

FUGA DALLA SCUOLA

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA
L'ORTOGRAFIA



中学校



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE SECONDA



Erickson

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

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

SILVIA BALDI
E SUSI CAZZANIGA

FUGA DALLA SCUOLA

Akemi e Kioishi, giovani promesse del Kurabu Kongō (il gruppo dei misti) sono stati rinchiusi dai loro rivali in una scuola alla periferia di Tokio. La scuola è chiusa per le vacanze estive. Tutte le uscite sono sprangate e qualcuno ha schermato il segnale dei telefoni e dei computer per cui è impossibile comunicare con l'esterno... Entra nella storia, risolvi gli enigmi e libera Akemi e Kioishi!
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.



SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO - CLASSE SECONDA



ORTOGRAFIA



1-4 GIOCATORI



€ 9,90



9 1788859102580 1

www.erickson.it

CIAO,
IO SONO
AKEMI E LUI È
KIOSHI E FACCIAMO
PARTE DEL KURABU
KONGŌ (CLUB DEI
MISTI)...

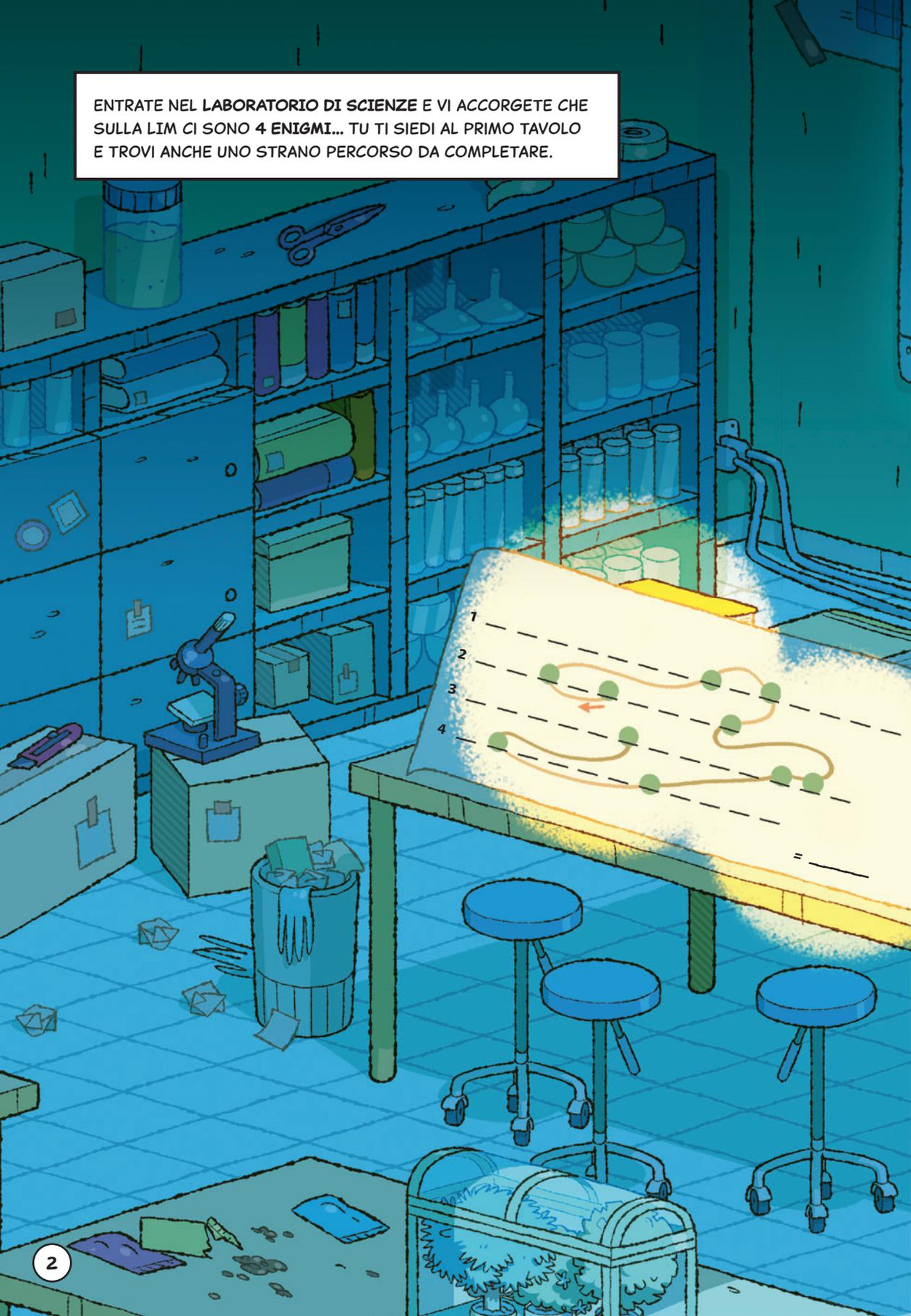
...DA SEMPRE
RIVALE DEL
KURABU PYUA
(CLUB DEI
PURI).



IERI SERA QUALCUNO CI HA RINCHIUSI A SCUOLA, PROBABILMENTE PER IMPEDIRCI DI PARTECIPARE AL TORNEO CHE TRA QUALCHE GIORNO VEDRÀ SFIDARSI I KURABU DI TUTTI GLI ISTITUTI.

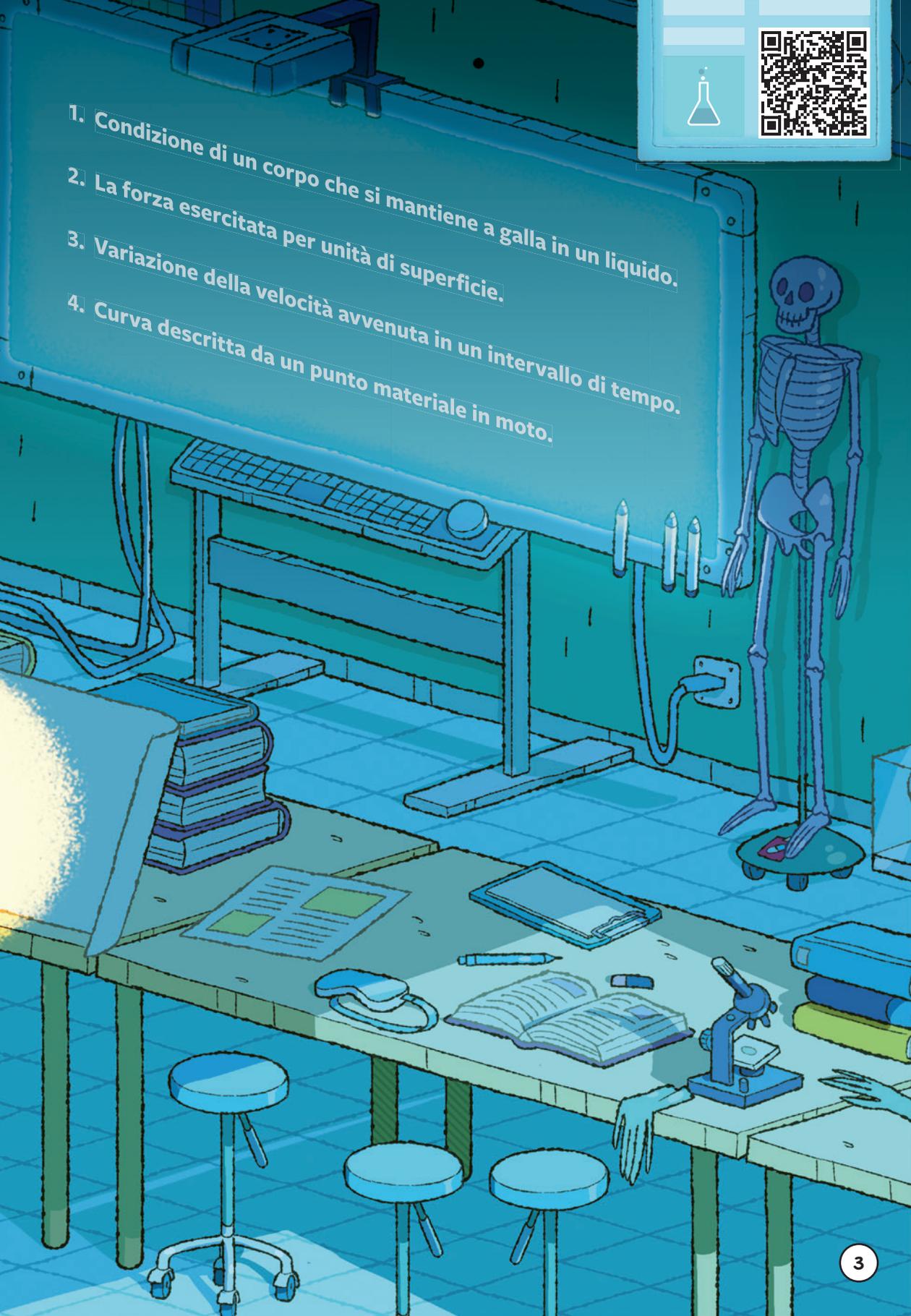
GROSSO PROBLEMA: LA SCUOLA È CHIUSA PER LE VACANZE E RIAPRIRÀ SOLO TRA UN MESE E UNA SPRANGA DI ACCIAIO SBARRA IL PORTONE D'INGRESSO. AGGIUNGICI POI CHE UN HACKER DEL KURABU PUYA HA SCHERMATO IL SEGNALE TELEFONICO, PER CUI NON POSSIAMO COMUNICARE CON L'ESTERNO. UNICA VIA DI USCITA SEMBRA ESSERE IL PC DELLA BIBLIOTECA, CHE PERÒ È PROTETTO DA UNA PASSWORD... TI VA DI AIUTARCI?...GRANDE, ALLORA PRENDI LA MAPPA E SCEGLI DA DOVE COMINCIARE!

ENTRATE NEL LABORATORIO DI SCIENZE E VI ACCORGETE CHE SULLA LIM CI SONO 4 ENIGMI... TU TI SIEDI AL PRIMO TAVOLO E TROVI ANCHE UNO STRANO PERCORSO DA COMPLETARE.





1. Condizione di un corpo che si mantiene a galla in un liquido.
2. La forza esercitata per unità di superficie.
3. Variazione della velocità avvenuta in un intervallo di tempo.
4. Curva descritta da un punto materiale in moto.





EHI, QUESTO È UN METAGRAMMA! FORSE CI SIAMO, SE LO RISOLVIAMO AVREMO UN INDIZIO!

FORZA, CAMBIAMO LE LETTERE E VEDIAMO DOVE ARRIVIAMO.

	B	A	N	C	O
				↓	
	B	—	—	—	—
			↓		
	—	A	—	—	—
↓					
	—	—		C	—
				↓	
	—	—	—	—	—

GIUSTO, AL LAVORO!

QUALCOSA MI DICE CHE QUESTO NOME VA COMPLETATO... GUARDIAMOCI INTORNO,

ABBIAMO ALTRE INDICAZIONI?





Asia

Tokyo

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



PERFETTO!
ANDIAMO IN
BIBLIOTECA PER
CAPIRE COME
USARE IL PRIMO
INDIZIO!



ENIGMI ORTOGRAFICI

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

CONTENUTI	PAG.
Complessità ortografiche miste	2-3
Manipolazione di suoni (lettere)	4-5
Raddoppiamenti	6-7
Uso di gni/ni, gli/li	8,9
Uso dell'apostrofo	10-11
Complessità ortografiche miste	12-13
Parole a trascrizione ambigua	14-15
Ragionamento logico	16-17
Raddoppiamenti complessi	18-19
Manipolazione di suoni (lettere)	20-21
Suoni dolci/duri (c/ch; sc/sch)	22-23
Uso dell'accento	24-25
Parole a trascrizione ambigua	26-27
Manipolazione di suoni e recupero lessicale	28-29
Uso di qq, cq, q, c, cc	30-31
Complessità ortografiche miste	32-33
Digrammi e trigrammi	34-35
Ragionamento logico	36-37
Parole a trascrizione ambigua	38-39
Recupero lessicale e ortografico	40-41
Complessità ortografiche miste	42-43
Ragionamento logico	44-45
Raddoppiamenti e parole a trascrizione ambigua	46
Ragionamento logico	47

PROGETTAZIONE Silvia Larentis • EDITING Serena Larentis • ILLUSTRAZIONI Silvia Belli
COLORE TAVOLE Sabrina Del Grosso • GRAFICA E IMPAGINAZIONE Francesca Gottardi
DESIGN COPERTINA Davide Dorigatti • DIREZIONE ARTISTICA Giordano Pacenza

© 2021 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: 978-88-590-2580-1

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

Finito di stampare nel mese di settembre 2021
da Esperia S.r.l. - Lavis (TN)



COME FUNZIONA QUESTO PLAYSCAPE

Per svelare il mistero dovrai leggere la storia e risolvere gli enigmi.

Il percorso non procede sempre in una sequenza lineare, per cui ti capiterà di andare avanti e tornare indietro; sarai costretto a fare delle scelte e a cogliere le indicazioni sui prossimi passi da seguire. Alla fine di ogni attività otterrai una soluzione (un numero, un simbolo o una parola) che ti indicherà che cosa «grattare» nella tabella collocata nell'aletta di copertina. Se, invece, alla fine di un enigma troverai il titolo di un libro o il nome di uno scrittore ricorda di andare a pagina 45. Ecco alcune indicazioni che ti potranno essere utili!



Un simbolo speciale ti segnala l'ambiente che stai esplorando. Sulla pagina d'ingresso di ogni sezione lo vedrai su un piccolo schermo in alto a destra. Leggi con estrema attenzione la storia e osserva bene la scena... dove sarà nascosto l'indizio per andare avanti?



L'icona del lucchetto indica le pagine di servizio: una è la pagina «Progressi nel gioco» che aggiornerai inserendo una crocetta quando risolvi un enigma o usi un aiuto, l'altra è alla fine del libro e spiega i contenuti degli enigmi.



Inquadra il QR-Code solo quando sei in difficoltà e ti serve un aiuto. Per ogni enigma ci sono 3 livelli di indizi (1° indizio, 2° indizio, soluzione). Ogni volta che lo usi devi inserire una crocetta nella tabella «Progressi nel gioco».



Ultima cosa: al centro del libro c'è la mappa della scuola da staccare. Conservala, ti potrà essere molto utile! Nelle alette di copertina, infine, trovi gli strumenti da ritagliare che risulteranno indispensabili nei momenti di difficoltà.

Ricordati che puoi «giocare» questo libro anche con i tuoi amici. La collaborazione di tutti sarà di aiuto a completare con successo il gioco senza usare gli indizi, ottenendo così un punteggio più alto.

Ora ti lascio... so bene che non sarà facile, ma sei l'unico che mi può aiutare nell'impresa!

Sono psicologa e psicoterapeuta, amo l'enigmistica e i giochi da tavolo. Svolgo la mia attività clinica di diagnosi e di intervento dei disturbi del neurosviluppo, a Roma.

Sono una psicologa-psicoterapeuta, mi piace chiacchierare con le persone e giocare con qualsiasi cosa, ma soprattutto con le parole!