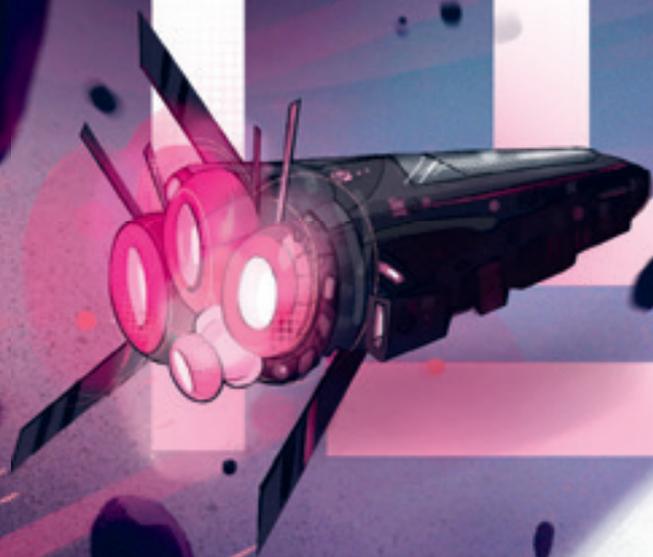


DESTINAZIONE BELLATRIX

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA
LA MATEMATICA



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE PRIMA

Erickson

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

Libri e giochi per allenarsi con
le discipline e potenziare le
abilità logiche

ANDREA MAFFIA

DESTINAZIONE BELLATRIX

La nave spaziale Numerion vaga alla deriva nello Spazio: nessun segnale dal capitano, nessuna traccia del suo prezioso carico.

Ovunque incombe un silenzio inquietante...

Entra nella storia, risolvi il mistero e porta la Numerion sulla rotta verso Bellatrix!

Solo tu ce la puoi fare, conto su di te!

I materiali della serie **PLAYSCAPE** allenano i bambini e i ragazzi sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso. Ispirandosi agli enigmi dell'«Escape Room», potenziano al contempo le abilità logiche, il pensiero laterale e il ragionamento.

Il libro può essere «giocato» **da soli o in gruppo**: in caso di utilizzo cooperativo, si vince o si perde tutti assieme.



MATEMATICA



SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO - CLASSE PRIMA



1-4 GIOCATORI

ISBN 978-88-590-2108-7



€ 9,90

I MEMBRI DELLA POLIZIA INTERGALATTICA NON HANNO MAI VITA FACILE! Anche oggi ti trovi di fronte a un mistero da risolvere e potrai contare solo sulle tue capacità di **DETECTIVE COSMICO**.



La **NAVE SPAZIALE NUMERION** stava trasportando un prezioso carico quando si è persa ogni comunicazione con il capitano. Il tuo compito è quello di scoprire cosa è successo e far arrivare la nave alla sua destinazione: **IL SISTEMA SOLARE DI BELLATRIX**. Rintracciata la posizione della **NUMERION**, ti sei immediatamente diretto nello Spazio aperto e l'hai raggiunta. Salito a bordo, hai potuto notare che i motori sono spenti e ovunque incombe uno strano silenzio.

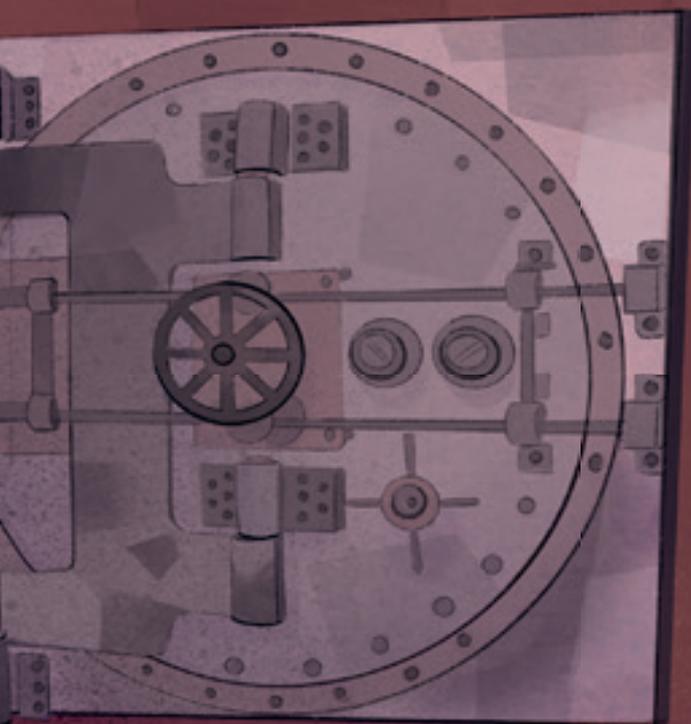
In quanto membro della polizia intergalattica, hai con te gli attrezzi del mestiere, che puoi ritagliare dalle alette di copertina.

Ti serviranno nel corso della tua indagine.

QUANDO SEI PRONTO, GIRA LA PAGINA.



Una volta disinnescata la **BOMBA** puoi finalmente occuparti del carico custodito nel **CAVEAU**. Il portellone è ancora intatto, sembra che i criminali non siano riusciti ad aprirlo. Almeno lo spero.



Di fianco alla porta c'è uno **SCHERMO**. Nella pagina a fianco vedi un ingrandimento di quello che c'è scritto sullo schermo.



La **CAMERA DEL CAPITANO** è completamente in subbuglio.
Qualcuno sembra essere stato qui per cercare qualcosa, **MA COSA?**
Ti guardi intorno alla ricerca di qualcosa che possa risultarti utile...







PROGRESSI NEL GIOCO

ambiente	enigma	0 indizi +10 punti	1° indizio +5 punti	2° indizio +2 punti	soluzione +0 punti
sala comando	000				
sala macchine	054				
sala comando	100				
cabina di pilotaggio	101				
sala comando	134				
sala macchine	155				
sala comando	162				
cabina di pilotaggio	169				
stiva	173				
sala macchine	175				
sala comando	179				
stiva	202				
cabina di pilotaggio	253				
cabina di pilotaggio	261				
stiva	295				
cabina di pilotaggio	298				
sala macchine	303				
stiva	309				
sala macchine	329				
stiva	383				
sala comando	999				
punteggio totale _____ punti					



ENIGMI MATEMATICI

Gli enigmi presenti nella storia si sviluppano attorno a questi contenuti matematici:

CONTENUTI	PAG.
Rappresentazione posizionale dei numeri	173 179
Differenza tra numero e cifra	295
Addizioni e moltiplicazioni in colonna	179
0 e 1 come elemento neutro, rispettivamente, di addizione e moltiplicazione	179
Precedente e successivo di un numero	162
Fattorizzazione in numeri primi	101
Problemi aritmetici con più passaggi e testi articolati	175
Rappresentazione grafica delle frazioni	303
Misura di lunghezze	134
Misura e disegno di angoli usando il goniometro	100
Disegno di una retta parallela passante per un punto esterno a una retta data	155
Coordinate sul piano cartesiano	054
Classificazione dei triangoli	173
Problemi con dati relazionali	202
Criteri di divisibilità	295
Equivalenze tra unità di misura	383
Ordine di svolgimento delle operazioni nelle espressioni	169 303
Posizione delle rette nel piano	309
Denominazione di poligoni regolari	298
Scomposizione del numero in unità, decine e centinaia	173

PROGETTAZIONE **SILVIA LARENTIS** EDITING **SERENA LARENTIS** E **PAOLA MARCOLINI**
ILLUSTRAZIONI **ANDREANA BOATTA** GRAFICA E IMPAGINAZIONE **FRANCESCA GOTTARDI**
DESIGN COPERTINA **DAVIDE DORIGATTI** DIREZIONE ARTISTICA **GIORDANO PACENZA**

© 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24, 38121 TRENTO - www.erickson.it
Tel. 0461 951500 - N. verde 800 844052 - Fax 0461 950698

ISBN: 978-88-590-2108-7

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di febbraio 2020
da Esperia S.r.l. - Lavis (TN)