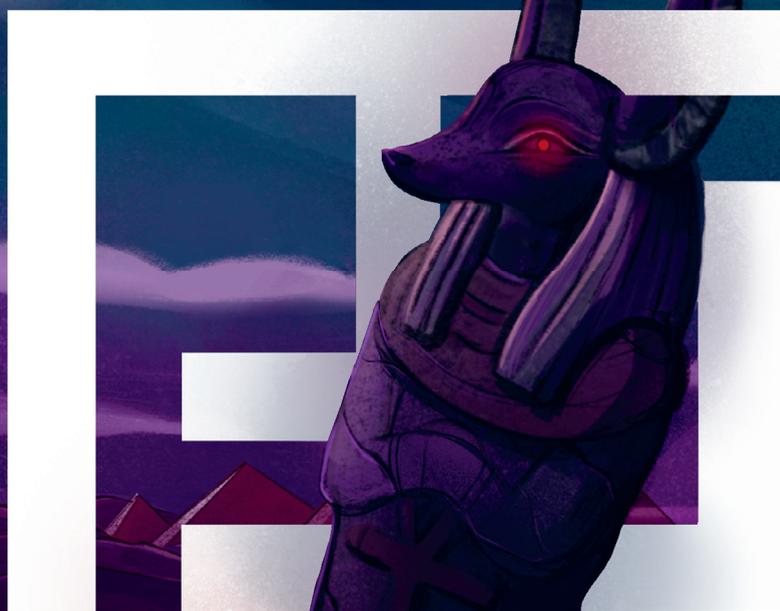


LA TOMBA DI AKHENATEN

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA
LA MATEMATICA



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE SECONDA

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

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

ANDREA MAFFIA

LA TOMBA DI AKHENATEN

Da troppi giorni ormai la Professoressa Tombfinder non dà sue notizie, perciò hai deciso di andare a cercarla alla tomba di Akhenaten. Una volta sul posto, ti infili nell'unica galleria rimasta aperta. Il buio dei cunicoli e il sordo rumore di scosse di terremoto ti stringono nelle loro livide braccia... Entra nella storia, risolvi il mistero di un tesoro perduto e porta in salvo la Professoressa! 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 SECONDA



1-4 GIOCATORI



ISBN 978-88-590-2458-3



€ 9,90

The background of the page is a stylized illustration of an ancient Egyptian temple. It features several large columns with hieroglyphs and papyrus capitals. The walls are covered in hieroglyphs, including a figure with a falcon head and a figure with a donkey head. The scene is lit with a warm, golden light, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is reminiscent of a comic book or a children's book illustration.

Sono passati alcuni giorni dall'ultima volta che hai avuto notizie dalla **PROFESSORSA TOMBFINDER**, una delle più famose archeologhe al mondo.

In qualità di suo assistente, ricevi periodicamente i suoi aggiornamenti sulle scoperte fatte all'interno di quella che la professoressa pensa essere la **TOMBA PERDUTA DEL FARAONE AKHENATEN**.

Secondo le leggende, **AKHENATEN** è stato seppellito con un preziosissimo artefatto, ma nessuno sa di cosa si tratti.

La professoressa Tombfinder lo vuole scoprire a tutti i costi e da settimane continua a cercare di interpretare i geroglifici nella tomba sotterranea.

I telegiornali hanno parlato di alcune piccole scosse di terremoto nella zona in cui si trova la tomba e, dato che sei un po' preoccupato per la professoressa, decidi di andare alla tomba per verificare se sta bene.

Quando arrivi sul posto noti subito che, dall'esterno, le gallerie scavate nella roccia sono buie. Accendi la tua **TORCIA ELETTRICA** e ti addentri nelle gallerie dell'antica tomba alla ricerca della professoressa.

Con te hai anche i tuoi **ATTREZZI DA ARCHEOLOGO**, che puoi trovare nelle alette di copertina. Ritagliali per poterli usare ogni volta che ne avrai bisogno.

VOLTA PAGINA PER PROSEGUIRE CON LA STORIA.

Quando finalmente ti avvicini noti che tu e la **PROFESSORESSA TOMBFINDER** non siete i primi visitatori di questa tomba. Un altro archeologo deve essere entrato in tempi passati senza però poi riuscire a lasciare la tomba. Nella tasca dello sfortunato trovi un **BIGLIETTO**.



102

184

268

366

375



UNO DI QUESTI PERSONAGGI
NASCONDE UN PULSANTE
MA NON HO ANCORA CAPITO QUALE.
SICURAMENTE HA UN OCCHIO SOPRA LA TESTA
O UNA CHIAVE DELLA VITA IN MANO.
HA IN MANO UN FIORE O UN BASTONE.
NON HA UN GATTO SOTTO E HA I PIEDI NUDI.





100

165

Nel momento in cui la **BILANCIA È IN EQUILIBRIO**, un raggio di sole entra da un buco posizionato a **270 CENTIMETRI** di altezza dal pavimento e tocca il pavimento a **360 CENTIMETRI** di distanza dalla parete.

Noti che sul muro è poggiata un'asta alta **105 CM** che monta un **PRISMA DI CRISTALLO** sulla cima. Sul pavimento ci sono alcuni **FORI** in cui potresti infilare l'asta in modo che stia ben verticale.



270

275

Capisci che, inserendo l'asta nel giusto foro, potresti intercettare il **RAGGIO DI LUCE** e farlo rifrangere. Quanto dista dalla parete il giusto foro?





PROGRESSI NEL GIOCO

AMBIENTE	ENIGMA	0 INDIZI +10 PUNTI	1° INDIZIO +5 PUNTI	2° INDIZIO +2 PUNTI	SOLUZIONE +0 PUNTI
INGRESSO	000				
ANTICAMERA	100				
SALETTA	109				
SALA DI SEPOLTURA	140				
ANTICAMERA	146				
SALA DI SEPOLTURA	159				
ANTICAMERA	196				
SALETTA	200				
SALETTA	220				
SALETTA	241				
SALA DI SEPOLTURA	256				
ANTICAMERA	272				
SALETTA	285				
SALA DI SEPOLTURA	300				
INGRESSO	343				
SALA DI SEPOLTURA	366				
ANTICAMERA	385				
SALA DI SEPOLTURA	390				
GENERATORE	999				
PUNTEGGIO TOTALE _____		PUNTI			