

# ENIGMISTICA

## sulla tazza

*Quiz e giochi stimolanti*



DEMETRA



**ENIGMISTICA**

sulla  
**tazza**

*Quiz e giochi stimolanti*

DEMETRA

Concept e realizzazione editoriale: Studio Giorgio Di Vita  
Testi: Giorgio Di Vita  
Illustrazioni: tutte le immagini sono © Shutterstock,  
a eccezione di quelle alle pp. 54 e 80: Archivio Giunti/Giorgio Di Vita

*In copertina: elaborazione grafica  
da ©AYDIN/adobestock.com (fondo),  
©adobestock.com (illustrazione),  
Archivio Giunti/Giorgio Di Vita (gioco)*

[www.giunti.it](http://www.giunti.it)

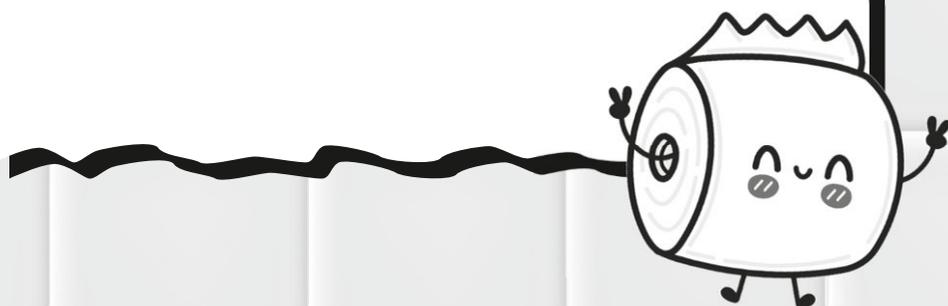
© 2024 Giunti Editore S.p.A.  
Via Bolognese 165 - 50139 Firenze - Italia  
Via G.B. Pirelli 30 - 20124 Milano - Italia

ISBN: 9788844088095

Prima edizione digitale: giugno 2024

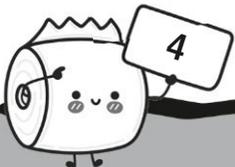
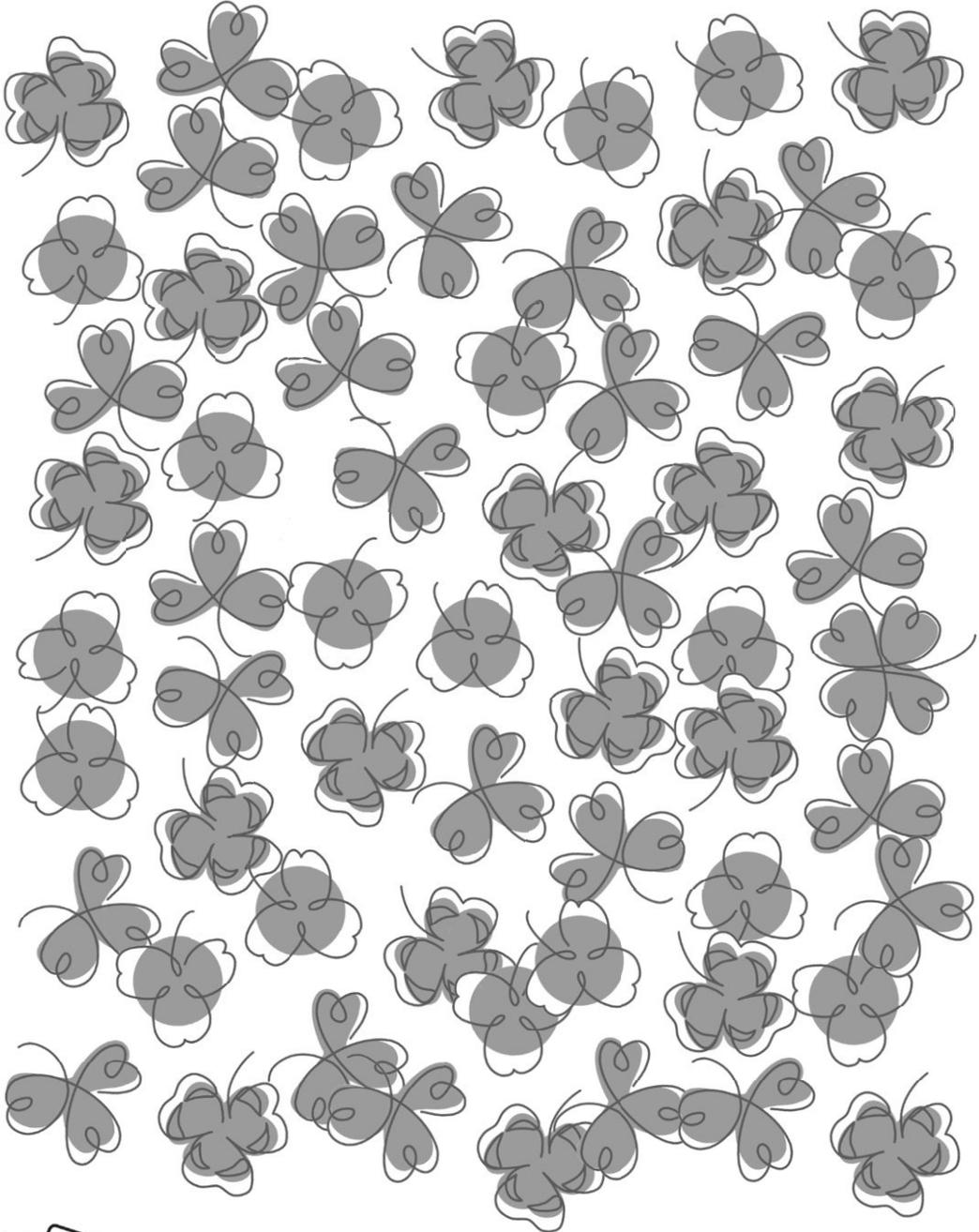


Ecco una validissima alternativa al cellulare nei momenti di "ritirata" ... no, non quando suona la tromba e la cavalleria fa dietrofront prima della disfatta! Alcuni anni fa questo termine era in voga, specialmente sulle carrozze ferroviarie, e indicava in modo sorprendentemente esatto la caratteristica del luogo per cui questo libro è stato concepito. Seduti, in attesa che qualcosa accada, perché non sfogliare queste pagine e rilassarsi? Pensa che per risolvere questi giochi non occorrono neppure la matita o la penna, basta ragionarci su, aguzzare la vista e tirare in ballo la tua capacità di ragionamento e di fare i conti. Buona ritirata, quindi, buon divertimento e buon tutto il resto!



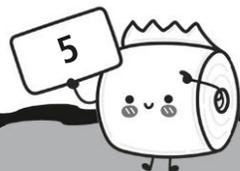
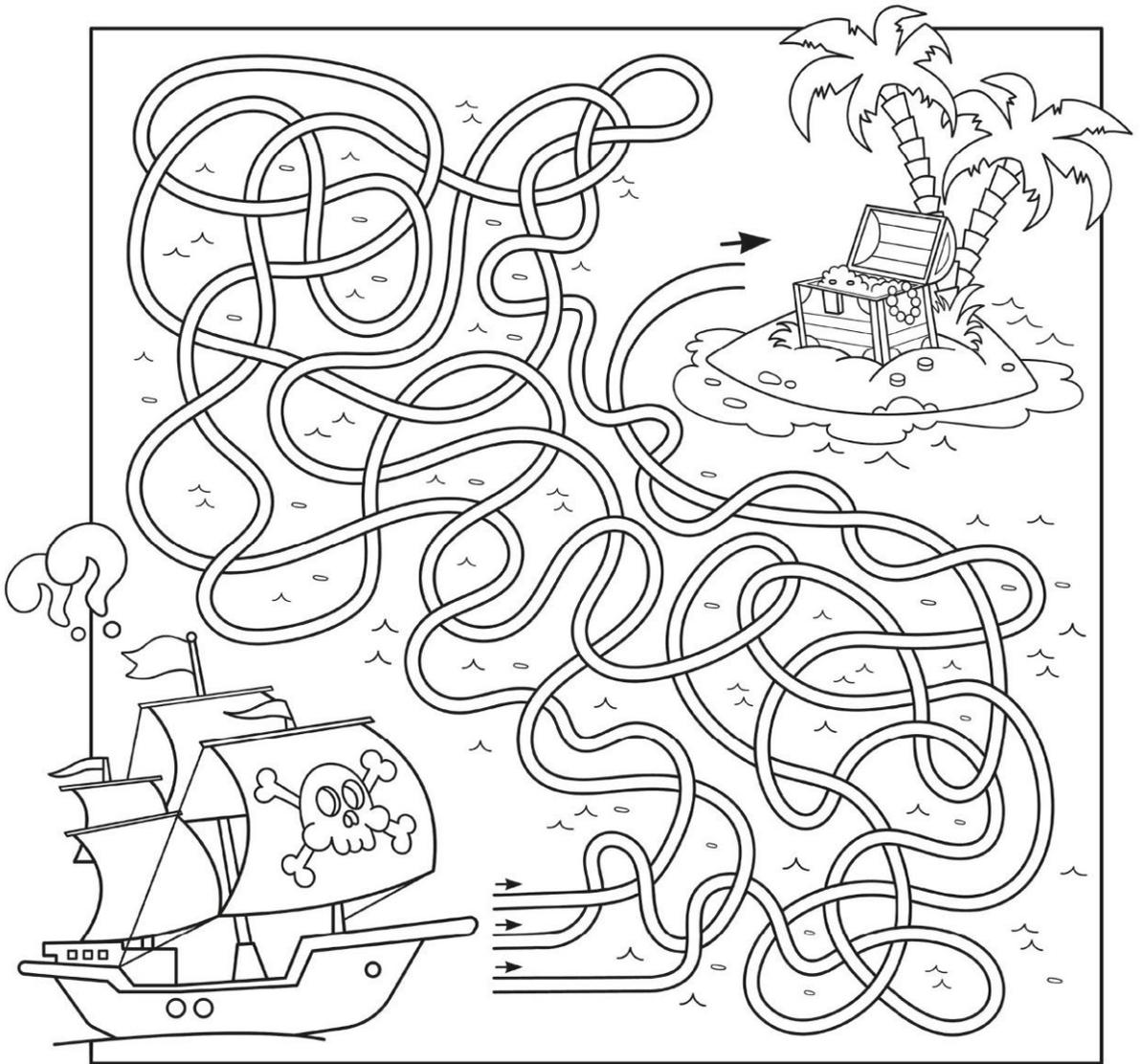
# AGUZZA LA VISTA

**D**iciamola tutta: la fortuna bisogna anche sapersela cercare, come il quadrifoglio tra tutti questi trifogli, per esempio! Provaci!



# CACCIA AL TESORO

Il pirata Benda Nera è alla ricerca di un favoloso tesoro. Imbarcati con lui e aiutalo a trovare la rotta, chissà che non ci scappi qualche doblone anche per te!



# CAMBI D'INIZIALE

Ecco una serie di brevi composizioni in versi per rendere meno noiosa l'attesa. In ciascuna di esse, però, mancano due parole che differiscono per la sola iniziale. Prova a risolvere gli enigmi e... prenditi tutto il tempo necessario: non c'è fretta, vero?

**B**

E sbrigati a piantare  
questo grosso \_\_\_\_\_,  
è un divieto d'accesso,  
batti forte il \_\_\_\_\_!

**A**

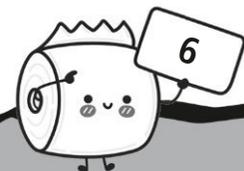
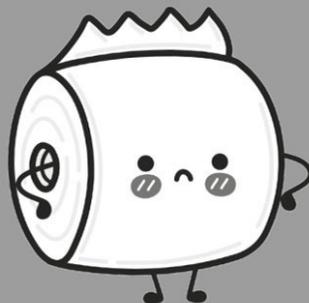
Continua ad abbaiare  
il cane del \_\_\_\_\_,  
che cosa si può fare?  
Mi spaventa il \_\_\_\_\_!

**D**

Il toro s'è infuriato,  
il mio berretto è \_\_\_\_\_,  
che spavento dannato!  
E corro a più non \_\_\_\_\_!

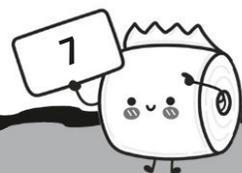
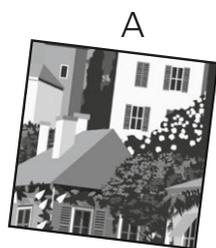
**C**

Enorme è l'emozione:  
ecco che il razzo \_\_\_\_\_!  
Uomini d'ogni nazione  
volano verso \_\_\_\_\_!



# IL PUZZLE

Quando abbiamo tempo e anche un po' di pazienza, non c'è gioco più rilassante del completamento di un puzzle... a meno che non si scopra alla fine del gioco che sono avanzate delle tessere e che solo una è quella da inserire. Quale? Indovina tu!





**Q**uante parole si spendono ogni giorno! Alle volte troppe, oppure astruse o messe insieme a caso... o forse solo apparentemente, come quelle di questa lista che, in realtà, un nesso logico ce l'hanno. A te scoprire quale!

**TRAFFICO**

**OPERAZIONE**

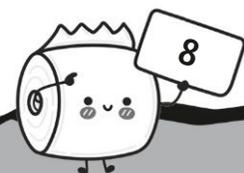
**STREPTOCOCCO**

**PESCATORE**

**CORMORANO**

**ALIMENTAZIONE**

**MACACHI**





# IL VIVAISTA

Il direttore del ristorante è furioso con il vivaista. Nell'ordinare alcune piante per arredare il locale, infatti, si era raccomandato di evitarne un certo tipo che, a suo dire, poteva infastidire i clienti. Scopri a quale pianta si riferiva l'uomo e perché!

A



B



C



D



E



F



G



H

