Giochi di logica con le figure per bambini di 5-8 anni

Sudoku con le figure, cosa viene dopo, figure a specchio, coppie e trova l'intruso: un libro di attività per allenare la mente, con soluzioni

5-8 ANNI



Giulia Ferri

Giochi di logica con le figure per bambini di 5-8 anni

Sudoku con le figure, cosa viene dopo, figure a specchio, coppie e trova l'intruso: un libro di attività per allenare la mente, con soluzioni

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo libro può essere copiata o condivisa senza permesso; il proprietario può però copiare le pagine per i propri figli o per la propria classe.

Ogni gioco di questo libro è stato creato al computer per questa edizione e poi controllato da un secondo programma scritto a parte: ogni intruso, ombra, sequenza, coppia, gemella, conteggio, sudoku, fila di grandezze e figura a specchio ha una sola risposta giusta, e le soluzioni in fondo sono state ricavate di nuovo dalle figure stesse.

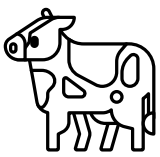
Immagini: Microsoft Fluent Emoji (Flat), con licenza MIT. Caratteri: Fredoka, Andika, Lato, Patrick Hand (SIL Open Font License).

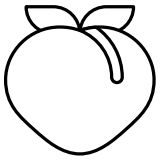
170 giochi in 60 pagine di attività. Edizione in bianco e nero: le figure sono disegni al tratto, da colorare anche.

Questo libro appartiene a

_____

Età _____





Disegnati qui!

123 Indice

Per i grandi 5

Scopri i giochi 6

Giochi medi (2 stelle) **7**

Giochi difficili (3 stelle) **33**

La prima pagina di ogni tipo di gioco:

Trova l'intruso 8

Figure a specchio 9

Sudoku con le figure 10

Cosa viene dopo? 11

Unisci le coppie 12

Soluzioni **69**

Il tuo diploma **79**

Sample pages

Per i grandi

Questo libro contiene 170 giochi con le figure in 60 pagine per bambini di 5-8 anni. Allenano l'osservazione che viene prima della lettura e della matematica: notare piccole differenze, abbinare forme, seguire sequenze, contare con attenzione, confrontare grandezze e riconoscere la simmetria.

Comincia dalla guida.

La pagina 6 mostra un esempio risolto per ogni tipo di gioco. All'inizio risolvili insieme al bambino.

Una pagina al giorno.

Momenti brevi e allegri funzionano meglio. Fermati quando è ancora divertente.

Chiedi: “Come lo sai?”

Lascia che il bambino indichi e spieghi. Parlare di ciò che è diverso è già metà del lavoro.

Si sale piano piano.

Le stelle in alto su ogni pagina indicano il livello: medio (2 stelle), difficile (3 stelle). I tipi di gioco si alternano, così ogni giorno è diverso.

Ogni gioco ha una sola risposta.

Ogni gioco è stato controllato al computer. Le soluzioni iniziano a pagina 69: ogni pagina è mostrata in piccolo con le risposte disegnate.

Matite e pastelli.

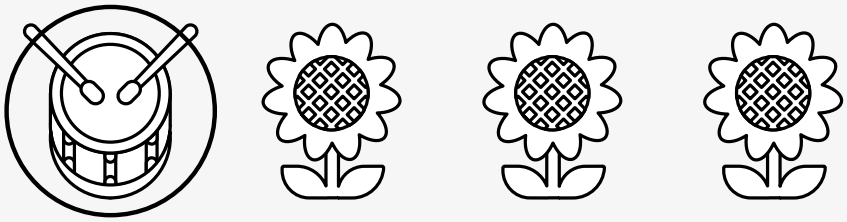
I bambini cerchiano, tracciano linee e scrivono numeri. Le figure sono disegni al tratto, quindi dopo si possono colorare.

Sample pages

Scopri i giochi

Trova l'intruso

Una figura non è come le altre: è un'altra figura, è girata, capovolta, ha un'altra grandezza o le manca un pezzo.



Cosa viene dopo?

Di' la sequenza ad alta voce: gatto, cane, gatto, cane... Quale figura viene dopo?

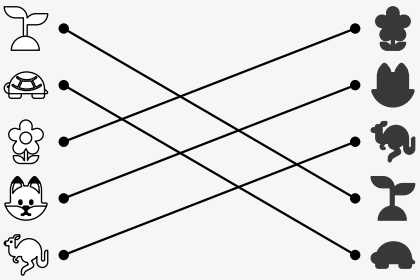


Cerchia:



Unisci le coppie

Trova la gemella di ogni figura (o la sua ombra) e uniscile con una linea.



Sudoku con le figure

Ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro dal bordo spesso ha tutte e quattro le figure, una volta sola.

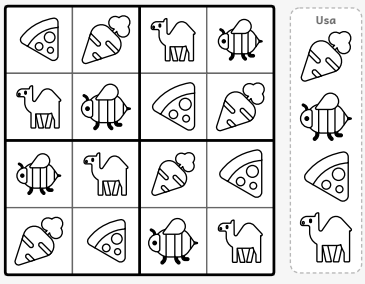
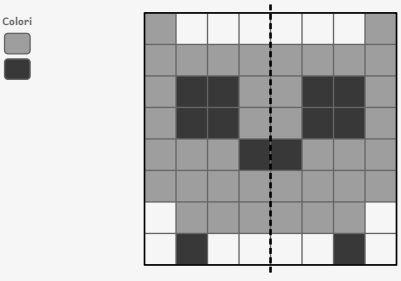


Figure a specchio

Le due metà di una figura a specchio sono uguali. Colora la metà vuota come l'altra.



Sample pages



Giochi medi

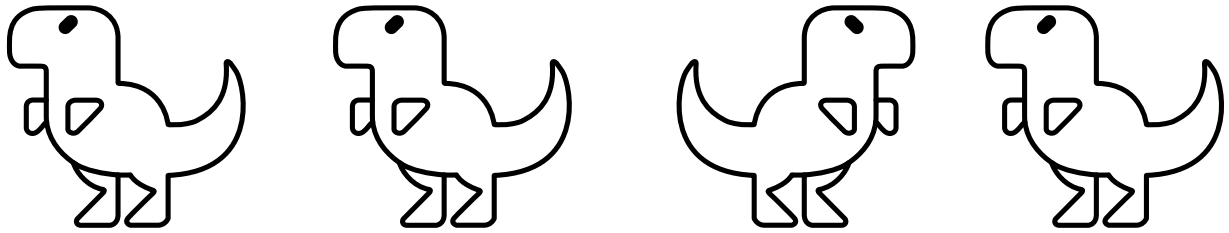
Più figure e differenze più piccole. Guarda ogni dettaglio!



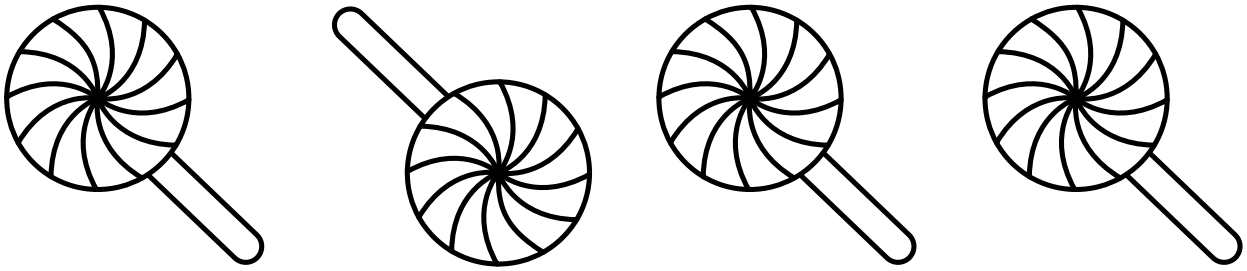
Trova l'intruso

→ Guarda ogni riga. Cerchia la figura diversa dalle altre.

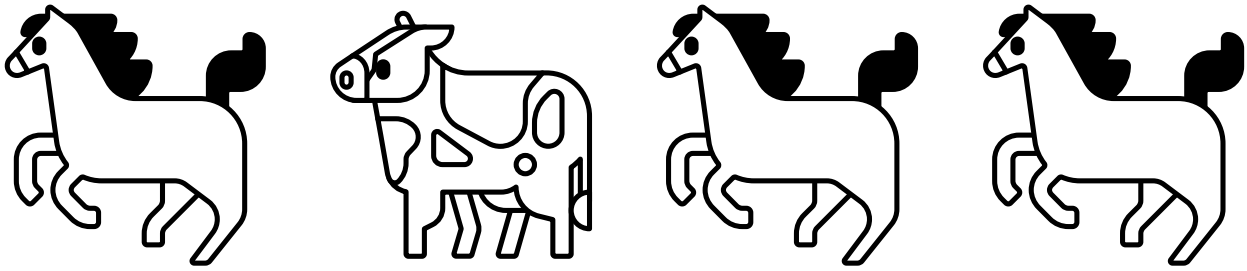
1



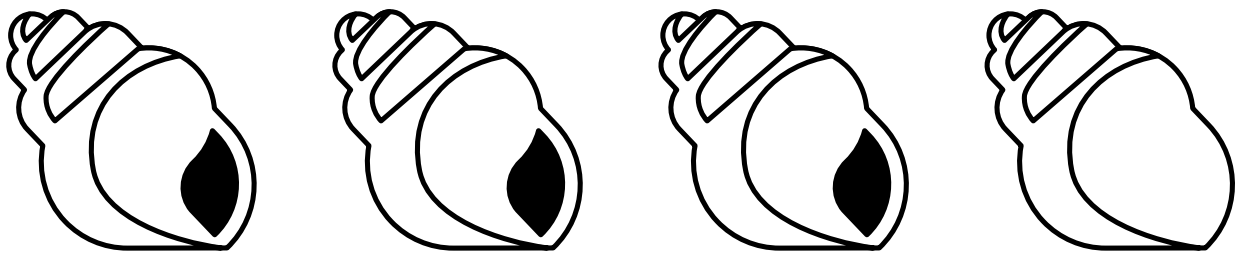
2



3



4



Ce l'ho fatta!

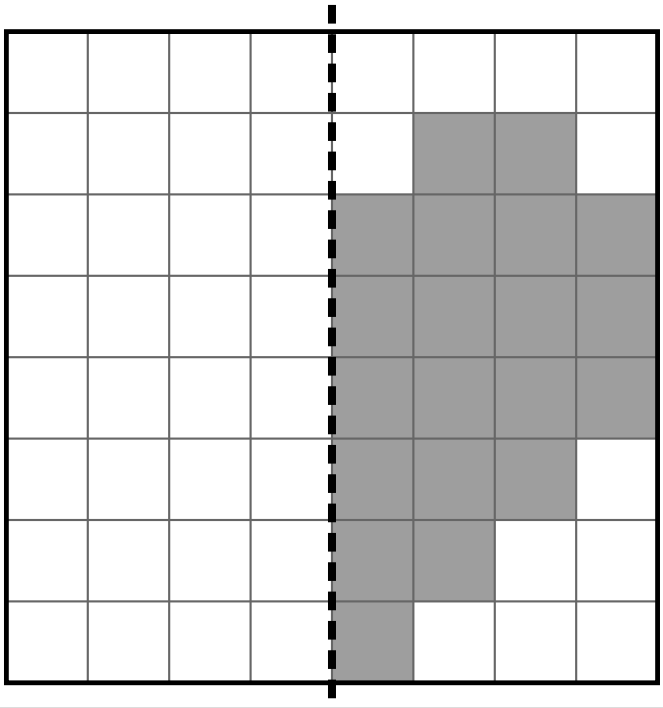
Sample pages

Figure a specchio

→ Completa la figura: colora i quadretti del lato vuoto in modo che le due metà siano uguali, come in uno specchio.

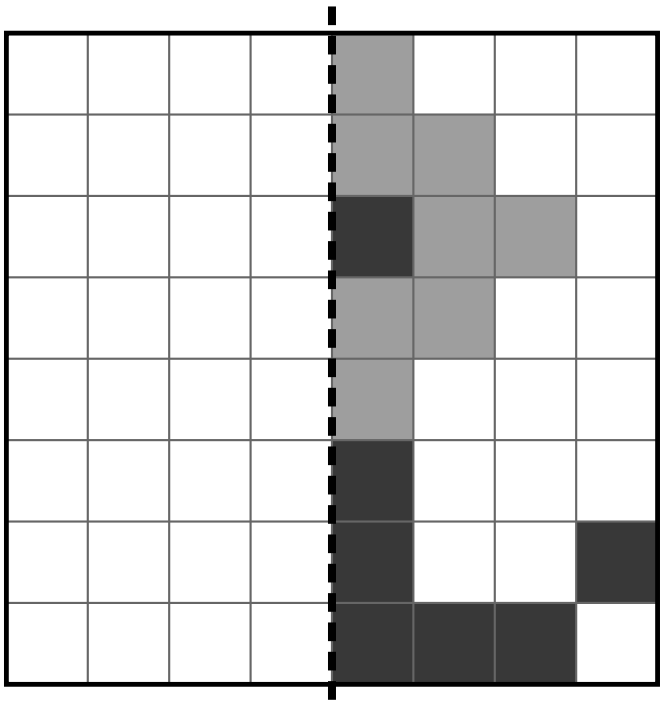
1 **Completa il cuore.**

Colori



2 **Completa il fiore.**

Colori



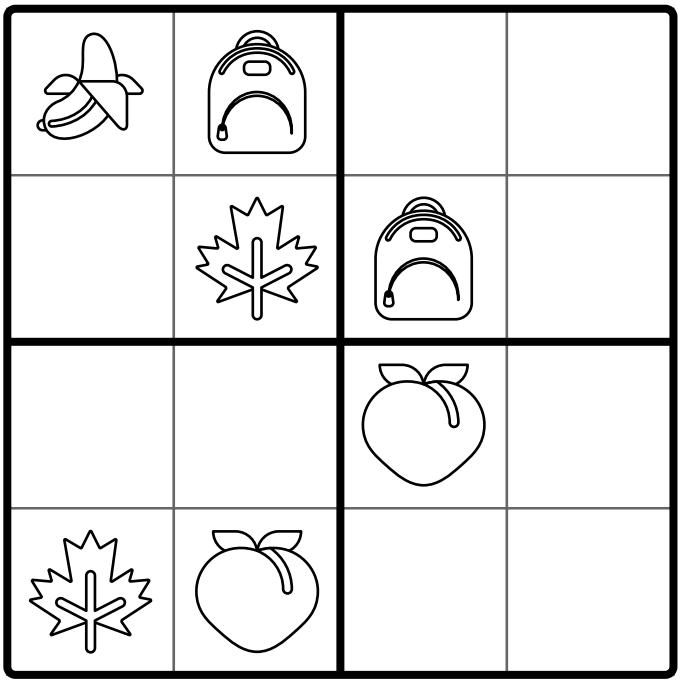
Ce l'ho fatta!

Sample pages

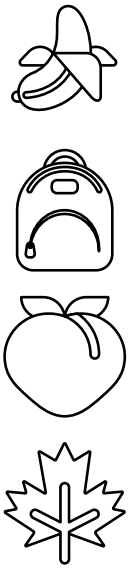
Sudoku con le figure

→ Ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro dal bordo spesso deve avere tutte e 4 le figure. Disegna quelle che mancano (o scrivi la prima lettera).

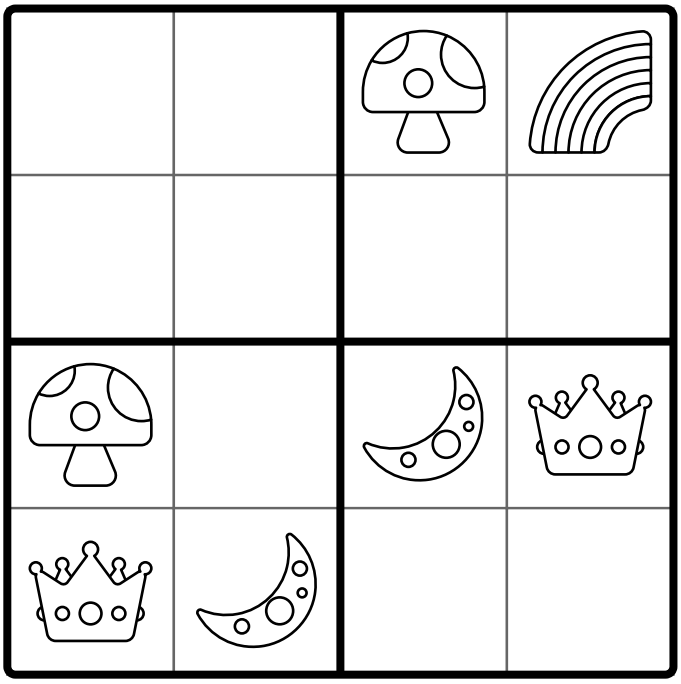
1



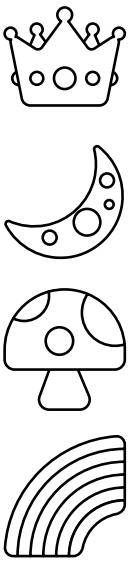
Usa



2



Usa



Ce l'ho fatta!

Sample pages

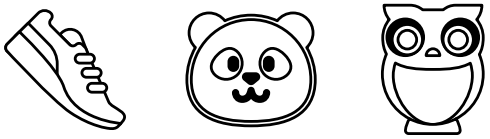
Cosa viene dopo?

→ Guarda la sequenza. Cerchia la figura che viene dopo.

1



Cerchia:



2



Cerchia:



3



Cerchia:



4



Cerchia:



Sample pages

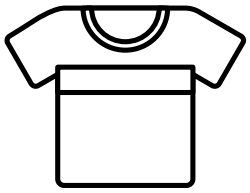
Unisci le coppie

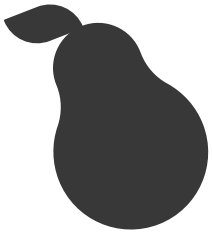
→ Unisci con una linea ogni figura alla sua ombra.

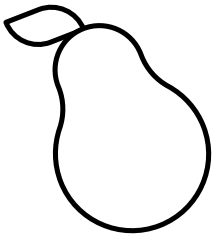
1



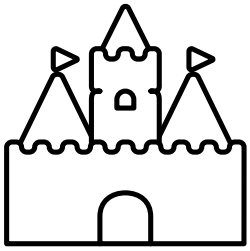


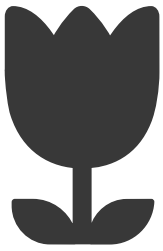


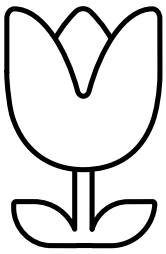














Ce l'ho fatta!

Sample pages