



QUIZ DETECTIVE



Diventa un giornalista investigativo e affina le tue capacità con questi giochi, per migliorare e scoprire il tuo fiuto e le tue intuizioni per gli indizi e le situazioni più misteriose e inspiegabili. Buon divertimento.

PENSA laterale!

Il gioco consiste nel trovare una spiegazione logica alle situazioni proposte. Questo gioco mette a frutto la vostra immaginazione, creatività e intuitività. Fate attenzione: i disegni e i titoli possono essere fuorvianti.



IL GIOCATTORE CHE NON CALCIA

Secondo molti spettatori, Delacruz è stato, nell'ultima partita del campionato, il miglior uomo in campo. Eppure, nel corso della partita non ha mai dato un calcio alla palla. Come si spiega?

Possibili domande

1. Delacruz è uno dei giocatori? **si**
2. È il portiere? **NO**
3. Ha segnato uno o più gol di testa? **NO**



APRIRE E CHIUDERE

"Se ne aprirete una a sinistra, dovete chiuderne una a destra" dice Roberto. Di cosa sta parlando?

Possibili domande

1. Roberto sta citando una legge della fisica? **NO**
2. Roberto è un allenatore che sta dando istruzioni alla sua squadra prima di una partita? **NO**
3. Sta enunciando una regola molto nota? **si**

LA CABINA DELLA MORTE

I corpi senza vita di Paul e Manuel sono all'interno di una cabina in alta montagna. I due non abitavano in zona e non erano turisti. Cos'è successo?

Possibili domande

1. È stato un delitto? **NO**
2. I due corpi sono all'interno di una cabina della funivia? **NO**
3. È una cabina telefonica? **NO**



Forma & sostanza

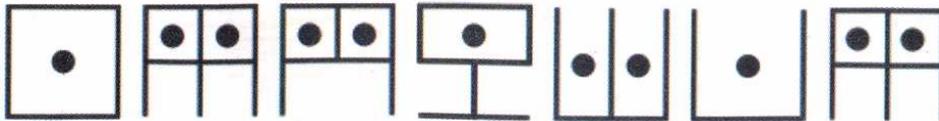
Questo è un gioco di velocità e di prontezza: dovete riuscire a ricomporre le 6 parole aiutandovi con le forme in cui sono racchiuse, che formano un indizio.



I giochi che seguono sono per testare le vostre capacità di spie e di agenti segreti.
Dovrete cercare di decifrare i vari codici ed enigmi che vi si presenteranno.

1. Un vostro informatore, appassionato di rompicapo, vi ha inviato questo messaggio sul vostro palmarè. In quale città vi incontrerete?

2. Dovete entrare nel club dove è noto si ritrovano alcuni delinquenti di cui siete alla ricerca. Per entrare nel pub vi servirà la parola d'ordine e gli strani simboli che sono incisi sulla porta d'entrata sono la soluzione al vostro problema. Riuscirete a individuare la parola d'ordine in tempo?



Questo è un gioco per mettere alla prova la tua conoscenza del mondo animale. Sappiamo tutti che la mucca muggisce e il cane abbaia (ma anche guaisce, latra, ringhia, uggiola,...). Ma come si chiamano i versi del tacchino o del furetto? Ricostruire le coppie qui sotto non sarà facile, ma neanche impossibile. Un suggerimento: procedi per "istinto" e per esclusione.

ZOOBABELE

*Perché se la mucca fa "mu" il merlo non fa "me"?
 Se lo chiedevano Elio e le storie tese qualche anno fa.
 Ma anche il cane non fa "ca" e il gatto non fa "ga"...*

Trova la parola che, pur con diversi significati, si può associare a tutti i termini elencati sotto ogni numero.

1	2	3
ETÀ	ATTREZZI	VINO
PREZIOSA	ORSA	SPIRITO
SOPRA	BUOI	CAMPO
SCANDALO	VINCITORE	CIELO
DURA	VEICOLO	DIO

A	asino		barrisce	1
B	balena		bela	2
C	cavallo		blatera	3
D	dromedario		bubola	4
E	elefante		canta	5
F	furetto		fischia	6
G	gufo		gloglotta	7
I	iena		gorgheggia	8
L	leone		gracida	9
M	merlo		grida	10
O	oca		guaiola	11
P	pecora		nitrisce	12
R	rana		potpotta	13
S	scimmia		raglia	14
T	tacchino		ride	15
U	usignolo		ronza	16
V	volpe		ruggisce	17
Z	zanzara		starnazza	18