

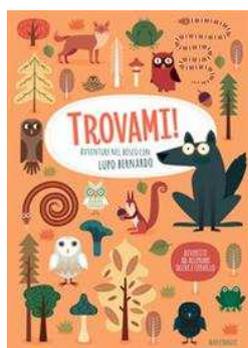
LIBRI GAME



Una selezione di libri-gioco, albi-gioco, enigmi, storie a bivi e escape-book per bambini e ragazzi da 4 a 13 anni

a cura della Sezione Ragazzi - Biblioteca Panizzi

ETA' DI LETTURA: DA 4 ANNI



Baruzzi, A., Trovami!: avventure nel bosco con lupo Bernardo. Divertiti ad allenare occhi e cervello, Wskids, 2019

Sono tantissimi i giochi racchiusi in questo libro! Mettiti alla prova e aguzza la vista per risolvere astuti quiz e divertenti giochi di osservazione fra gli abitanti del bosco. Allenerai non solo la vista, ma anche, e soprattutto, il cervello!

Baruzzi, A., Trovami!: avventure nel cielo con lupo Bernardo. Divertiti ad allenare occhi e cervello, Wskids, 2020

Chedru, D., Missione Marte: un'avventura del cavaliere Coraggio e della principessa Attacco, Franco Cosimo Panini, 2017

Accompagna il cavaliere Coraggio e la principessa Attacco in un'avventura intergalattica! A bordo di un razzo, attraverserai l'immensità cosmica per raggiungere il pianeta dei fratelli Gattogalattico e Gattostellare. Ogni volta, per continuare nella tua missione, dovrai risolvere un gioco di osservazione e sarai tu a scegliere dove ti porterà il tuo viaggio spaziale.



Misslin, S., Ahuuu! Che verso spaventoso, IdeeAli, 2018

Chedru, D., Il cavaliere coraggio: un libro gioco dove l'eroe sei tu!, Franco Cosimo Panini, 2011

Chedru, D., Orient Express: un libro gioco dove l'eroe sei tu!, Franco Cosimo Panini, 2014

Chedru, D., La principessa attacco: un libro gioco dove l'eroe sei tu, Franco Cosimo Panini, 2012

Chedru, D., Ritorno all'antichità: un'avventura del cavaliere Coraggio e della principessa Attacco, Franco Cosimo Panini, 2021

Un misterioso amuleto catapultava il cavaliere Coraggio e la principessa Attacco indietro nel tempo, alla scoperta delle antiche civiltà del passato! Al loro fianco, il lettore potrà assistere ai Giochi Olimpici in Grecia, decifrare messaggi nel linguaggio antico della Mesopotamia, o perdersi nella giungla alla ricerca delle colossali teste Olmeche. In ogni pagina dovrà risolvere giochi di osservazione e scegliere come proseguire l'avventura e l'esplorazione dell'Antichità.

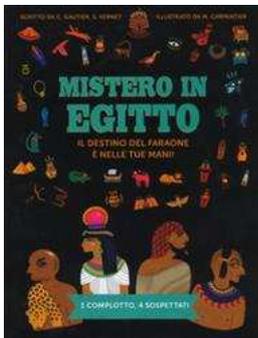
Martì, M., Il grande libro del cerca & trova, IdeeAli, 2013



Misslin, S., Piu, A., Il tesoro di Z. il terribile!, IdeeAli, 2021
Un tesoro misterioso aspetta i pirati Olivia e Bruno sull'isola dei Pappagalli. Ma la rotta per raggiungere l'isola è ricca di insidie: una tempesta, un polpo gigantesco, le sirene. I nostri amici hanno bisogno del tuo aiuto!

ETA' DI LETTURA: DA 6 ANNI

Fabri, S., Tu sei ... la principessa della valle fiorita, Giunti, 2019



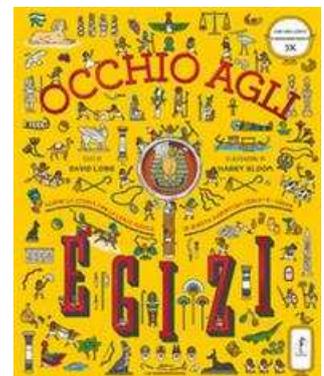
Gautier, C., Mistero in Egitto: il destino del faraone è nelle tue mani, IdeeAli, 2018

TEBE, 1255 a.C. Ramses 2., il tuo adorato faraone, è minacciato da un terribile e funesto complotto. Per sventarlo, non c'è un minuto da perdere: percorri le vie della città, raccogli gli indizi, risolvi gli enigmi che troverai sul tuo cammino e, soprattutto... smaschera il colpevole.

Gautier, C., Mistero nell'antica Grecia: il destino della città è nelle tue mani, Il castello, 2019

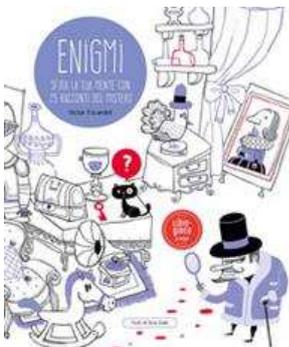
Long, D., Occhio agli Egizi!, L'ippocampo, 2020

Ehilà, giovane egittologo! Impugna la tua lente e procedi sulle orme dei faraoni in questo archeologico cerca-e-trova con oltre 200 cose da scoprire. Viaggia indietro nel tempo fino all'Antico Egitto e scopri com'era la vita di contadini, schiavi e scribi. Impara i geroglifici, svela i segreti delle mummie e trova il tesoro perduto nei labirinti delle piramidi... ma attento ai cobra, agli scorpioni e ai coccodrilli!



Long, D., Occhio ai pirati, L'ippocampo ragazzi, 2017

Stilton, G., Escape book: In trappola... dentro casa mia!, Piemme, 2019



Escandell, V., Enigmi: sfida la tua mente con 25 enigmi storici, EdeeAli, 2019

Escandell, V., Enigmi: sfida la tua mente con 25 racconti del mistero, IdeeAli, 2021

Divertiti a risolvere questa raccolta di enigmi in cui avrai modo di mettere in pratica due diversi modi di pensare; alcuni enigmi si risolvono usando la logica, altri la tua immaginazione. Potrai giocare da solo, in squadra o con la tua famiglia. Diventa un vero detective, cerca indizi, usa la mente e risolvi l'enigma!

Escandell, V., Enigmi: sfida la tua mente con 25 enigmi scientifici, Il Castello, 2021

Jacquet, T., Escape game. Il bosco misterioso, Panini, 2021

Durante una passeggiata nel bosco, ti troverai catapultato in un luogo incantato, popolato da esseri misteriosi... Tre folletti, imprigionati in una gabbia da un terribile orco, ti chiedono aiuto: per salvare la festa del villaggio, dovrai recapitare tutti gli inviti, affrontando mille insidie, compresa la strega del bosco e raccogliere gli ingredienti per la succulenta pozione magica... Con una matita e un po' di concentrazione si parte per una missione sempre diversa.



Mauti, E., Ha cominciato lui!: un libro-gioco per imparare a litigare come si deve, Erickson, 2019

I bambini litigano (e non solo loro) e, quando lo fanno, noi adulti ci sentiamo coinvolti, oltre che decisamente infastiditi, e, come educatori, veniamo chiamati all'azione. Cosa dobbiamo dire? Come possiamo intervenire? Un buono strumento è quello della parola, grazie alla quale l'adulto ragiona con il bambino sugli effetti del litigio: su ciò che produce fuori e dentro di lui. In questo senso, la storia del litigioso Tito diverrà fonte di stimolo per i vostri discorsi, al momento giusto. Si tratta di un libro gioco in cui è lo stesso bambino a decidere come continuare la storia. Divertente e utile al tempo stesso!

Navarro, A., Missione detective: segui gli indizi!, Franco Cosimo Panini, 2017

Furto sulla nave da crociera Oasis, sabotaggio al numero della funambola Talirina, incendio doloso ai grandi magazzini! Chi sono i responsabili di tutti questi incidenti? Qual è il movente? Se vuoi scoprirlo, segui gli indizi di Missione detective e divertiti a esercitare la mente con giochi di osservazione, di logica, di ragionamento, di linguaggio e di calcolo, per risolvere tutti i casi. Mettiti al lavoro!



Stilton, G., Escape book: in trappola... dentro al museo!, Piemme, 2019

ETA' DI LETTURA: DA 8 ANNI

Anquetil, S., L'isola misteriosa, Electa Junior, 2019

Sei in trappola, marinaio! Sei su un'isola misteriosa e devi scoprire come andartene. Al centro dell'isola il vulcano tuona e potrebbe eruttare, sarebbe la tua rovina! Vuoi raccogliere la sfida? Per cercare di fuggire devi trovare degli alleati e risolvere gli enigmi. Per scappare in tempo dovrai intensificare gli sforzi. E chissà, forse sarai anche in grado di trovare un favoloso tesoro!

Blitman, S., Missione polo nord: l'avventura di cui tu sei l'eroe!, Electa Junior, 2020

Prepara l'attrezzatura - parka, stivali, guanti, occhiali polarizzati - e sali sulla nave che ti porterà nell'Artide. Pensi di avere la stoffa dell'esploratore? Hai coraggio, sangue freddo e conoscenze sufficienti ad affrontare i ghiacci del Polo Nord, il suo clima estremo? Dalle scelte che farai dipenderà il successo della missione in un ambiente ostile. Attenzione, una decisione sbagliata potrà rivelarsi fatale! Un game book per scoprire l'esplorazione polare.

Escandell, V., **Enigmi da brivido: 10 racconti con enigmi ispirati ai personaggi classici dell'orrore**, IdeeAli, 2019



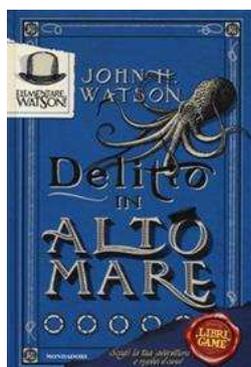
Levin, F., **La torre dell'alchimista**, Salani, 2020

Sei in trappola! Chiuso in una torre inquietante, devi dare una vera e propria prova di coraggio e di abnegazione per risolvere tutti gli enigmi che ti separano dalla libertà. Trasmutazione dei metalli, elisir di lunga vita, pietra filosofale... nessun dubbio: per poter scappare, devi imparare a padroneggiare i più grandi segreti dell'alchimia, e in fretta! Perché nell'ombra la sinistra figura del Soffiatore incombe su di te... Riuscirai a superare tutte le sfide e uscire indenne dal libro?

Moran, P., **Hai trovato il suricato?**, Mondadori, 2013

Nessmann, P., **Missione Marte: l'avventura di cui tu sei l'eroe!**, Electa Junior, 2020

Pensi di avere la stoffa dell'astronauta? Hai coraggio, sangue freddo e conoscenze sufficienti ad affrontare l'avventura nello spazio? Dalle scelte che farai dipenderà il successo della missione. Attenzione, una decisione sbagliata potrà rivelarsi fatale!



Watson, J. H., **Delitto in alto mare**, Mondadori, 2019

È la primavera del 1865 e il giovane John Watson si imbarca sul Rainbow per compiere la traversata oceanica che lo porterà dall'Australia all'Inghilterra, il paese dove incontrerà Sherlock Holmes. A bordo John conosce l'affascinante Ettie e, dopo tre settimane dalla partenza, sulla nave viene ucciso un uomo. La sua irrimediabile attrazione per il mistero spinge John a indagare, in uno slalom di intuizioni e deduzioni logiche. Il suo fiuto da detective è già in azione! Sei pronto ad accettare la sua sfida?

Watson, J. H., **Il fantasma di Lord Byron**, Mondadori, 2018



Anquetil, S., **La trappola di Moriarty**, Salani, 2020

Sei in trappola! Londra, 1891, Sherlock Holmes, il leggendario detective, ti ha affidato una missione cruciale: salvare il suo amico Watson! Intrappolato in casa di Moriarty, dovrai risolvere gli enigmi inventati dalla sua mente diabolica per sperare di fuggire sano e salvo. Carte da gioco, mappamondi, giochi matematici... per riuscire a metterti in salvo, dovrai essere il miglior ispettore che Scotland Yard abbia mai visto. Non perdere tempo: in questo gioco macabro Moriarty sembra essere sempre un passo avanti...Riuscirai a superare tutte le sfide e uscire indenne dal libro?

Magaziner, L., **Caso chiuso: Il mistero del castello**, DEA, 2018

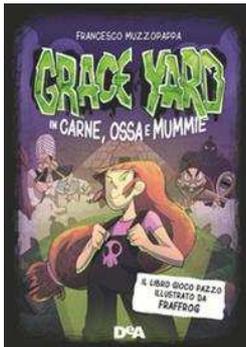
Magaziner, L., **Caso chiuso: Il mistero dell'attrice scomparsa**, DeA, 2019

Alla madre di Carlos Serrano questa volta è stato affidato un caso molto delicato. È appena scomparsa Layla Jay, la popolarissima star della serie TV Strega, ma la notizia non deve assolutamente trapelare! Le indagini dovranno essere condotte con estrema discrezione, o la serie TV potrebbe essere compromessa.



Magaziner, L., Caso chiuso: Il mistero dello chalet infestato, DeA, 2020

L'Agenzia Investigativa Las Pistas ha ufficialmente tre nuovi assistenti: Carlos, Eliza e Frank. Carlos sbaglia sempre, Eliza le azzecca tutte, e Frank crea scompiglio. Per loro, costantemente a caccia di un caso da risolvere, la richiesta d'aiuto della signora Winters, proprietaria di un lussuoso B&B di montagna, è emozionante come un regalo di Natale in anticipo. Ma aspetta a cantare vittoria, caro lettore...



Muzzopappa, F., Grace Yard: in carne, ossa e mummie, DeA, 2020

Scegli il percorso, evita I tranelli, risolvi i misteri. Nelle sue allegre giornate, Grace Yard non aveva previsto che all'improvviso sarebbe precipitata in una botola. E non avrebbe immaginato di ritrovandosi faccia a faccia con il leggendario Professor?, esperto di meccatronica, collezionista di cimeli inutili e inventore da strapazzo. Ma il Professor? ha bisogno di Grace Yard. E Grace Yard ha bisogno di te. Preparati a tuffarti in questo romanzo-gioco folle e senza regole, tra mummie, teschi, serpenti gentili, storie d'amore e di morte e scheletri senza armadio.

Press, J., La maledizione del balestriere nero, Motta junior, 2005

Press, J., Sul luogo del delitto, Motta junior, 2004

Tebaldi, L., Mystery game: delitto a Valnebbiosa, Edizioni EL, 2021

Tre ragazzi si preparano a trascorrere insieme una splendida vacanza. Durante una gita in bici, però, assistono a un delitto e, un po' per curiosità, un po' loro malgrado, si ritrovano coinvolti nelle indagini... Ma non saranno soli: anche il lettore dovrà seguire la storia con attenzione, fare appello al suo intuito e alla sua memoria e risolvere con loro l'intricato mistero di Valnebbiosa! Un libro per bambini appassionati di misteri e avventure che dovranno risolvere un giallo come dei veri detective. Una storia accompagnata da quiz per immergersi completamente nel racconto e cercare di sbrogliare le trame di un delitto.



Cube Kid, Il tempio maledetto: diario di un guerriero, ElectaJunior, 2019



Tartarotti, S., Giove, C., Un giorno da cana, MS Edizioni, 2020

Lucy è una simpatica cagnolina meticcina, che vive con il pelato, il suo padrone, che di mestiere fa il disegnatore. Poiché l'uomo è molto distratto e costantemente indietro con il lavoro, Lucy ha molto tempo libero e si diverte a scorrazzare nei dintorni, visitando numerosi luoghi e incontrando diversi animali, alcuni dei quali davvero bizzarri. Lucy è golosa, curiosa, ironica e sempre pronta a vivere nuove avventure. Il resto, sarà il lettore a deciderlo. Fumetto-Gioco, dove ti metterai nei panni di un'intrepida cagnolina esploratrice.

Dov'è nascosto Asterix?, Mondadori, 2013

Bullen, S., Decido io : in gita con la scuola, Gallucci, 2021

Pronti a salire sull'ottovolante dei sentimenti? Elena e Asia sono migliori amiche e stanno per partire in gita con la scuola. Asia è spigliata ed estroversa, perciò la timida Elena conta sul suo aiuto per conquistare Tommy, un compagno di classe che da un po' di tempo le piace un sacco. Ma durante le gite scolastiche succedono sempre degli imprevisti, ogni scelta può cambiare il corso degli eventi e condurre a un finale diverso... quale, lo deciderai tu!

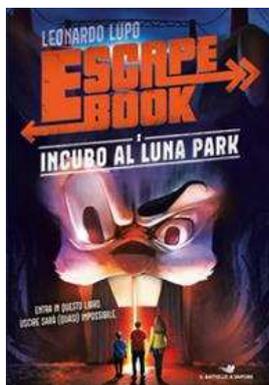
Muzzopappa, F., L'inferno spiegato male, De Agostini, 2021

Dante avrebbe voluto andarsene in vacanza a Lanzarote, ma Virgilio fa carte false per trascinarlo... all'Inferno. Un posto bellissimo, con le fiamme come nei concerti metal! Quando si ritrova circondato da rocce, lamenti e urla che neanche a un concerto di Ariana Grande, Dante capisce di essere proprio sfortunato. Vatti a fidare degli amici! Dopo aver affrontato fiumi vorticosi, dannati tormentati da orrendi supplizi e diavoli dagli occhi di brace, alla fine di ogni cerchio, girone o bolgia lo aspetta un bivio. Quale strada porta all'uscita? La Divina Commedia è disseminata di ostacoli e livelli da superare, proprio come un gioco!

ETA' DI LETTURA: DA 12 ANNI

Féret-Fleury, M., Hullot-Guiot, M., Scappa dagli animali mutanti, Gallucci, 2021

È venerdì sera a Villemort, l'ora del laser game. E tu sei un giocatore imbattibile! I tuoi compagni lo sanno bene, anche se ti considerano il nerd della scuola. Tra poco smetteranno di prenderti in giro. Di colpo però le luci si spengono e la musica s'interrompe. Un grido scuote il silenzio dell'arena immersa nel buio. Davanti a te, riverso a terra, un ragazzo della squadra avversaria, ferito. E un branco di volpi che ti fissa con occhi verde luminescente. Scappa! Ma in quale direzione? Devi deciderlo in fretta...



Lupo, L., Escape book: incubo al luna park, Piemme, 2020

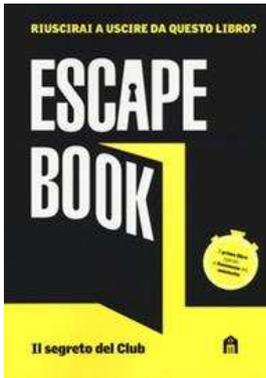
Non hai mai sentito parlare di un luna park che ti costringe a risolvere degli enigmi per poter uscire? Voi tre fratelli in giro da soli per tutta la sera: finalmente un'avventura in questa vacanza fin troppo tranquilla! Quando vi intrufolate in un luna park abbandonato, siete certi che avrete una bella storia da raccontare quando tornerete a casa. Ma tornare a casa non è così scontato... Per scappare ci vorranno ingegno e sangue freddo, perché nel buio qualcuno o qualcosa spia le vostre mosse e farà di tutto per tenervi rinchiusi.

Lupo, L., Escape book: la piramide della morte, Piemme, 2020

Lupo, L., Escape book: la prigione degli orrori, Piemme, 2019

Lupo, L., Escape book: la villa misteriosa, Piemme, 2019

Quando Chiara ti ha invitato alla festa eri al settimo cielo. Arrivato alla villa, però, lei non c'è ancora, mentre vieni subito avvicinato da Stefano, il bullo della scuola, e Dario, il suo compare. Per fortuna poco dopo eccola che arriva, splendida come sempre. La festa si svolge in giardino ed è vietato entrare in casa. Chiara ti racconta che, secondo una leggenda, lì un tempo abitava un Barone assassino. E a quanto pare il suo fantasma ancora si aggira tra le stanze. Mentre lo dice apre il portone e sguscia dentro. Che altro puoi fare, se non seguirla?



Tapia, I., Escape book: il segreto del club, Magazzini Salani, 2019
Questa non è una storia come tutte le altre. Basato sul fenomeno mondiale delle Escape room, questo libro mette alla prova il tuo ingegno e la tua perseveranza, grazie a una formula narrativa nuova per chi è abituato a vivere un giallo o un'avventura come un semplice spettatore. Il protagonista ora sei tu, e per venire a capo del mistero che si cela dietro a una banda di corrotti dovrai risolvere enigmi, rompicapo, illusioni ottiche e anagrammi di ogni tipo - anche quando meno te lo aspetti.

Morris, D., Thomson, J., Terre leggendarie, Librarsi, 2017- (voll.)



Ross, S., Nei panni di Sherlock: 25 gialli per sfidare il più famoso investigatore del mondo, Edizioni EL, 2019
Lasciati trasportare nella Londra vittoriana e immergiti nell'atmosfera delle più grandi avventure di Sherlock Holmes e del dottor Watson con questi venticinque casi inediti e molto intricati. Metti alla prova il tuo fiuto per individuare gli indizi più significativi, impara a considerare i fatti da una prospettiva diversa, scava nella memoria e allena le tue capacità di ragionamento. Sarai tu, o Holmes, il primo a risolvere il caso?