

ANNA RITA VIZZARI

# IL PALAZZO DEI SEGRETI

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA LA GRAMMATICA



Erickson

**PS**  
PLAYSCAPE

11-99

ANNI

40

MINUTI

1-30

GIOCATORI

# CONTENUTO DELLA SCATOLA



5 schedari

12 cartelle



Fogli da inserire nelle cartelle

## Da procurarsi

Carta e penna per ciascun giocatore (o gruppo), per scrivere le soluzioni di ciascun enigma.

## **INTRODUZIONE**

L'uso didattico delle Escape room è sempre più diffuso sia in ottica di fruizione sia di autonoma realizzazione: *Il palazzo dei segreti* può essere giocato sia da parte di singoli giocatori sia di una classe intera suddivisa in gruppi, ma può anche offrire spunti per una successiva realizzazione, da parte dei ragazzi, di un gioco simile.

Ogni Escape room potenzia e rafforza competenze come il problem solving e il team working, ma in questo caso si devono mettere in campo anche conoscenze grammaticali e life skills riguardanti l'uso della comunicazione orale per collaborare con gli altri e la capacità di applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia.

## **SCOPO DEL GIOCO**

*Il palazzo dei segreti* è un gioco che usa dinamiche e meccaniche tipiche dell'Escape room ma l'obiettivo, anziché essere quello di scappare da un luogo chiuso, è di ottenere la proprietà dell'edificio lasciato in eredità dall'anziana proprietaria.

I giocatori, partendo dalle indicazioni iniziali fornite dal conduttore, si cimenteranno nelle attività proposte dai dieci plichi, dedicati ad altrettanti personaggi. Ogni plico contiene indizi e/o enigmi la cui soluzione sarà un risultato che va trascritto sullo schedario degli inquilini.

Una volta completate tutte le parti dello schedario, si scoprirà la chiave finale, da digitare nelle risorse online per ottenere l'atto di proprietà della casa.



## **OBIETTIVI**

- Applicare quanto indicato da un testo regolativo.
- Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi di diverse tipologie.
- Individuare e classificare le diverse parti del discorso.
- Saper lavorare in gruppo.
- Comunicare in modo efficace.
- Risolvere problemi.

## **CONTENUTI GRAMMATICALI**

I contrari, gli aggettivi, le parti del discorso, le parole composte, le interiezioni, i verbi, i pronomi, le preposizioni.

## **N° DI GIOCATORI**

**1-30.**

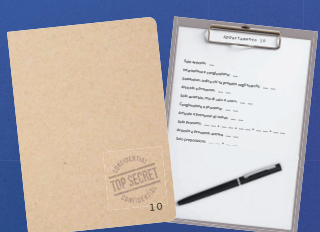
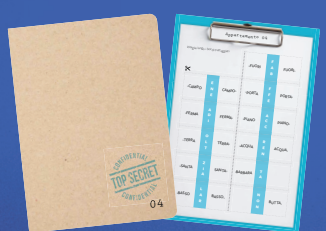
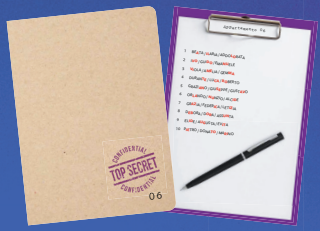
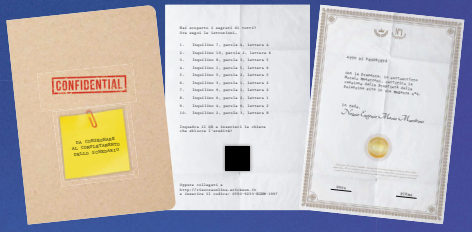
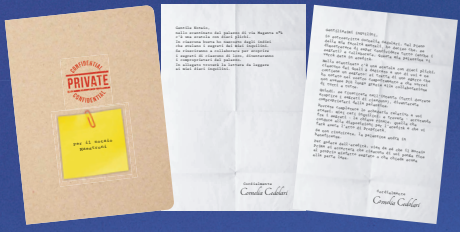
Può giocare una persona singola, una coppia, una classe intera divisa in gruppi. Se i giocatori e le giocatrici si sfidano tra loro (singolarmente o in gruppo), si cimenteranno in contemporanea ma in kit diversi, per scoprire i 10 segreti contenuti nelle 10 cartelline con gli enigmi da risolvere.

## **COME ASSEMBLARE I MATERIALI PRIMA DI INIZIARE**

Inserire ciascuna scheda nella propria cartellina: i materiali sono facilmente accoppiabili per colore, ciascun foglio ha un bordo colorato uguale al colore del timbro della relativa cartellina.

**Cartelline 1, 4, 5, 7:** i materiali devono essere inseriti nelle cartelline già ritagliati, seguendo le istruzioni riportate sui relativi fogli.

**Cartelline 8 e 10:** il foglio, per poter essere compilato da tutti, deve essere stampato dalle risorse online in tante copie quanti sono i gruppi.



# PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE DI GIOCO E RUOLO DEL CONDUTTORE

Organizzare la stanza in 10 isole di lavoro (in classe, ogni postazione avrà 1-2 banchi), in ciascuna delle quali sistemare una cartellina contenente il materiale precedentemente assemblato.

Affinché restino almeno 2 kit liberi, la classe viene ripartita al massimo in 8 gruppi, a cui consegnare uno schedario degli inquilini. In caso sia necessario giocare con più di 5 gruppi, stampare le copie in più degli schedari, una per gruppo.

Il conduttore del gioco conserva la cartellina PRIVATE con le indicazioni per l'avvio del gioco e la cartellina CONFIDENTIAL che contiene le istruzioni per trovare la chiave finale, da consegnare solo ai giocatori che risolvono tutti gli enigmi e completano lo schedario.

L'atto di proprietà è accessibile direttamente on line, inquadrando il qr code (o collegandosi al sito indicato) e inserendo la chiave. Se non è possibile accedere online durante le fasi di gioco, il conduttore consegnerà la copia cartacea dell'atto di proprietà.

Il conduttore avrà il compito di gestire anche gli aiuti e le soluzioni: qualora i giocatori non riuscissero a risolvere un enigma, potranno chiedere aiuto e sarà chi conduce il gioco a mostrare uno per volta gli aiuti riportati in fondo a questa guida, stabilendo anche quanto tempo concedere ai giocatori prima di fornirne ulteriori.

## SCENARIO

10 inquilini affittuari del palazzo sito in via Magenta n°4 si ritrovano alle prese con un misterioso caso: la proprietaria del palazzo in cui vivono ha nascosto il suo testamento nello scantinato e ha dato disposizioni, tramite una lettera al notaio, di lasciare loro in eredità il palazzo solo se riusciranno a scoprire i segreti di tutti, annotandoli sul proprio schedario.

Per farlo, bisognerà risolvere tutti gli enigmi contenuti nei 10 plichi ritrovati nello scantinato: ogni cartellina svelerà un segreto di un inquilino.

Siete pronti a risolvere gli enigmi, svelare i segreti e aggiudicarvi la proprietà dell'edificio?



## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il conduttore legge lo scenario della storia e le lettere contenute del plico «PRIVATE», mostrando anche le illustrazioni del palazzo e dello scantinato. Se si dispone di un computer o Lim, è possibile proiettare questi materiali. Si consegna a ciascun gruppo in gioco una copia dello schedario degli inquilini.

Al via, ogni gruppo inizia il percorso partendo da un plico: non appena risolve l'enigma e scopre il relativo segreto, passa al kit successivo fino a concludere il percorso, ricostruendo la password finale grazie agli indizi raccolti.

La fruizione dei plichi può avere luogo in ordine casuale, non esiste una sequenza prestabilita. Se un gruppo ha risolto gli enigmi di 9 plichi e il 10° è occupato da un altro gruppo, aspetta il proprio turno.

Il giocatore (o gruppo) che risolve tutti gli enigmi, riceverà dal conduttore del gioco le indicazioni per trovare la chiave finale che sblocca l'eredità: inserendo la chiave nell'apposita schermata delle risorse online comparirà l'attestato di proprietà della palazzina.

## **FINE DEL GIOCO**

Vincerà il giocatore o gruppo che per primo avrà concluso il percorso, documentando la vincita con l'attestato scaricato dalle risorse online.



## **SUGGERIMENTI**

L'insegnante potrà apportare al presente regolamento le modifiche che riterrà necessarie.

Per esempio, per rendere il gioco più veloce e collaborativo, può stabilire di consegnare a ogni giocatore/gruppo solo uno o più plichi specifici e dare 10 minuti per trovare la soluzione. I giocatori dovranno poi confrontarsi per completare lo schedario di tutti gli inquilini e trovare insieme la chiave finale che sblocca l'eredità.

Se non si ha la possibilità di collegarsi alle risorse online per inserire la chiave e scaricare l'attestato, chiedere ai giocatori di scriverla su un foglio da consegnare all'insegnante: se la parola è corretta l'insegnante potrà consegnare il foglio con l'atto di proprietà.

# AIUTI E SOLUZIONI

## CARTELLINA N°1

**Aiuto 1.** Abbina ogni mezza carta al suo contrario.

**Aiuto 2.** Ora leggi le lettere nell'ordine.

**Soluzione:** *Ha spifferato che il secondo nome della nove è Lisa.*

## CARTELLINA N°2

**Aiuto 1.** Leggi le definizioni o i sinonimi e trova gli aggettivi basandoti sugli anagrammi forniti e sulla lettera di accompagnamento, quindi trascrivi gli aggettivi.

**Aiuto 2.** Trascrivi le lettere che compongono il messaggio cifrato.

**Aiuto 3.** Elenco delle parole dalla 1 alla 20 in ordine: appagato, bilingue, coerente, determinato, eloquente, gratificante, hawaiana, inderogabile, lacunoso, multietnico, noncurante, obsoleto, perspicace, querulo, rocambolesco, stilizzato, tacito, urticante, variegato, zaccheroso.

**Soluzione:** *Dopo aver mangiato una banana getta la buccia dal balcone.*

## CARTELLINA N°3

**Aiuto 1.** Leggi le definizioni sulle etichette del citofono, quindi individua fra le 20 parole della lista quelle che corrispondono e trascrivile seguendo l'ordine del citofono.

**Aiuto 2.** Leggi dall'alto verso il basso le iniziali dei cognomi.

**Aiuto 3.** I cognomi sono: Amato, Massimi, Emiliani, Leone, Innocenti, Angelini, Bevilacqua, Arcipelago, Rossi, Agostino.

**Soluzione:** *Amelia bara.*

## CARTELLINA N°4

**Aiuto 1.** Leggi il foglietto al contrario e guarda le parole sottolineate.

**Aiuto 2.** Nella consegna, una parola (compostabile) è riferita alle parole composte, una parola (domino) è riferita alla modalità di gioco. Usa le pedine del domino per comporre una sfilza di parole composte in cui il secondo elemento di una parola composta forma il primo elemento della successiva.

**Aiuto 3.** le parole risultanti sono: butta-fuori/fuori-campo/campo-basso/basso-piano/piano-terra/terra-ferma/ferma-porta/porta-acqua/acqua-santa/santa-barbara. Ora leggi la frase risultante.

**Soluzione:** *Non fa bene la raccolta differenziata.*



## CARTELLINA N°5

**Aiuto 1.** Abbina ogni emoji a un'etichetta.

**Aiuto 2.** Nota le espressioni: quali sentimenti possono esprimere?

**Aiuto 3.** Uhm..., puah!, vittoria!, wow!, stop!, aiuto!, oh!, ottimo!, evviva!, mah!, sst!, maledizione! Ora leggi le lettere evidenziate.

**Soluzione:** *Ha rotto i vasi.*

## CARTELLINA N°6

**Aiuto 1.** In ogni tris di parole, scegli l'unica che non sembra una voce verbale.

**Aiuto 2.** Leggi le lettere evidenziate seguendo l'ordine numerico.

**Aiuto 3.** I nomi che non sembrano voci verbali sono: Ilaria, Emanuele, Amelia, Roberto, Giuseppe, Alcide, Federica, Debora, Augusta, Pietro. Ora leggi le lettere evidenziate.

**Soluzione:** *Il numero sei dice bugie.*

## CARTELLINA N°7

**Aiuto 1.** Comporre i 10 hobby o sport praticati dagli inquilini.

**Aiuto 2.** Ritagliare il foglio, partire dalle parole numerate e associare gli elementi.

**Aiuto 3.** Tiro alla fune - Giochi da tavolo - Trekking in montagna - Tiro con l'arco - Lancio del peso - Immersione in apnea - Nuoto per salvamento - Collezione di francobolli - Hockey su ghiaccio - Passeggiate a cavallo. Ora leggi le lettere evidenziate.

**Soluzione:** *Fa il doppio gioco.*

## CARTELLINA N°8

**Aiuto 1.** Cerca i pronomi nella tabella.

**Aiuto 2.** Cerca le 18 lettere rimaste.

**Aiuto 3.** Leggi le lettere rimaste in sequenza: comporranno una frase.

**Soluzione:** *Sparla degli assenti.*

## CARTELLINA N°9

**Aiuto 1.** Alcuni mestieri possono essere indicati solo con un gruppo di più parole: abbinare gli elementi.

**Aiuto 2.** Ora leggi le lettere sottolineate, in ordine da 1 a 10.

**Aiuto 3.** 1) Commerciante al dettaglio - 2) Architetto del paesaggio - 3) Istruttrice di scuola guida - 4) Consulente del lavoro - 5) Diplomatico di carriera - 6) Operatore di Soccorso - 7) Controllore di volo - 8) Progettista d'interni - 9) Segretaria di direzione - 10) Assistente alla poltrona.

Ora leggi le lettere evidenziate.

**Soluzione:** *Lisa lavora solo in nero.*

## CARTELLINA N°10

**Aiuto 1.** Partendo dalla lista, cerca, seguendo l'ordine, gli elementi la cui sigla è anche la parte del discorso indicata. Aiutati con la lettera.

**Aiuto 2.** Per ogni elemento che trovi, guarda il numero in alto a destra e vedi a quale altro elemento corrisponde, quindi trascrivi la sigla (il simbolo) degli elementi a cui approdi man mano.

**Aiuto 3.**

1 Articolo → I → vai all'elemento 05 → **B**

1 Congiunzione → O → vai all'elemento 92 → **U**

1 Sostantivo → RE → vai all'elemento 93 → **Ca**

1 Articolo e Pronome → LA → vai all'elemento 16 → **S**

1 Avverbio → NI → vai all'elemento 15 → **P**

1 Congiunzione e pronome → SE → vai all'elemento 99 → **Es**

1 Articolo e Pronome, lo stesso di prima → LA → vai all'elemento 16 → **S**

5 Pronomi → LI → 8 → **O** / NE → 53 → **I** / SI → 91 → **Pa** / TI → 7 → **N** / TE → 28 → **Ni**

1 Articolo e Pronome, lo stesso di prima → LA vai all'elemento 16 → **S**

2 Preposizioni → AL → 52 → **Te** / IN → 14 → **Si**.

**Soluzione:** *Buca spesso i panni stesi.*

## CHIAVE PER SBLOCCARE L'EREDITÀ

**Aiuto 1.** Leggi i segreti per trovare le parole e le lettere indicate.

**Soluzione:** *condominio*





## L'AUTRICE

### Anna Rita Vizzari

Laureata in lettere classiche, ha conseguito tre master e cinque perfezionamenti in didattica (con e senza le tecnologie). Dal 2000 Docente di Lettere, è stata utilizzata per 7 anni presso l'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna, dove si è occupata soprattutto del Piano Nazionale Scuola Digitale e di progetti europei. Nel tempo libero, svolge altre attività inerenti: per anni docente a contratto di Letteratura italiana (e dintorni) presso l'Università di Cagliari, dal 2003 formatrice dei docenti in particolare sull'uso didattico delle tecnologie, dal 2007 autrice Erickson di kit multimediali, di libri ed Escape book, nonché di materiale semplificato per diversi libri di testo.

## CREDITI

**Un gioco di:** Anna Rita Vizzari

**Progettazione e editing:** Sara Lisa Di Mario

**Illustrazioni:** Arianna Bellucci

**Grafica e impaginazione:** Eleonora Bernardi

**Supervisione:** Samuele Prosser

**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3535-0

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi  
[www.erickson.it/it/dove-lo-butto](http://www.erickson.it/it/dove-lo-butto)

**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - [www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)