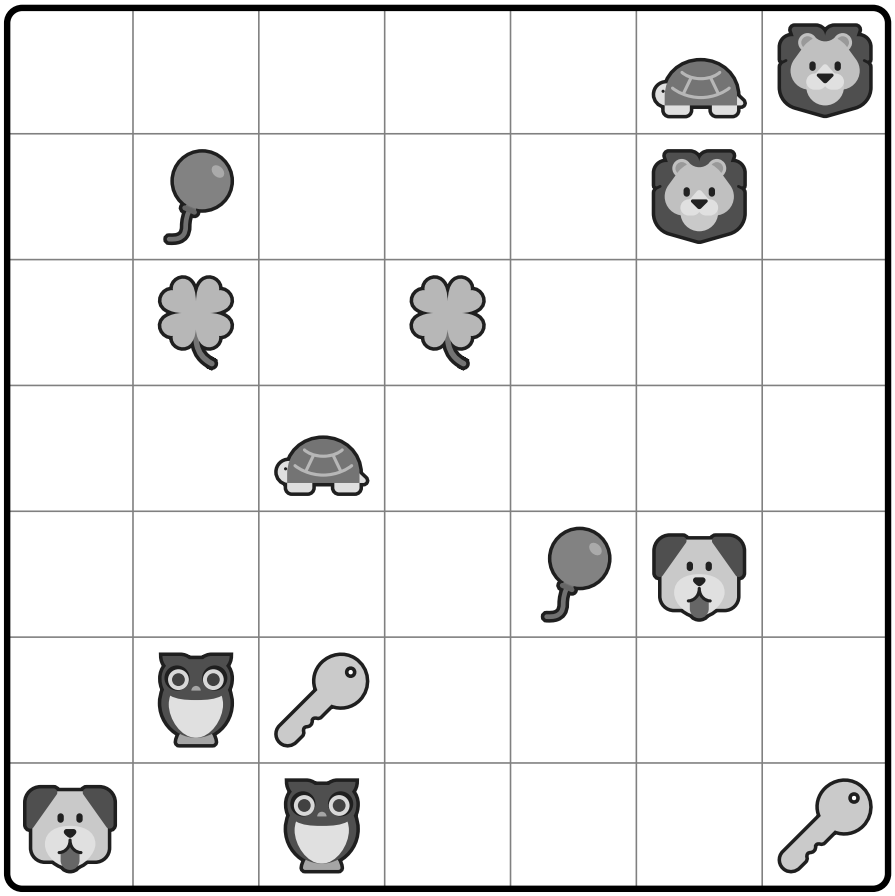
LIBRO DI GIOCHI PER BAMBINI

Giochi di collegamento per bambini

60 giochi di logica per bambini dai 6 ai 10 anni, collega le figure uguali, caselle grandi, con soluzioni



Giulia Ferri

Sample pages



QUESTO LIBRO APPARTIENE A

_____

Giochi di collegamento per bambini

60 giochi di logica per bambini dai 6 ai 10 anni, collega le figure uguali, caselle grandi, con soluzioni

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, archiviata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro, senza il permesso scritto dell'editore, salvo brevi citazioni in una recensione. Le pagine dei giochi possono essere fotocopiate per uso personale.

Tutti i 60 giochi di questo libro sono originali. Ognuno ha una sola soluzione, verificata da due programmi risolutori indipendenti, e si risolve solo con la logica, senza tirare a indovinare.

Icone illustrate: Microsoft Fluent Emoji (licenza MIT).

Prima edizione, 2026

INDICE

Come si gioca 5

I consigli migliori 6

Livello Principiante 7
Giochi da 1 a 20

Livello Esploratore 18
Giochi da 21 a 40

Livello Campione 29
Giochi da 41 a 60

Soluzioni 50

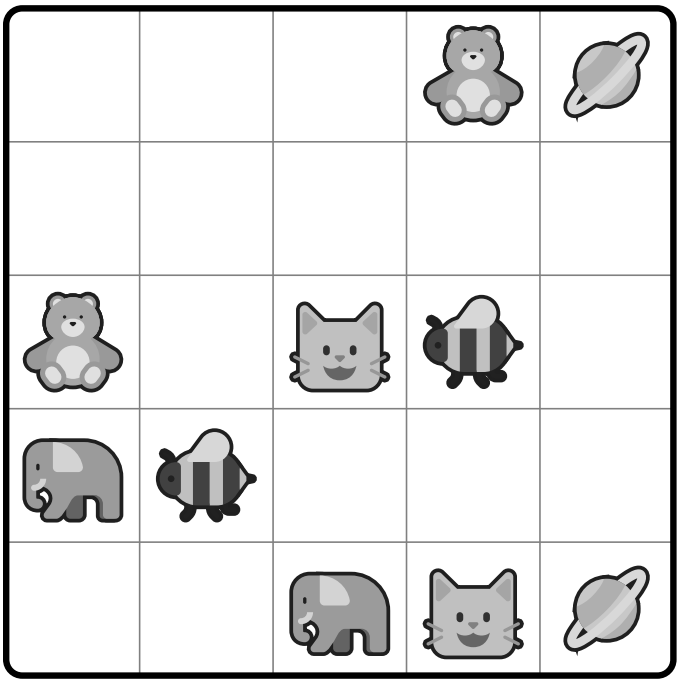
Sample pages

COME SI GIOCA

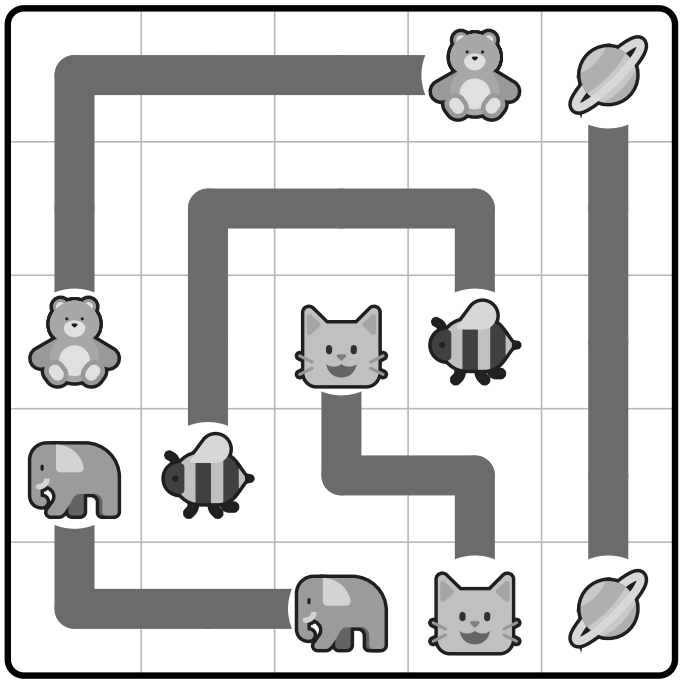
- ✓ Disegna una linea per collegare ogni coppia di figure uguali.
- ✓ Le linee vanno da casella a casella: in alto, in basso, a sinistra o a destra. Mai da un angolo all'altro.
- ✓ Le linee non si incrociano mai e non passano mai sopra un'altra figura.
- ✓ Ogni casella viene usata da una linea.

Ogni gioco ha una sola soluzione e si risolve ragionando, senza tirare a indovinare. Usa una matita. Le soluzioni iniziano a pagina 50.

UN ESEMPIO SVOLTO



Il gioco



La sua unica soluzione

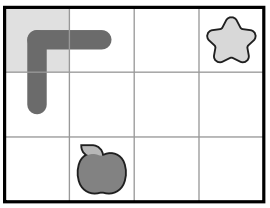
Comincia dalle figure negli angoli e vicino ai bordi: sono quelle con meno strade possibili.

Sample pages

I CONSIGLI MIGLIORI

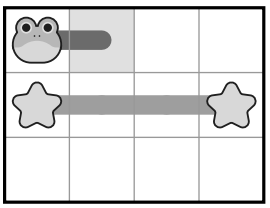
PRIMA GLI ANGOLI

Una casella in un angolo ha solo due vicine, quindi la linea deve entrare da un lato e uscire dall'altro.



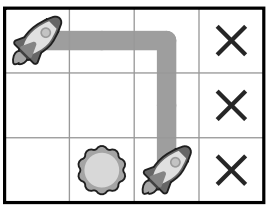
MOSSE OBBLIGATE

Quando a una casella restano solo due entrate o uscite libere, la linea che la attraversa deve usarle entrambe. Quando una figura ha una sola casella vicina libera, la sua linea va lì.



NON ISOLARE NESSUNO

Una linea non deve mai separare una figura dalla sua gemella, né lasciare un buco di caselle vuote che nessuna linea può raggiungere.



PENSA UNA MOSSA IN ANTICIPO

Se ti blocchi, prova una linea a matita e guarda se tutto torna ancora. Se non funziona, cancellala e prova dall'altra parte.

Sample pages

PRINCIPIANTE

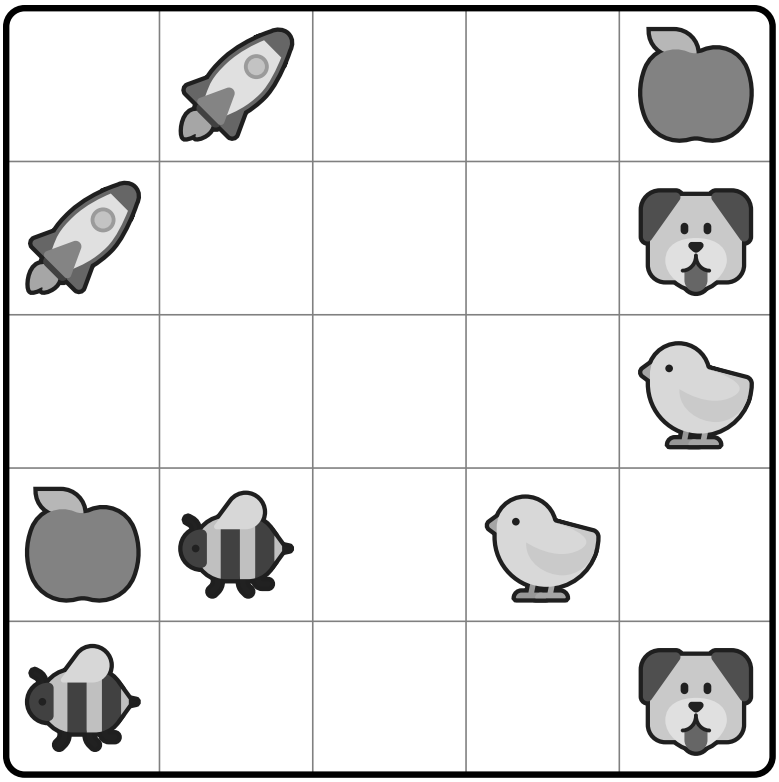


Giochi da 1 a 20

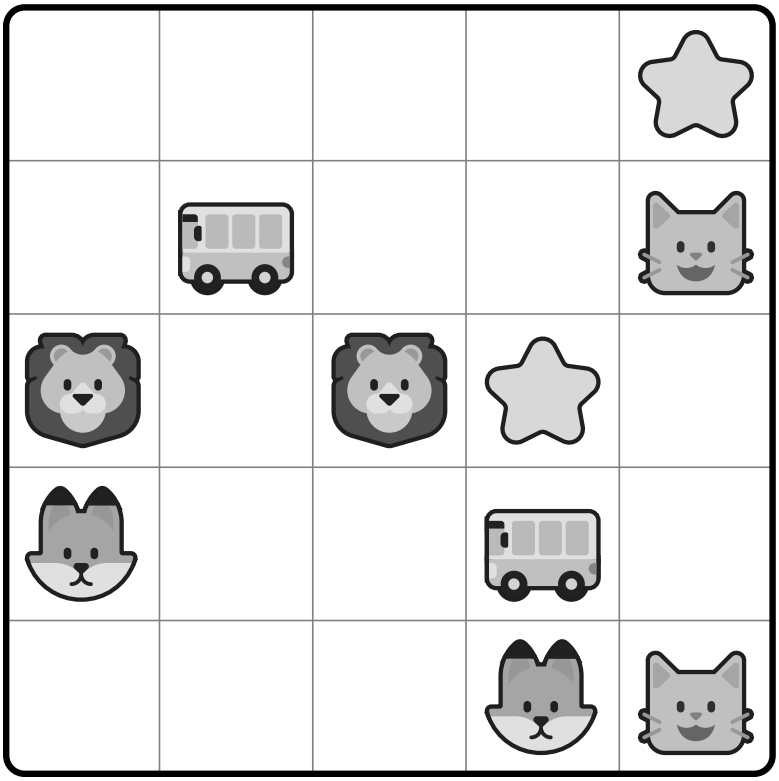
Piccole griglie cinque per cinque con poche coppie da collegare.

Sample pages

GIOCO 1 ★☆☆ PRINCIPIANTE



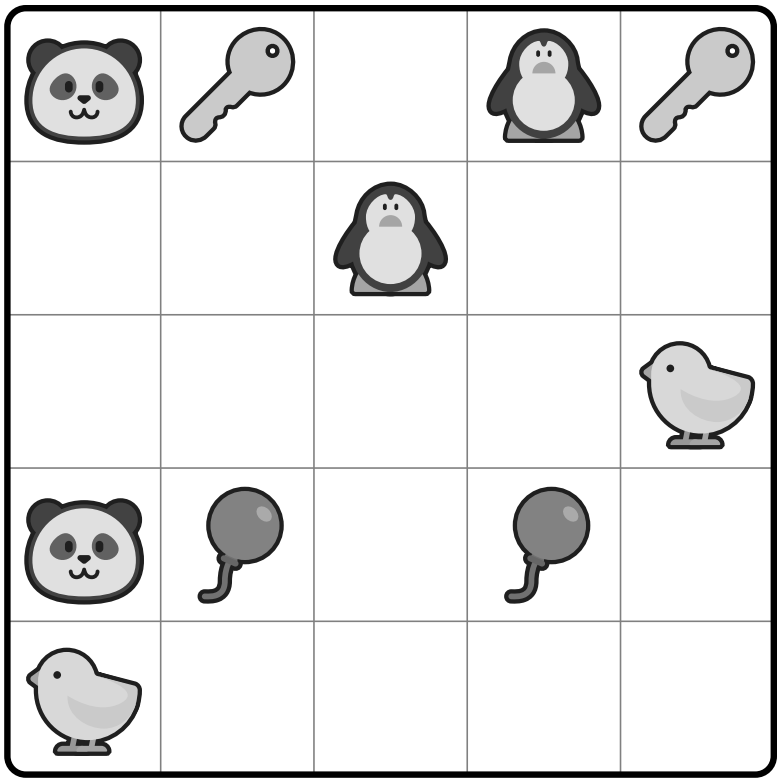
GIOCO 2 ★☆☆ PRINCIPIANTE



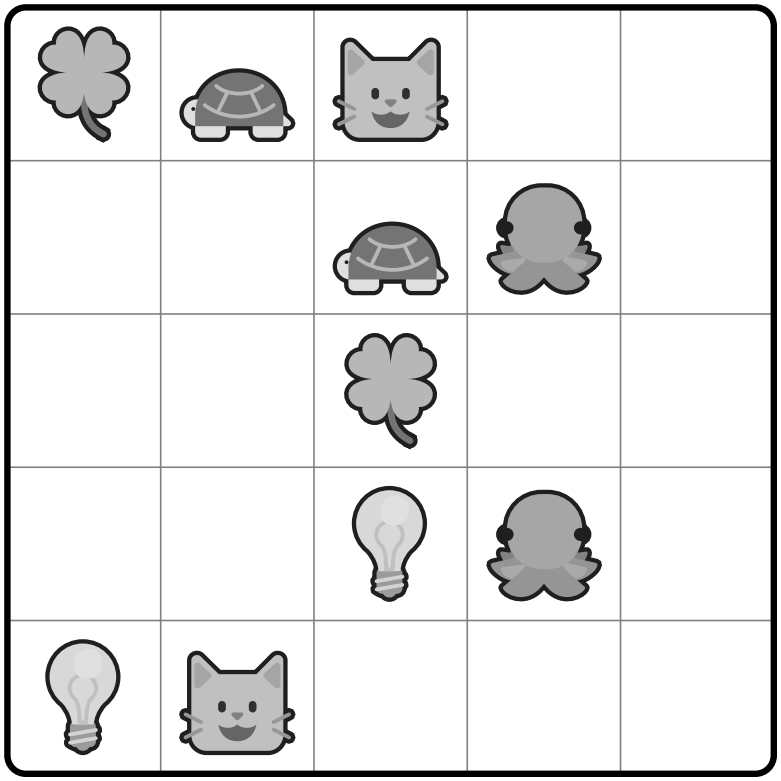
Collega le figure uguali. Le linee non si incrociano mai e ogni casella viene usata.

Sample pages

GIOCO 3 ★☆☆ PRINCIPIANTE



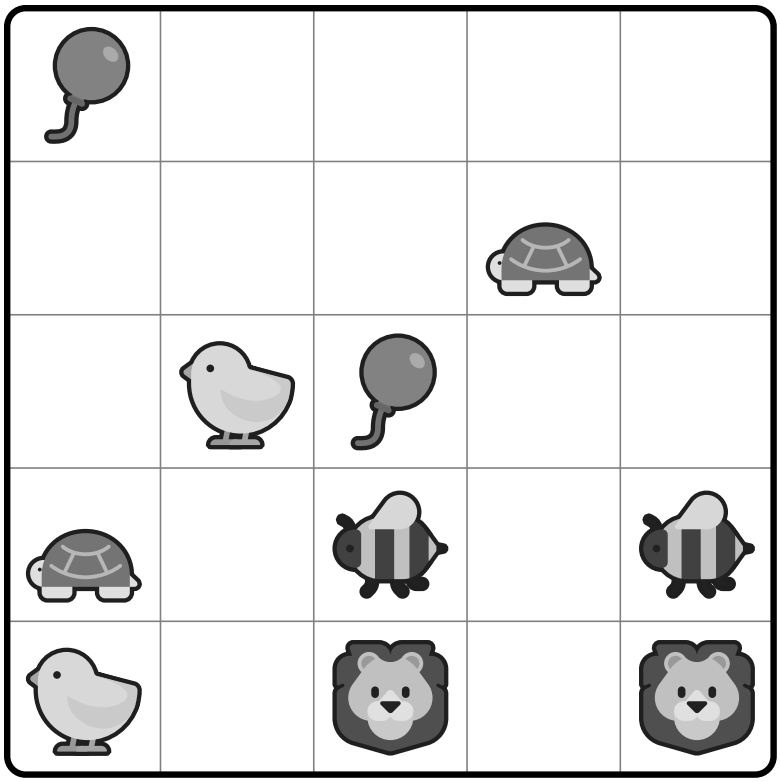
GIOCO 4 ★☆☆ PRINCIPIANTE



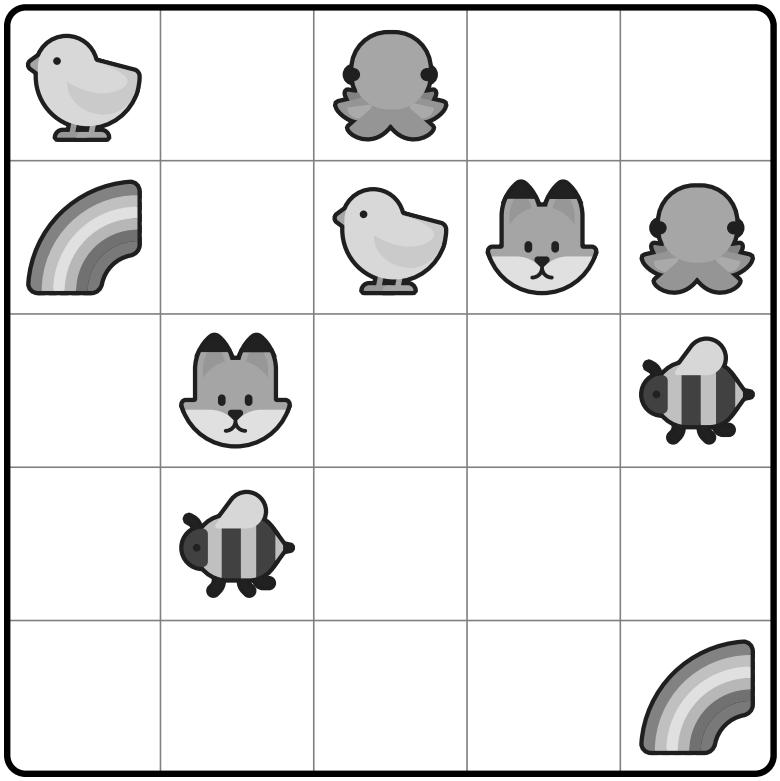
Collega le figure uguali. Le linee non si incrociano mai e ogni casella viene usata.

Sample pages

GIOCO 5 ★☆☆ PRINCIPIANTE



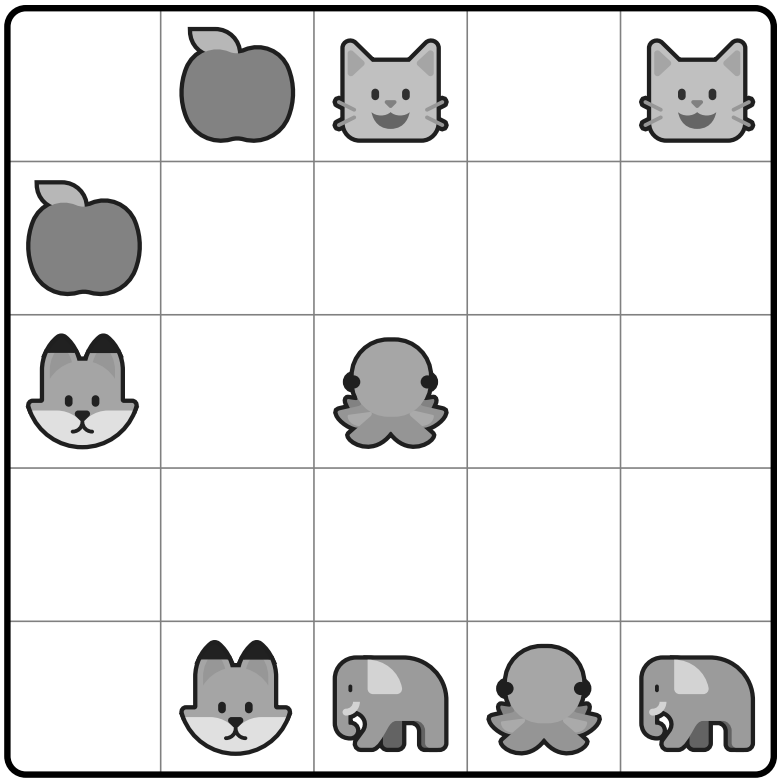
GIOCO 6 ★☆☆ PRINCIPIANTE



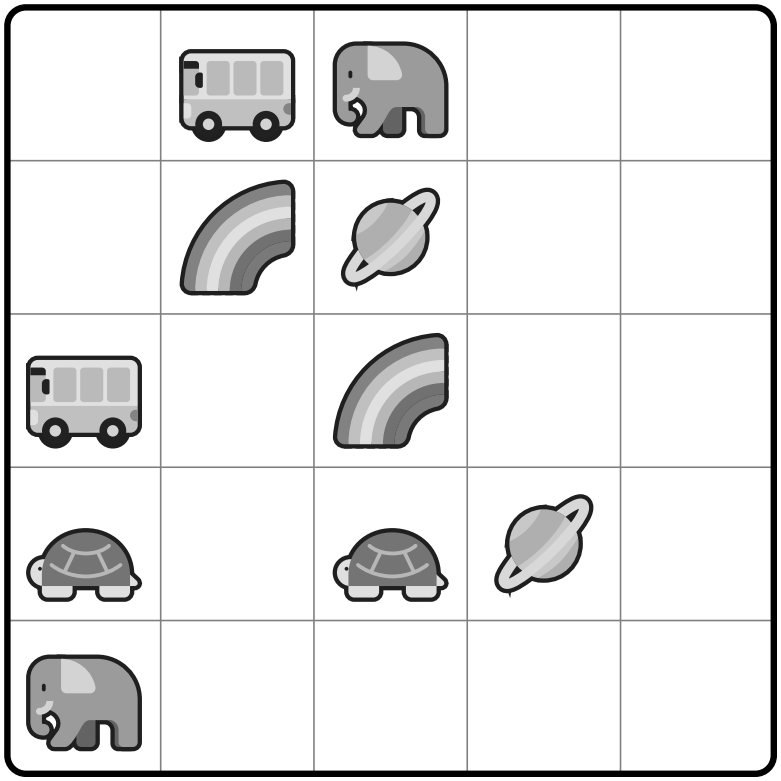
Collega le figure uguali. Le linee non si incrociano mai e ogni casella viene usata.

Sample pages

GIOCO 7 ★☆☆ PRINCIPIANTE



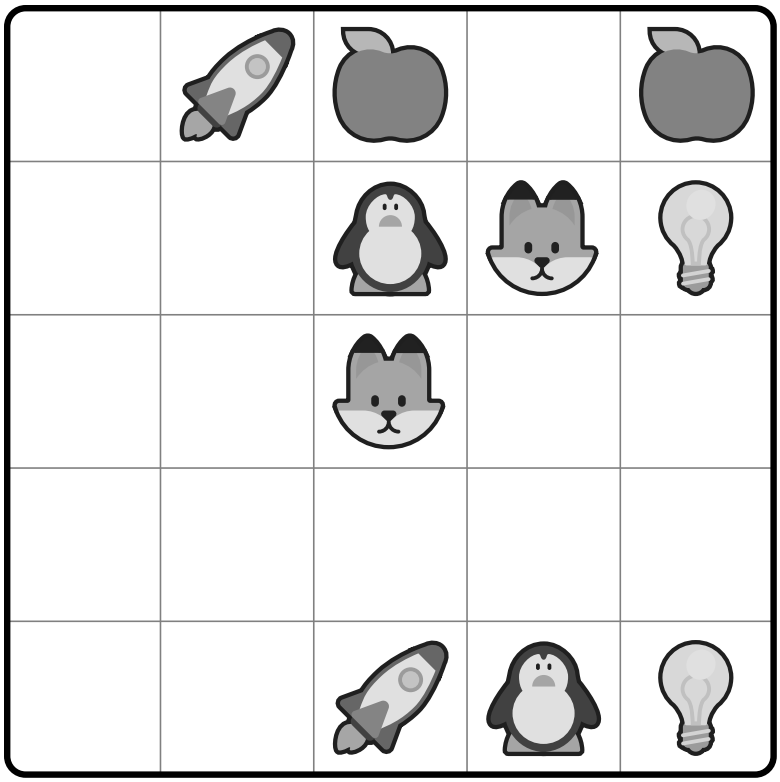
GIOCO 8 ★☆☆ PRINCIPIANTE



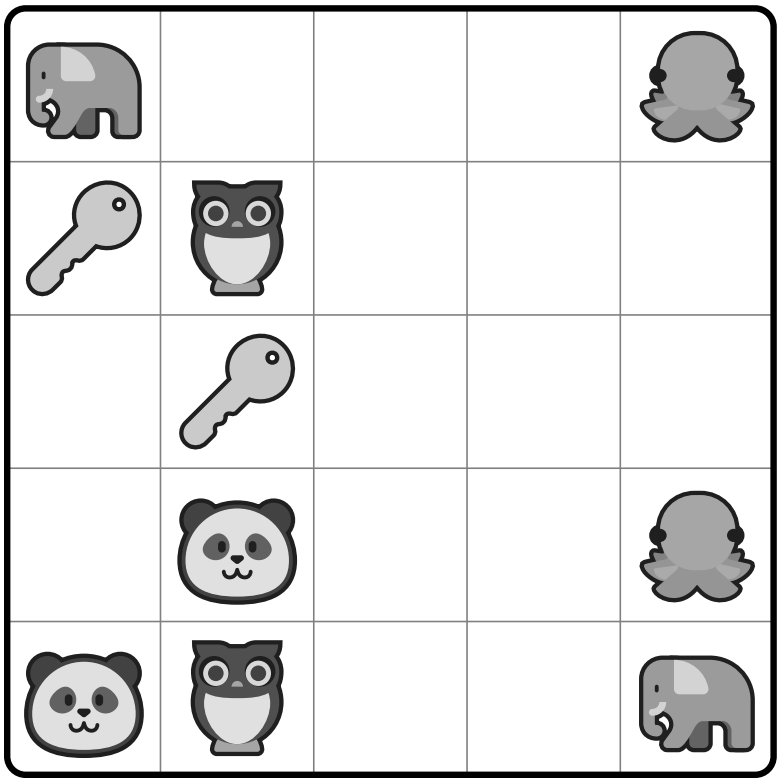
Collega le figure uguali. Le linee non si incrociano mai e ogni casella viene usata.

Sample pages

GIOCO 9 ★☆☆ PRINCIPIANTE



GIOCO 10 ★☆☆ PRINCIPIANTE



Collega le figure uguali. Le linee non si incrociano mai e ogni casella viene usata.

Sample pages