

- ANNA RITA VIZZARI -

FUGA DAL FARO

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA LA GRAMMATICA





SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO CLASSE SECONDA

Erickson

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

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

ANNA RITA VIZZARI

FUGA DAL FARO

Durante una gita al faro di Svengor, ti sei attardato e sei rimasto bloccato all'interno della torre di controllo. La guida e i tuoi compagni se ne sono ormai andati dall'isola e tu ora sei solo, senza la possibilità di comunicare con l'esterno. Entra nella storia, risolvi il mistero e cerca di tornare sulla terraferma!

Puoi contare solo sulle tue forze e soprattutto sulla tua abilità, ma certamente ce la farai!



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.



GRAMMATICA

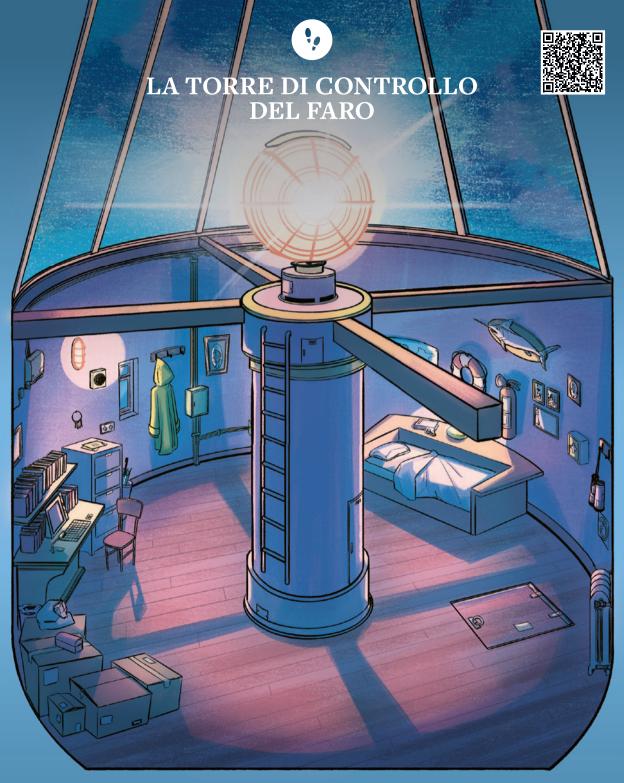


SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO - CLASSE SECONDA

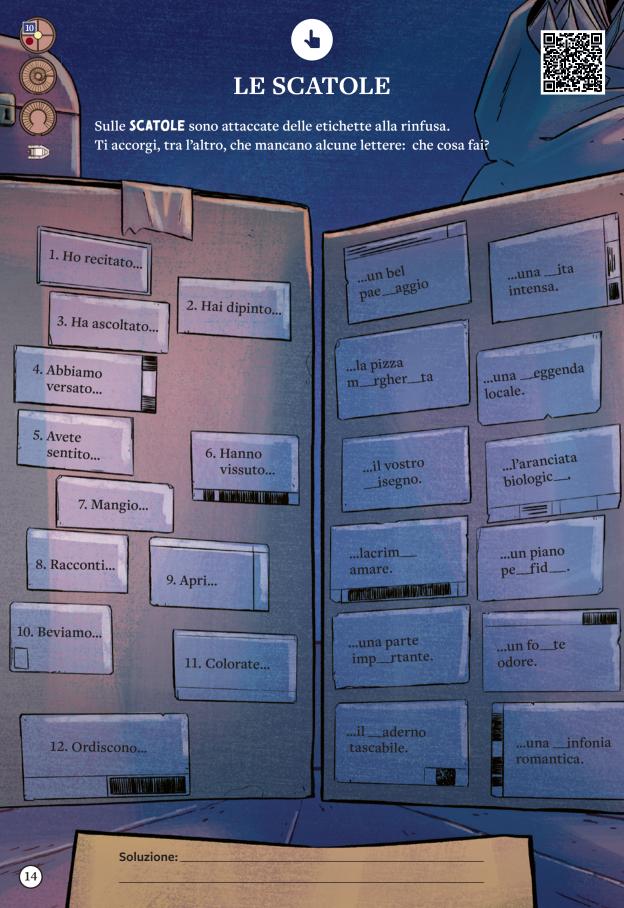


1-4 GIOCATORI



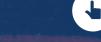


Durante una gita al **FARO DI SVENGOR** ti sei attardato e sei rimasto bloccato... Ecco l'ambiente in cui ti trovi: una torre di controllo di forma circolare, idealmente suddivisa in **4 QUADRANTI.** Ci dev'essere per forza una via d'uscita, ma dove? L'hai trovata? Cerca la pagina corrispondente.











I TRE QUADRETTI

Su ciascuno dei **3 QUADRETTI** c'è un'etichetta indicante uno stato d'animo o una caratteristica.

Uno dei 3 QUADRETTI in realtà contiene un testo da completare.





		Causa efficiente	Agente
6	La seconda scena è illuminata dalla _ []		
	Nella prima scena, illuminata dal [] , un tesoro è stato dissepolto da alcuni [] _ [] .		
	L'isolotto sullo sfondo è sovrastato da[]		
	La pirata con la mappa ha la testa coperta da una		
Manna I	La mappa era stata rubata dalla _ []in basso a sinistra nel primo quadretto; il pirata in blu nel secondo quadretto ha la mano composta da un [][][] .		
The same of the sa	Il pirata in rosso è seguito da un [][] verde; il cielo è coperto da []		



DIARIO DEL GUARDIANO DEL FARO

1 GENNAIO

Se penso che oggi siamo entrati in un nuovo decennio, resto di stucco. Assorto in pensieri sul tempo che scorre, bevo il caffè bollente lasciando degli schizzi sulle pagine del diario, già piene di scarabocchi.

10 GENNAIO

Durante lo svolgimento di questo lavoro osservo, comunico, compilo scartoffie, mi affaccendo, registro il traffico, espleto ogni mio dovere.

15 FEBBRAIO

A volte immagino una situazione totalmente differente, libero la fantasia, cerco di occupare la mente in qualcosa di diverso. Mi meraviglio che in questo momento stia piovendo, esco per toccare con mano le gocce d'acqua: una splendida sensazione di freschezza.

26 MARZO

Oggi ho esaminato il carico che mi è stato recapitato: alcuni scatoloni debordavano di prodotti che ho subito immagazzinato nella dispensa.

Guardo con soddisfazione le provviste: impiegherò qualche mese per terminarle.

3 APRILE

Ho un gran sonno, aprile è un mese ozioso. Vedo dagli oblò uno splendido mare che viene illuminato dal sole.

Ho rammendato la bandiera della boa, girovagato per il molo, imbullonato una mensola della barca, nuotato nell'acqua gelida. Ho immortalato questa bella giornata con un'istantanea, che allego.

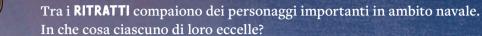


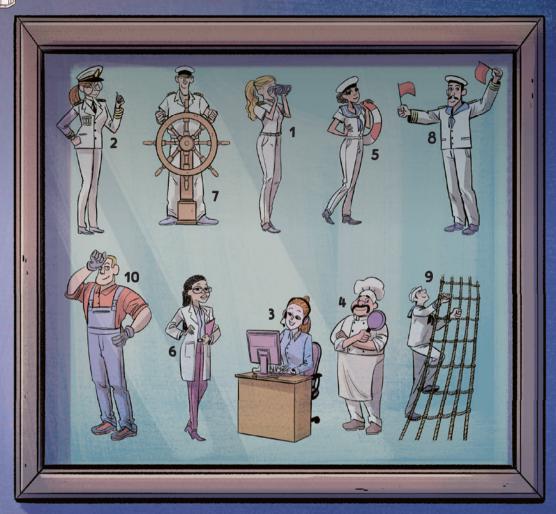




RITRATTI







- nell'avVistamEnto
- Nell'arrampicaTa sul sartiame
- nella seGnalazionE con le bandiere
- nella riparazionE dei macchinari
- nel comanDo della nave

- nella preparazIone dei cibi
- nella curA della salute dei viaggiatori
- nelLa manoVrA del timone
- nella comunIcazione
- neL Soccorso

PROGRESSI NEL GIOCO

Ambiente	Enigma	0 indizi + 10 punti	1° indizio + 5 punti	2° indizio + 2 punti	Soluzione + 0 punti
La torre di controllo del faro	1				
Quadranti 1-4	1				
Quadranti 1-4	2				
Quadranti 1-4	3				
Quadranti 1-4	4				
Quadranti 1-4	5				
Quadranti 1-4	6				
Quadranti 1-4	7				
Quadranti 1-4	8				
Quadranti 1-4	9				
Quadranti 1-4	10	- 3			
Quadranti 2-3	1				
Quadranti 2-3	2				
Quadranti 2-3	3				
Quadranti 2-3	4				
Quadranti 2-3	5				
Quadranti 2-3	6				
Quadranti 2-3	7				
Quadranti 2-3	8				100
Scale a chiocciola	1				
Scale a chiocciola	2				
Scale a chiocciola	3				
Scale a chiocciola	4				
Scale a chiocciola	5				
Scale a chiocciola	6				
Scale a chiocciola	7				
Scale a chiocciola	8			9/ -	
Molo	1			11/1	
Molo	2				
Molo	3				
Molo	4				The same
Molo	5				
Molo	6				
Molo	7		1-276		
Gommone	1				
Gommone	2				
Gommone	3				
Gommone	4				
Gommone	5				

PUNTEGGIO

punti