PLAYSCAPE

SILVIA BALDI
SUSI CAZZANIGA

IL DRAGO DI LOCLIN

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA L'ORTOGRAFIA

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE PRIMA

Erickson

Da troppo tempo ormai siamo reclusi in questo antro, umido e desolato, unico riparo dai cacciatori che ci stanno braccando, via obbligata per trovare gli ingredienti che possano sciogliere il sortilegio che il villaggio ha lanciato su di noi. La taglia sulle nostre teste è molto alta, troppo per sperare che si dimentichino di noi... Io sono Ossian e lui è il Drago di Loclin, ultimo esemplare della sua specie!

Le ossa ci fanno male, il respiro è affannoso, gli occhi — ormai da settimane abituati a muoversi solo nelle tenebre — rifuggono la luce. Dobbiamo uscire in fretta da qui! E, per riuscirci, abbiamo bisogno del tuo aiuto.

A fatica proviamo a muoverci all'interno della caverna, ed ecco che ci imbattiamo in alcune antiche incisioni dall'oscuro significato...

Dalla caverna uscirai

la paura sconfiggerai.

L'indovinello devi risolvere

la soluzione dovrai sciogliere...

Brucia i rami del dolce biancospino

crea il fuoco nel vecchio

_ _ _ _ _ _

Se l'indovinello hai risolto, anagramma la parola che hai scoperto...

In alto scorgiamo un riparo nella roccia...

Sulla parete, accanto a una scala pericolante, c'è scritto qualcosa... Potrebbero essere delle coordinate per trovare l'uscita... Ma prima dobbiamo risolvere il rompicapo e capire quali usare. Bada bene, per risolvere il mistero, prima dovrai risolvere lo schema e poi capirai quali coordinate ti saranno utili!

A_uea, A_uistare, E_uo, Ini_uo, Inno_ua, Na_ue, Pia_ue, S_uotere, So_uadro, Ta_uino

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	S	Q	U	O	T	E	R	E	Y	O	P	O
2	O	T	X	S	A	N	A	Q	U	E	I	A
3	C	A	O	C	C	R	A	Q	T	A	A	A
4	C	Q	R	U	C	E	I	C	E	E	C	Q
5	U	Q	I	O	U	N	Q	U	Q	C	Q	U
6	A	U	N	T	I	L	Q	U	Y	U	U	I
7	D	I	I	E	N	A	W	E	O	O	E	S
8	R	N	C	R	O	P	I	A	Q	U	E	T
9	O	O	U	E	I	I	N	N	O	C	U	A
10	T	S	O	Q	Q	U	A	D	R	O	E	R
11	A	C	Q	U	I	S	T	A	R	E	Y	E
12	I	N	N	O	Q	U	A	C	Q	U	E	A

D1; B2; D3; I3, C4; G4; A5, C6, J7; E7; L8; E10; K10; D11; D12; K12

Risposta

_ _ _ _ _ _

ENIGMI ORTOGRAFICI

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

CONTENUTI	PAG.
Suono duro/dolce “c”	2-3
Decisione ortografica	4-5
Manipolazione di suoni misti	6-7
Raddoppiamenti semplici	8-9
Regola del plurale “cie/ce”, “gie/ge”	10-11
Dittonghi e iati	12-13
Manipolazione di suoni (sillabe)	14-15
Errori misti	16-17
Raddoppiamenti	18-19 36-37
Digrammi e trigrammi	20-21
Ragionamento logico	22-23 42-43
Manipolazione di suoni dolci/duri	24-25
Recupero lessicale e ortografico	28-29
Uso di “qq”, “cq”, “q”, “c”, “cc”	30-31
Complessità ortografiche miste	32-33 34-35
Uso di “gni/ni”, “gli/li”	38-39
Manipolazione di suoni (lettere)	40-41
Uso dell’apostrofo	44-45

PROGETTAZIONE Silvia Larentis • EDITING Serena Larentis
ILLUSTRAZIONI Silvia Belli • 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: 978-88-590-2336-4

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

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

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

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

SILVIA BALDI
E SUSI CAZZANIGA

IL DRAGO DI LOCLIN

Il prode Ossian e il drago di Loclin, ultimo esemplare della sua specie, sono rinchiusi in un'angusta grotta, tetra e desolata, in fuga dai cacciatori di teste che li stanno braccando...
Da molto tempo stanno cercando una via di uscita tra i cunicoli bui, ma senza riuscire nell'impresa.
Entra nella storia, risolvi gli enigmi e porta in salvo Ossian e il drago!
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.

ORTOGRAFIA

SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO - CLASSE PRIMA

1-4 GIOCATORI

ISBN 978-88-590-2336-4
9 788859 023364
€ 9,90