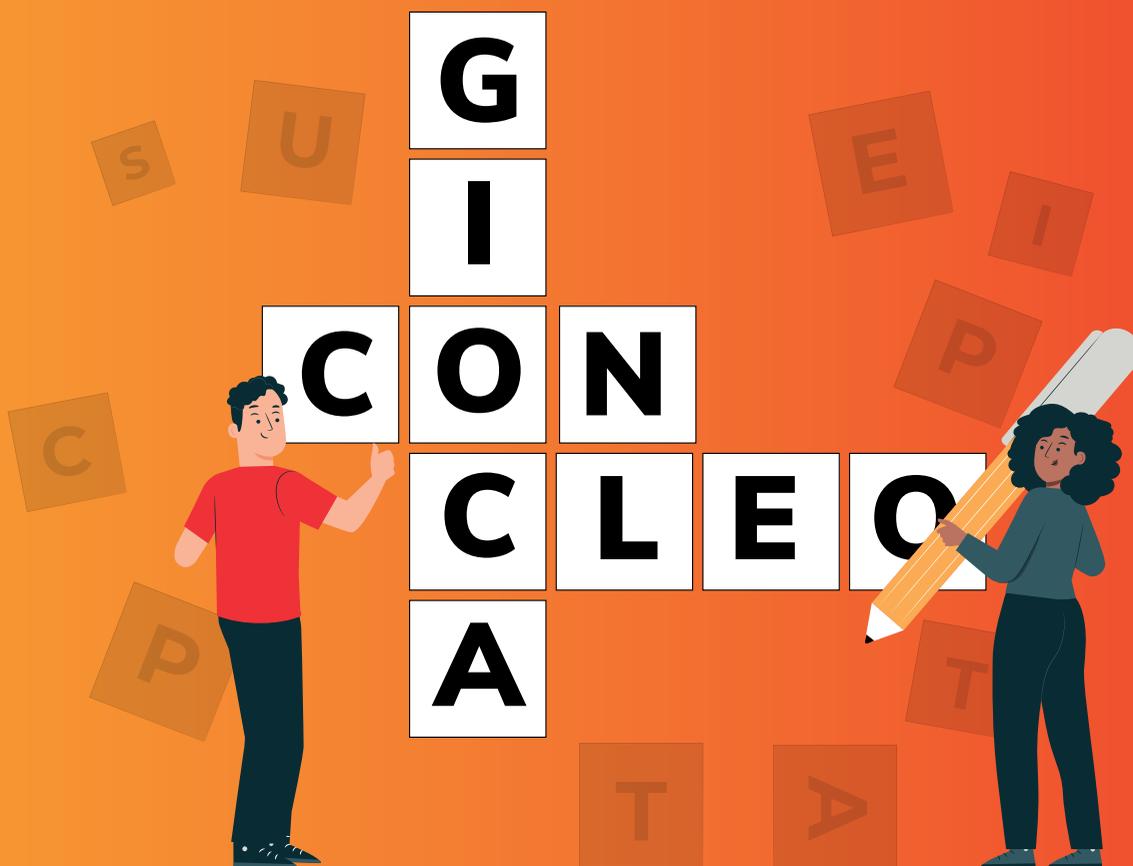


CleoTM

- ✓ MEMORIA
- ✓ LINGUAGGIO
- ✓ RAGIONAMENTO
- ✓ ATTENZIONE
- ✓ ABILITÀ
- ✓ VELOCITÀ
- ✓ FLESSIBILITÀ

Enigmistica

ALLENA LA MENTE, DIVERTENDOTI!



Promosso da:  **Biogen**

In collaborazione con:



Con il patrocinio di:

Sin
SOCIETÀ ITALIANA DI NEUROLOGIA

**SCLE
ROSI
MULTI
IPLA**
associazione
italiana

Supervisione editoriale: **Mariangela Fratino**

Neuropsicologa presso il Centro SM - Dipartimento di Neuroscienze Umane Sapienza Università di Roma.

un mondo
libero dalla SM

Quante volte vi è capitato di entrare in una stanza per svolgere un'attività e ritrovarvi a pensare: *"perché sono venuto/a qui?"*. Oppure, nel bel mezzo di un discorso, non riuscire a tirar fuori il nome di quell'oggetto o di quella persona?! Ancora, impegnati nella lettura di un libro o un quotidiano, nel momento di dover voltare pagina, vi siete accorti che non stavate prestando attenzione e avete dovuto ricominciare da capo!

In una misura contenuta, questi episodi sono del tutto normali (e spesso sono anche la conseguenza di periodi di stress psicologico). Ma cosa accade quando aumentano in maniera consistente? Cosa potrebbero indicare? Quand'è che andrebbero attenzionati? E cosa possiamo fare per limitarli?

Sicuramente, uno degli aspetti da valutare è quanto questi episodi possano inficiare le performance lavorative, di studio e di vita quotidiana. Se ci si rende conto, infatti, di avere delle difficoltà a svolgere attività in precedenza portate a termine senza particolari problematiche, potrebbe essere opportuno effettuare una **valutazione neuropsicologica**.

I deficit cognitivi, quali disturbi di memoria, attenzione, linguaggio ecc., seppur spesso conseguenza di varie patologie neurologiche, non sempre sono facilmente oggettivabili.

Nella **Sclerosi Multipla** ad esempio, vengono considerati **"sintomi invisibili"** poiché, nonostante sia oggi acclarato che possano essere riscontrati in una percentuale che varia dal 30 al 70%, in qualunque fase della malattia e addirittura sin dagli esordi (1), proprio per le loro caratteristiche e l'estrema variabilità con la quale possono manifestarsi durante l'intero decorso clinico, non danno origine a dei quadri unitari. La stessa persona affetta dalla patologia, nel tempo, può infatti andare incontro a peggioramenti e successive fasi di remissione della sintomatologia cognitiva.

Ad oggi però, oltre alle terapie farmacologiche, sappiamo di aver a disposizione diverse "armi" per fronteggiare il decadimento/l'inviechiamento cerebrale. Uno stile di vita sano, una dieta equilibrata, l'attività fisica, sono sicuramente degli alleati. Nello specifico delle funzioni cognitive, le **Neuroscienze moderne**, hanno messo in evidenza come una **stimolazione costante** possa rallentare il declino conseguente a una patologia come la Sclerosi Multipla e più in generale quello legato all'età, andando a stimolare la **plasticità neurale**, ossia la capacità del Sistema Nervoso di modificare e riorganizzare le connessioni cerebrali in risposta alle esperienze e all'apprendimento (2). Infatti, attività come lettura, esercizi di logica, problem solving ecc. attivano specifici circuiti cerebrali, contribuendo ad aumentare la riserva cognitiva, ad oggi considerata come una sorta di protezione funzionale contro il deterioramento cognitivo e le malattie neurodegenerative.

Allenare il cervello ogni giorno non è solo un gioco; è prevenzione attiva!
Mettetevi alla prova. Il vostro cervello vi ringrazierà, magari non a parole... ma ricordandosi più a lungo dove avete lasciato le chiavi!

Mariangela Fratino

*Neuropsicologa presso il Centro SM
Dipartimento di Neuroscienze Umane Sapienza Università di Roma*

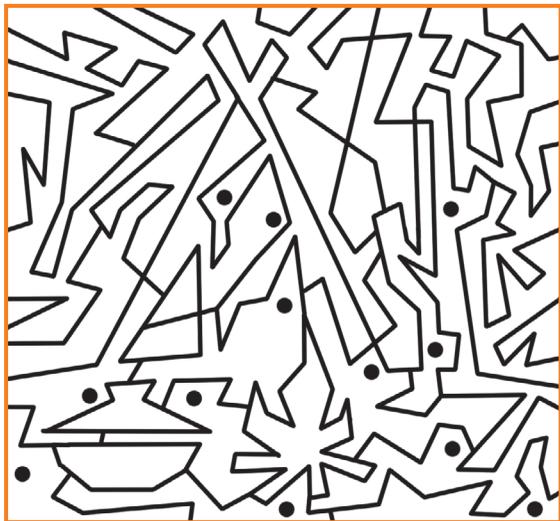
BIBLIOGRAFIA

1) De Meo E, Portaccio E, Giorgio A, Ruano L, Goretti B, Niccolai C, Patti F, Chisari CG, Gallo P, Grossi P, Ghezzi A, Roscio M, Mattioli F, Stampatori C, Simone M, Viterbo RG, Bonacchi R, Rocca MA, De Stefano N, Filippi M, Amato MP. Identifying the Distinct Cognitive Phenotypes in Multiple Sclerosis. *JAMA Neurol.* 2021 Apr 1;78(4):414-425. doi: 10.1001/jamaneurol.2020.4920. PMID: 33393981; PMCID: PMC7783596.

2) Antonenko D, Fromm AE, Thams F, Grittner U, Meinzer M, Flöel A. Microstructural and functional plasticity following repeated brain stimulation during cognitive training in older adults. *Nat Commun.* 2023 Jun 2;14(1):3184. doi: 10.1038/s41467-023-38910-x. PMID: 37268628; PMCID: PMC10238397.

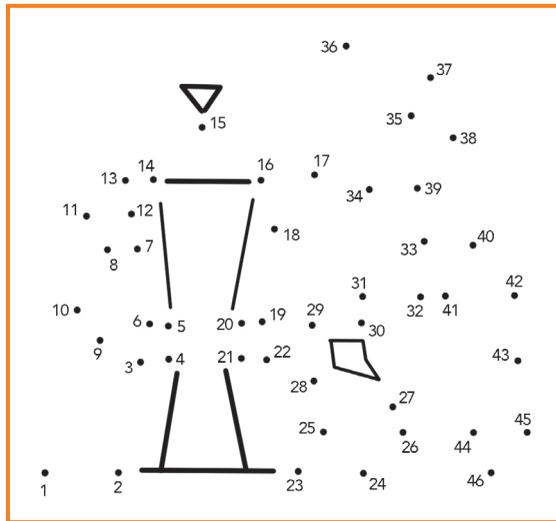
NERINI

Annerire gli spazi contraddistinti dal puntino e scoprire l'immagine misteriosa.



NUMERINI

Unire i puntini da 1 a 46 con un unico tratto e trovare l'immagine nascosta.



ANEDDOTO NUMERATO

A numero uguale corrisponde lettera uguale. Per facilitare vi diremo che al n. 3 corrisponde la lettera N, al n. 5 la lettera R, al n. 6 la lettera O e al n. 20 la lettera Z. In questo modo sarà meno difficile decifrare le altre e completare questo aneddoto.

La siesta – 1 ` – 2 3 – 4 1 5 6 – 7 6 8 8 9 10 9 3 9 – 11 1 5 – 12 13 – **cervello**, –
 12 3 – 14 5 9 15 6 – 15 12 – 12 3 8 5 1 16 1 3 7 9 5 1 – 13 9 – **produttività** – 17 12
 3 6 – 9 13 – 4 1 3 7 12 – 11 1 5 – **cento**. – 1 – 8 6 10 12 ` – 13 ' – 2 3 12 4 1 5 10 12
 7 9 ` – **Pompeu Fabra** – 15 12 – 18 9 5 8 1 13 13 6 3 9 – 19 9 – 12 3 7 5 6 15 6 7 7
 6 – **un'iniziativa** – 12 3 3 6 4 9 7 12 4 9 : – 2 3 – 10 6 3 3 1 13 13 12 3 6 – **pomeridia-**
no – 6 18 18 13 12 14 9 7 6 5 12 6 – 15 12 – 16 1 20 20 ' – 6 5 9 – 11 1 5 – **studenti**,
 – 11 5 6 17 1 10 10 6 5 12 – 1 – 11 1 5 10 6 3 9 13 1 – **amministrativo**. – 11 1 5 – 8 5
 1 9 5 1 – 9 16 18 12 1 3 7 12 – **idonei** – 9 13 – 5 12 11 6 10 6 , – 8 6 3 – 13 2 8 1 –
 10 6 17 17 2 10 9 – 1 – **silenzio**, – 10 6 3 6 – 10 7 9 7 12 – 16 6 15 12 17 12 8 9
 7 12 – **sale** – 5 12 2 3 12 6 3 12 , – 9 2 15 12 7 6 5 12 2 16 – 1 – **aule**.

DIACROSTICO



Trovare le parole corrispondenti alle definizioni e scrivere una lettera su ogni puntino sormontante il numero. Trascrivere poi le lettere nello schema al numero corrispondente. Il gioco risolto darà un'opera teatrale di Annibale Ruccello (8,2,5,3,6).

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

9	10	11	12	13	14	15	16
---	----	----	----	----	----	----	----

17	18	19	20	21	22	23	24
----	----	----	----	----	----	----	----

4 19 1 10 7 12
(L'Accolla tra i doppiatori)

11 17 13 22
(Si scambiano a Natale)

20 21 2 6 23
(Lo pratica l'atleta)

14 5 9 15
(Priva di vestiti)

16 8 18 3 24
(Nobili... calcoli)



4

TROVA LE DIFFERENZE



Questi due disegni a prima vista sembrano perfettamente uguali, invece differiscono in dieci particolari. Spetta al solutore trovarli tutti.



MEMORIA DI FERRO



Studiare attentamente per due minuti il disegno, avendo cura di osservare tutti i particolari presenti. Quando si avrà bene in mente tutto, provare a rispondere alle domande a pagina 18.



IL TITOLO NASCOSTO



Assegnare a ogni frutto il suo nome e scrivere nelle caselle le lettere occupanti il posto indicato dai numeri. Si leggerà il titolo di una tragedia scritta da William Shakespeare (5,1,9).

6	9	1	2	4	6	3	6	4	1	2	6	8	9	5

INTARSIO ILLUSTRATO



Le lettere dei nomi dei soggetti raffigurati vanno riportate nelle caselle dello schema in basso al numero corrispondente. A soluzione ultimata si leggerà un proverbio.

6

← 22 23 3 8 1 6 4

↑ 15 7 17 11 14 16

↓

↑ 10 13 9 25 12

Riportare qui le lettere:

1	2	■	3	4	5	6	7
8	9	10	11	■	12	■	13
14	■	15	16	17	18	19	20
21	■	22	23	24	25	26	■

↑ 18 21 20 26 5 2 19 24

CRUCIMATEMATICO

Completare le operazioni aritmetiche indicate in ciascuna fila di caselle bianche, sia orizzontalmente che verticalmente, usando i numeri da 0 (compreso) a 9 ed eseguendo moltiplicazioni e divisioni prima di addizioni e sottrazioni. Ogni fila di caselle contiene almeno una volta il segno =; è necessario quindi che le operazioni prima e dopo il segno = diano lo stesso risultato. Per esempio: $3+2 = 4+1 = 9-4$, il risultato di ogni singola operazione è sempre 5. Nelle «definizioni» date sotto sono indicati i risultati corrispondenti alle rispettive file di caselle orizzontali e verticali.

ORIZZONTALI

1. QUATTRO
8. TRE
9. DODICI
10. ZERO
11. SEI
12. NOVE
13. TRENTADUE

VERTICALI

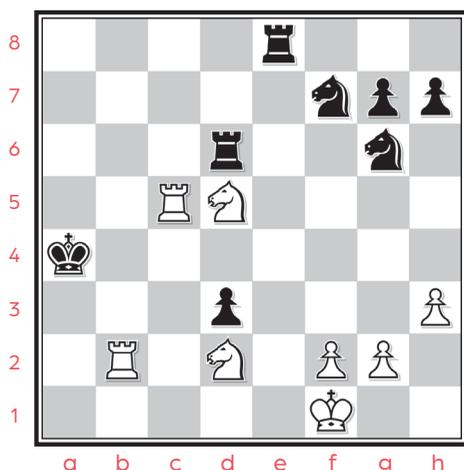
1. SETTE
2. VENTISEI
3. OTTO
4. CINQUE
5. DIECI
6. UNO
7. DICIOOTTO

1	÷	2	+	3	-	4	=	5	+	6	-	7
-	■	+	■	×	■	+	■	+	■	×	■	×
8	+		-		=		+		-		-	
=	■	+	■	+	■	+	■	+	■	×	■	×
9	-		÷		+		+		=		×	
+	■	×	■	=	■	×	■	-	■	-	■	=
10	+		-		=		×		×		-	
=	■	=	■	×	■	=	■	+	■	=	■	+
11	+		-		+		=		×		+	
+	■	+	■	-	■	×	■	=	■	×	■	×
12	+		+		=		+		-		-	
+	■	×	■	-	■	÷	■	+	■	-	■	×
13	×		=		×		-		÷		-	

SCACCHI

Cercare di vincere la partita partendo dalla situazione proposta.

Il Bianco dà matto in una mossa



TEST LOGICO

Sempre fiorita



Ogni mese, il fioraio Piero cambia l'allestimento della sua vetrina, curandone i dettagli e scegliendo un fiore e un colore prevalente. Ieri ha scelto di mettere in bella vista le sue orchidee, tra le quali spicca una nuova varietà: un ibrido creato da alcuni ricercatori olandesi, meno delicato delle classiche tipologie di orchidea e con una spiccata riproducibilità. Il primo cliente che entra in negozio pare incuriosito dalla novità e Piero gli spiega la sua straordinaria peculiarità: ciascuna pianta si presenta con due fiori ma, superata l'età di un anno, per ogni fiore ne nascono altri due e la stessa cosa si ripete ogni anno.



Quanti saranno i fiori all'inizio del terzo anno?

LE PAROLE NASCOSTE



Le sei parole di ogni gruppo hanno attinenza con una parola chiave. Una volta trovate le quattro parole chiave, trovare la parola avente attinenza con queste ultime.

FONDO	ANDARE	GROSSO	PORCO	
GIOCO	CODA	SENZA	LIBERO	
MESSAGGIO	MACCHINA	SOSPESO	PRENDERE	
PLASTICA	NORD	SPRECCARE	PALLA	
VARO	STATO	STRUMENTO	PIANTA	
VERDE	VESTITO	TUTTO	POESIA	

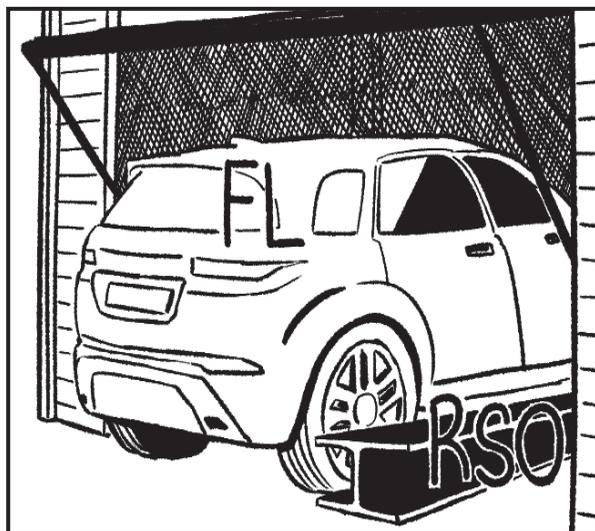
REBUS



8

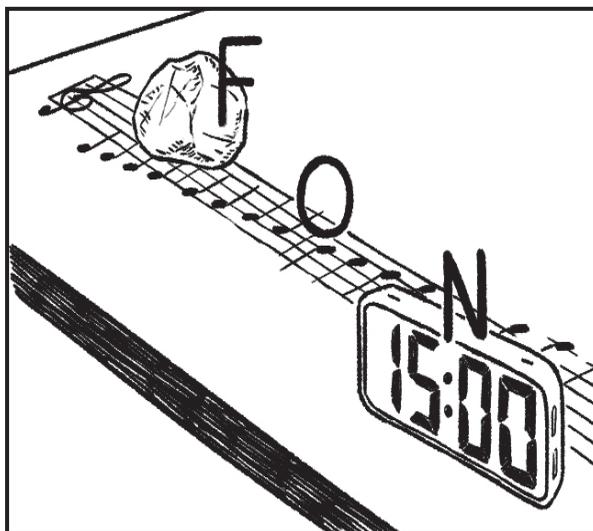
Risolvere un rebus non è difficile... se si sa come farlo! Inserire sui trattini i nomi dei soggetti indicati dai numerini. A gioco ultimato, si otterranno due soggetti a tema strumenti musicali.

Rebus n.1 (6 8)



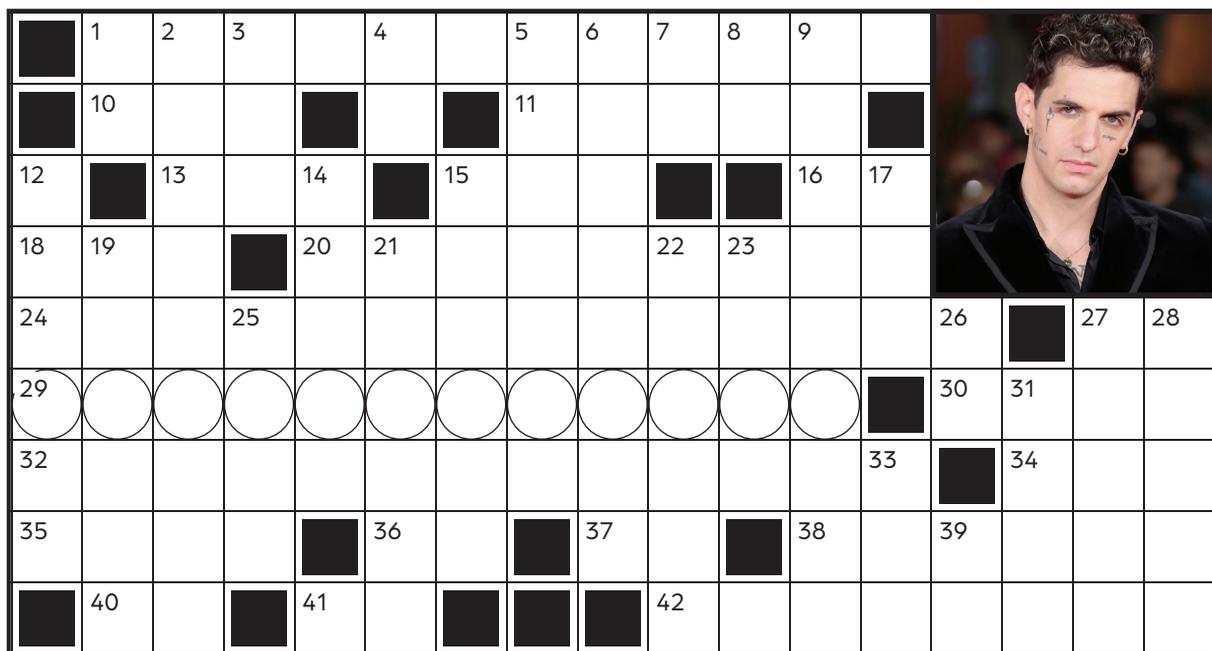
FL (1) _ _ _ _ (2) _ _ _ _ RSO

Rebus n.2 (9 6)



(1) _ _ _ _ F O (2) _ _ _ _ N (3) _ _ _

CRUCIVERBA



ORIZZONTALI

1 Aversela a male - **10** Più in là nel tempo - **11** Una canina è il labrador - **13** Né mia né sua - **15** Materia plastica per alimenti (sigla) - **16** Consonanti in Libia - **18** Il leggendario fondatore di Troia - **20** Un nome di sovrani polacchi - **24** Tese ad aumentare di livello all'interno di un'azienda - **27** Diverse nel seme - **29** Il cantautore nella foto (7,5) - **30** Sono sotto un tetto in una nota sit-com - **32** Un sistema di riciclo per bottiglie (5,1,7) - **34** Coadiuvavano il negus in Etiopia - **35** Impronta lasciata sulla neve - **36** Si beve

sia caldo che freddo - **37** Nei campi e nei prati - **38** I brillanti per la bigiotteria - **40** Prima di Adamo ed Eva - **41** I confini dell'Ohio - **42** Relative all'autore dell'*Iliade*.

VERTICALI

1 Fine di microchip - **2** Veicolo attrezzato per viaggiare e pernottare - **3** Segno fra addendi - **4** È circondato dalla sua corte - **5** Un tratto sabbioso della spiaggia - **6** Località balneare del Friuli - **7** Iva della canzone italiana (iniz.) - **8** Doppie nelle carrozze - **9** Chi la frequenta è appassionato di gare di cavalli

(4,5) - **12** L'utile di una vendita - **14** Si concede ai rifugiati - **15** Lo si chiede all'esperto - **17** Si esclama in mancanza di cose da dire - **19** Un celebre brano di Battiato (2,4) - **21** Foderato come uno pneumatico - **22** Ricerca approfondita - **23** Circolavano in Italia prima dell'euro - **25** La Dalla Chiesa in televisione - **26** Est e ovest sulla bussola - **27** Il frontman della band The Kolors - **28** Le medita lo scacchista - **31** Imita il rumore secco di qualcosa che si rompe - **33** Elettrotreno in tre lettere - **39** Aprono e chiudono i rigori.



CACCIA AGLI OGGETTI



Siete in grado di rintracciare nel disegno i dieci strumenti musicali smarriti dai membri della banda?



SUDOKU



Come risolvere un sudoku? Semplicissimo! Basta riempire tutte le caselle in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni settore contengano le cifre da 1 a 9 senza ripetizioni.

1

	7				1	6		9
3	5			6			1	
		6			9	2		7
			8	3		5		4
	6		5		2		8	
9		5		7	4			
6		2	7			9		
	9			2			7	3
5		7	9				6	

2

6	2					1	3	
9	4		1			7		6
		7		6			8	9
	9		5	1				
		5	8		6	4		
				2	7		1	
7	8			4		5		
4		1			8		2	7
	5	2					4	1

12



Livello facile

3

8			6		9	2		
			1	3			9	
				2	8			6
6	1				4	3		7
	4	3				1	8	
9		5	3				6	2
5			4	7				
	2			9	3			
		8	2		6			1

4

		6			2		4	3
		2		7	1			8
8	3	5				7		
					5		9	6
	1			4			2	
6	5		2					
		3				2	8	1
4			1	2		6		
2	6		5			4		

Livello difficile



L'INIZIALE TRASFORMATRICE



Trasformare le parole di ogni riga, sostituendo le iniziali con un'unica lettera. Le lettere trasformatrici formano il titolo di un film di Howard Hawks (2,9,7).

CONIO - ASOLA - LOTTI	TARME - GHINI - PIANO
MATTE - CARDO - PIZZA	ALTRE - ANICE - GRATE
VISTO - SAGRA - CANZO	MALTO - CANTI - LENZA
UMORE - OSTRO - UMIDO	SORSO - ZEPPPO - LESTO
BIADA - PETTO - BALLO	LINDI - LUSKY - RUMOR
SETTO - VUOTO - BASSA	ASILI - UTICA - UDITO
GRAMA - AVANA - SARDA	BANDA - MAZZO - DEGNO
LIALA - DANTE - TOSCO	MOLLA - DAINO - PORRO
FRATE - BELLA - ENTER	ASSIA - GRAFO - AMBRA

QUIZ



1. Quale film è stato erroneamente annunciato come vincitore del premio "miglior film" agli Oscar nel 2017?

- A) *La La Land*
- B) *Moonlight*
- C) *Arrival*

2. Qual è stato il primo celebre lungometraggio d'animazione sonoro realizzato nella storia del cinema?

- A) *Biancaneve e i sette nani*
- B) *Pinocchio*
- C) *Dumbo*

3. Tra questi registi, chi non ha mai portato *Batman* sul grande schermo?

- A) Christopher Nolan
- B) Ridley Scott
- C) Tim Burton

4. Chi è l'attore che interpreta il personaggio di Goblin nel film *Spider-Man* uscito nel 2002?

- A) Tobey Maguire
- B) Michael Keaton
- C) Willem Dafoe

5. Quale pop star giudica una sfida in passerella tra Ben Stiller e Owen Wilson in *Zoolander*?

- A) Michael Jackson
- B) Freddy Mercury
- C) David Bowie

6. Quanti soli ha Tatooine, il pianeta natale di Luke Skywalker, nella saga di *Star Wars*?

- A) 1
- B) 2
- C) 3

7. Tre dei grandi successi di Jim Carrey — *The Mask*, *Scemo & più scemo* e *Ace Ventura: L'acchiappanimali* — sono usciti nello stesso anno, quale?

- A) 1992
- B) 1994
- C) 1996

8. Come si chiama il carrello su cui viene montata la macchina da presa per effettuare movimenti fluidi durante le riprese?

- A) Dolly
- B) Molly
- C) Lolly



UMORISMO



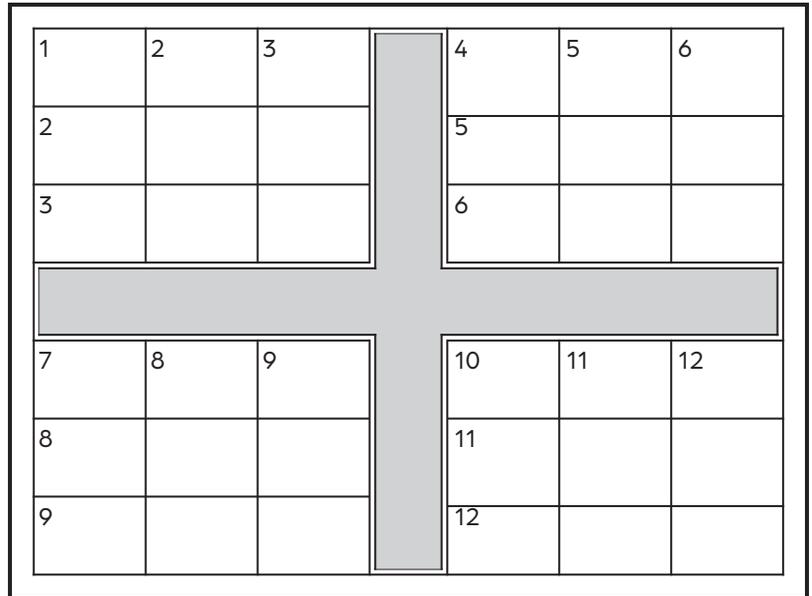
RETTANGOLO MAGICO SILLABICO



Le parole dovranno potersi leggere tanto orizzontalmente quanto verticalmente.

DEFINIZIONI

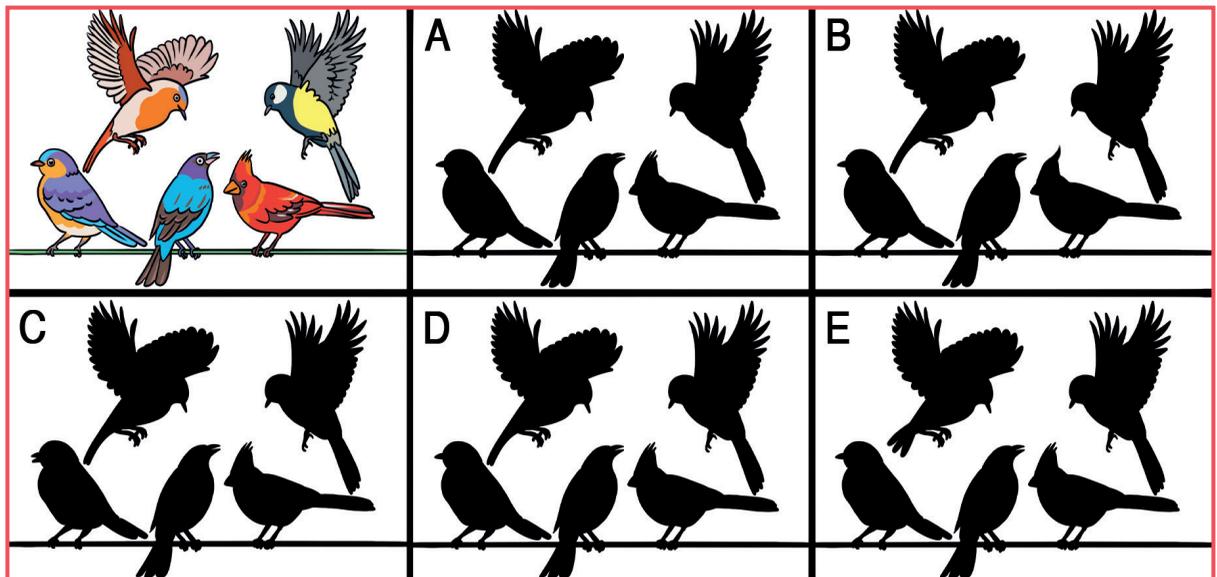
1 Prima si insaccano, poi si affettano - **2** Sono in corso nei cantieri - **3** Dispositivo ottico di puntamento - **4** Ha una cappa fuliginosa - **5** Lo sono certi personaggi diventati quasi una leggenda - **6** Dannosi per la salute - **7** Buonissimo, eccellente - **8** Teso oppure scagliato - **9** Può essere a benzina - **10** Parte immersa della nave - **11** Una rappresentazione teatrale a scuola - **12** Una festività che cade sempre a dicembre.



LE SAGOME



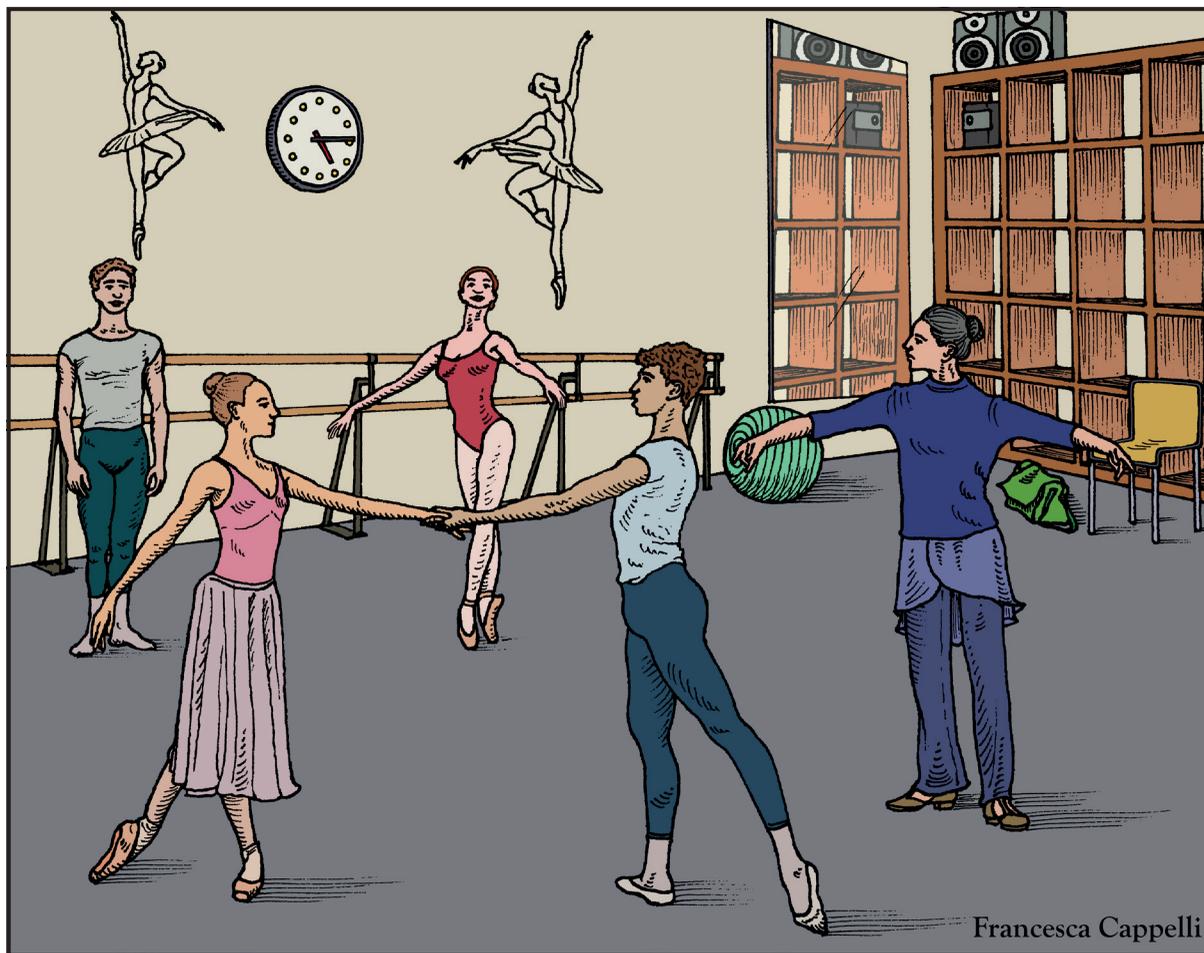
Quale tra le sagome corrisponde a quella dell'immagine in alto a sinistra?



L'APPELLO



Cancellare nell'elenco i nomi degli oggetti che non figurano nel disegno. Per ognuno dei nomi rimasti scrivere la lettera indicata dal numero fra parentesi. Dall'alto al basso risulterà il titolo di una canzone di Tiziano Ferro e Jovanotti (5,3,2).



16

- | | | |
|----------------------|---------------------|---------------------|
| Body (1) | Palla (3) | Specchio (3) |
| Porta (1) | Sgabello (5) | Poltrona (3) |
| Scarpette (3) | Borsa (5) | Sbarra (5) |
| Panca (2) | Tende (5) | Quadro (6) |
| Scaffale (7) | Vaso (1) | Bottiglia (4) |
| Pianoforte (4) | Pantaloni (1) | Maglietta (1) |
| Tavolo (3) | Tappeto (6) | Sedia (2) |

PENSATECI SU

Quale parola hanno in comune le 4 illustrazioni?



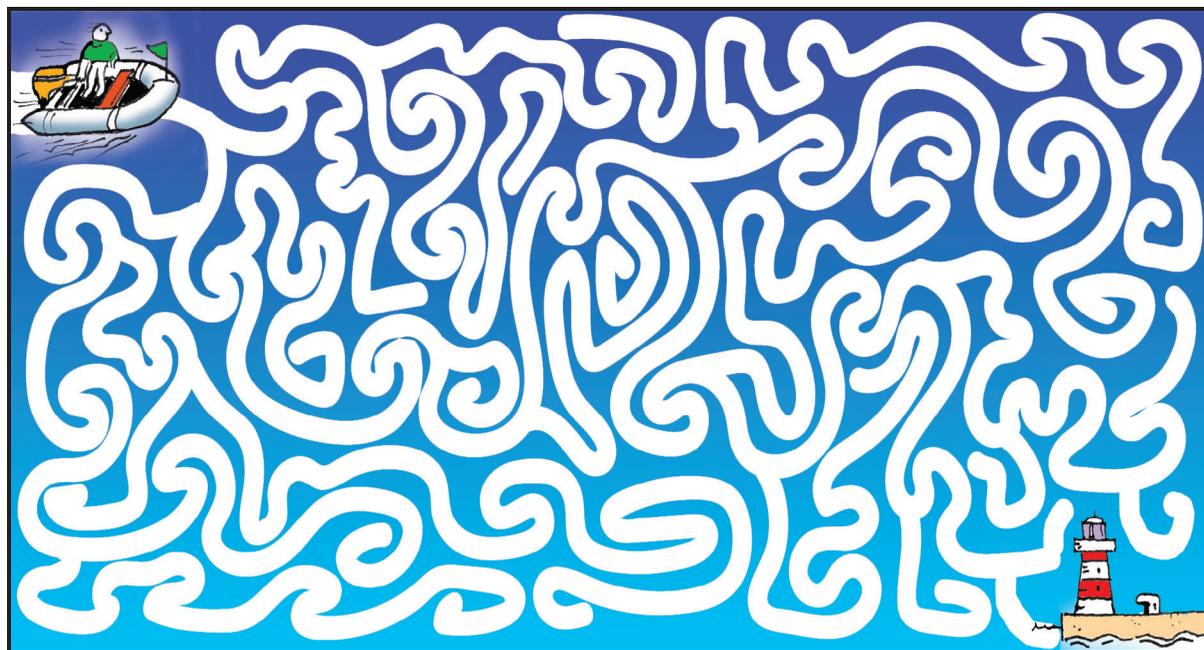
STROOP

Provare a dire più velocemente possibile il nome del colore con cui è scritta la parola.

VERDE	ARANCIO
BLU	ROSSO
ARANCIO	GIALLO
ROSSO	AZZURRO
GIALLO	VIOLA
AZZURRO	ROSA
VIOLA	VERDE
ROSA	BLU
VERDE	ARANCIO
BLU	ROSSO

IL GROVIGLIO

Quale percorso dovrà seguire l'imbarcazione per raggiungere il faro?



CHE COSA TI RICORDI?

MEMORIA DI FERRO p.5

1. Dove è ambientata la scena? A) In auto B) In aereo C) In treno	2. Che tipo di valigia è quella in primo piano? A) Un trolley B) Uno zaino C) Una borsa sportiva	3. Chi occupa il corridoio? A) Il bambino nel passeggino B) Il cane C) Il bambino nel passeggino e la hostess
4. Com'è decorato il vestitino della bambina in primo piano? A) A fiorellini B) A stelline C) A pallini	5. Quale oggetto anomalo si trova nel portapacchi? A) Una pianta B) Una ruota di bicicletta C) Un'ancora	6. Di che colore ha i capelli la ragazza in primo piano? A) Biondi B) Rosa C) Azzurri
7. Quanti sono i triangoli rossi? A) 1 B) 2 C) 3	8. Che tipo di animale è presente nella scena? A) Un gatto B) Un furetto C) Un cane	9. Cos'ha in mano la bambina in primo piano? A) Un fiore B) Un orsetto C) Un panino
10. Cosa fa il ragazzo con la felpa verde? A) Beve B) Si fa un selfie C) Parla col ragazzo accanto	11. Cosa c'è nel carrello della hostess? A) Soprattutto patatine B) Soprattutto bibite C) Riviste	12. Quante bottiglie sono cadute per terra? A) 2 B) 1 C) 3

18

LEGENDA

Di seguito le varie funzioni cognitive coinvolte nella risoluzione dei giochi. Buon allenamento!

 **MEMORIA SEMANTICA**

 **MAGAZZINO SEMANTICO**

 **MEMORIA VISIVA A BREVE TERMINE**

 **VELOCITÀ DI ELABORAZIONE**

 **LINGUAGGIO**

 **ABILITÀ VISUOSPAZIALE**

 **ATTENZIONE SELETTIVA**

 **MEMORIA DI LAVORO**

 **RAGIONAMENTO LOGICO**

 **FUNZIONI ESECUTIVE**

 **VELOCITÀ DI ELABORAZIONE VISIVA**

 **PERCEZIONE VISIVA**

 **ATTENZIONE SOSTENUTA**

 **FLESSIBILITÀ COGNITIVA**

 **ABILITÀ LOGICHE**

 **PENSIERO ASTRATTO**

SOLUZIONI

Pagina 3

ANEDDOTO NUMERATO

La siesta è un vero toccasana per il cervello, in grado di incrementare la produttività fino al venti per cento. E così l'Università Pompeu Fabra di Barcellona ha introdotto un'iniziativa innovativa: un sonnellino pomeridiano obbligatorio di mezz'ora per studenti, professori e personale amministrativo. Per creare ambienti idonei al riposo, con luce soffusa e silenzio, sono stati modificati sale riunioni, auditorium e aule.

Pagina 4

DIACROSTICO

Notturmo di donna con ospiti

TROVA LE DIFFERENZE



Pagina 5

MEMORIA DI FERRO

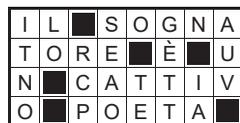
1-C; 2-A; 3-C; 4-B; 5-B; 6-B; 7-C; 8-C; 9-A; 10-B; 11-B; 12-A

Pagina 6

IL TITOLO NASCOSTO

Romeo e Giulietta

INTARSIO ILLUSTRATO



Pagina 7

SCACCHI

Bianco Tb2 → a2#

La Torre bianca mette sotto scacco il Re nero che non avrà più alcuna possibilità di fuga e sarà quindi costretto a subire il matto.

CRUCIMATEMATICO

9	+	3	+	2	-	1	=	0	+	5	-	1
-	+	■	×	■	+	■	+	■	×	■	×	■
2	+	3	-	2	=	4	+	3	-	1	-	3
=	■	+	■	+	■	+	■	+	■	×	■	×
6	-	4	+	4	+	0	+	7	=	2	×	6
+	×	■	=	■	×	■	=	■	-	■	=	■
1	+	5	-	6	=	6	×	0	×	9	-	0
=	■	-	■	×	■	-	■	+	■	-	■	+
1	+	2	-	3	+	6	=	0	×	1	+	6
+	+	■	-	■	×	■	=	■	×	■	×	■
2	+	3	+	4	=	5	+	8	-	3	-	1
+	×	■	=	■	-	■	+	■	-	■	-	■
4	×	8	=	6	×	6	=	2	+	2	-	3

TEST LOGICO

8, cioè 2³. All'inizio del secondo anno, da ogni fiore della coppia iniziale saranno nati altri due fiori, per un totale di 4, e all'inizio del terzo anno ai quattro fiori se ne aggiungeranno altri 4.

Pagina 8

LE PAROLE NASCOSTE

Bottiglia, Capo, Fiato, Piede = COLLO

REBUS

- (6 8) FL auto, trave RSO = flauto traverso
- (9 6) sasso F, O note, N ore = sassofono tenore

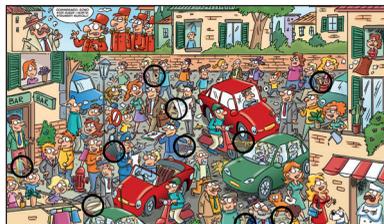
Pagina 9

CRUCIVERBA

■	I	M	P	E	R	M	A	L	I	R	S	I	■				
■	P	O	I	■	E	■	R	A	Z	Z	A	■	■				
R	■	T	U	A	■	P	E	T	■	■	L	B	■				
I	L	O	■	S	T	A	N	I	S	L	A	O	■				
C	A	R	R	I	E	R	I	S	T	I	C	H	E	■			
A	C	H	I	L	L	E	L	A	U	R	O	■	O	T	T	O	
V	U	O	T	O	A	R	E	N	D	E	R	E	■	R	A	S	
O	R	M	A	T	E	■	A	I	■	S	T	R	A	S	S	■	
■	A	E	■	O	O	■	■	■	■	O	M	E	R	I	C	H	E

Pagine 10-11

CACCIA AGLI OGGETTI



Pagina 12

1	2	7	8	4	5	1	6	3	9	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3	5	9	2	6	7	4	1	8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	4	6	3	8	9	2	5	7	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	2	1	8	3	6	5	9	4	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	6	3	5	9	2	7	8	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9	8	5	1	7	4	3	2	6	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	3	2	7	1	8	9	4	5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8	9	4	6	2	5	1	7	3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	1	7	9	4	3	8	6	2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	7	6	8	5	2	9	4	3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9	4	2	3	7	1	5	6	8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8	3	5	6	9	4	7	1	2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	1	2	9	8	4	3	5	7	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	4	3	5	6	2	1	8	9	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9	8	5	3	1	7	4	6	2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	3	9	4	7	1	6	2	8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	2	6	8	9	3	7	4	5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	7	8	2	5	6	9	3	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Pagina 13

L'INIZIALE TRASFORMATRICE

Il magnifico scherzo

QUIZ

1-A; 2-A; 3-B; 4-C; 5-C; 6-B; 7-B; 8-A

Pagina 15

RETTANGOLO MAGICO SILLABICO

SA	LA	MI	CA	MI	NO
LA	VO	RI	MI	TI	CI
MI	RI	NO	NO	CI	VI
OT	TI	MO	CA	RE	NA
TI	RA	TO	RE	CI	TA
MO	TO	RE	NA	TA	LE

LE SAGOME

Sagoma corrispondente: D

Pagina 16

L'APPELLO

Balla per me

Pagina 17

PENSATECI SU

Corsa sportiva, corsa (biglietto autobus), Opel Corsa, corsa del pistone. La parola in comune è: CORSA

IL GROVIGLIO



CleoTM Enigmistica