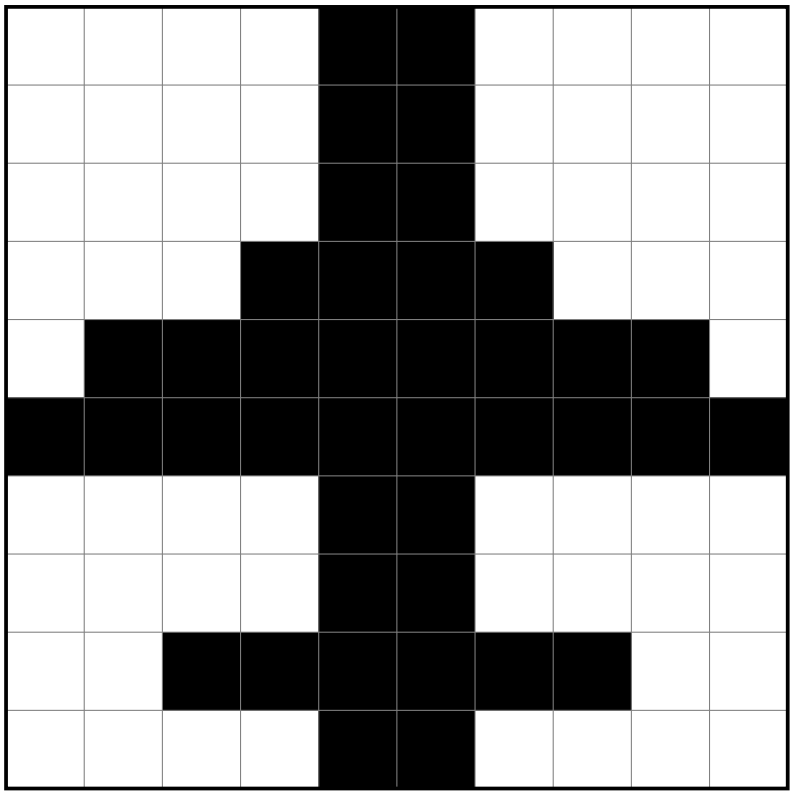
Sample pages

Come si gioca: nonogramma

Ogni numero è un gruppo di caselle nere in quella riga o colonna, nello stesso ordine. “3 1” vuol dire tre caselle nere vicine, poi almeno una bianca, poi un'altra nera.

Comincia dai numeri grandi: in una riga di 10 caselle, un gruppo di 8 copre sempre le 6 caselle centrali. Metti una piccola X nelle caselle che di sicuro restano bianche.

Un esempio risolto



Aereo

Sample pages