



PLAYSCAPE

– ANNA RITA VIZZARI –

FUGA DALLA MINIERA

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA
LA GRAMMATICA



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE TERZA

Erickson

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

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

ANNA RITA VIZZARI

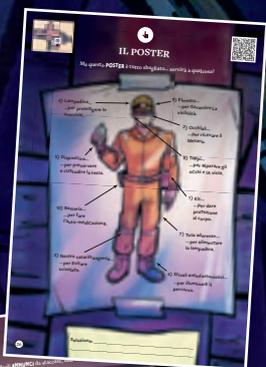
FUGA DALLA MINIERA

Sei andato in gita in una vecchia miniera di carbone trasformata da tempo in museo, ma ti sei trattenuto a lungo nelle sale e, senza accorgertene, sei rimasto bloccato all'interno. Ora sei rimasto solo nella miniera: non c'è più alcun visitatore e anche il custode ha ormai concluso il turno di lavoro e ha chiuso la porta d'ingresso al museo con un codice.

Entra nella storia, risolvi il mistero e cerca di trovare una via d'uscita! 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 TERZA



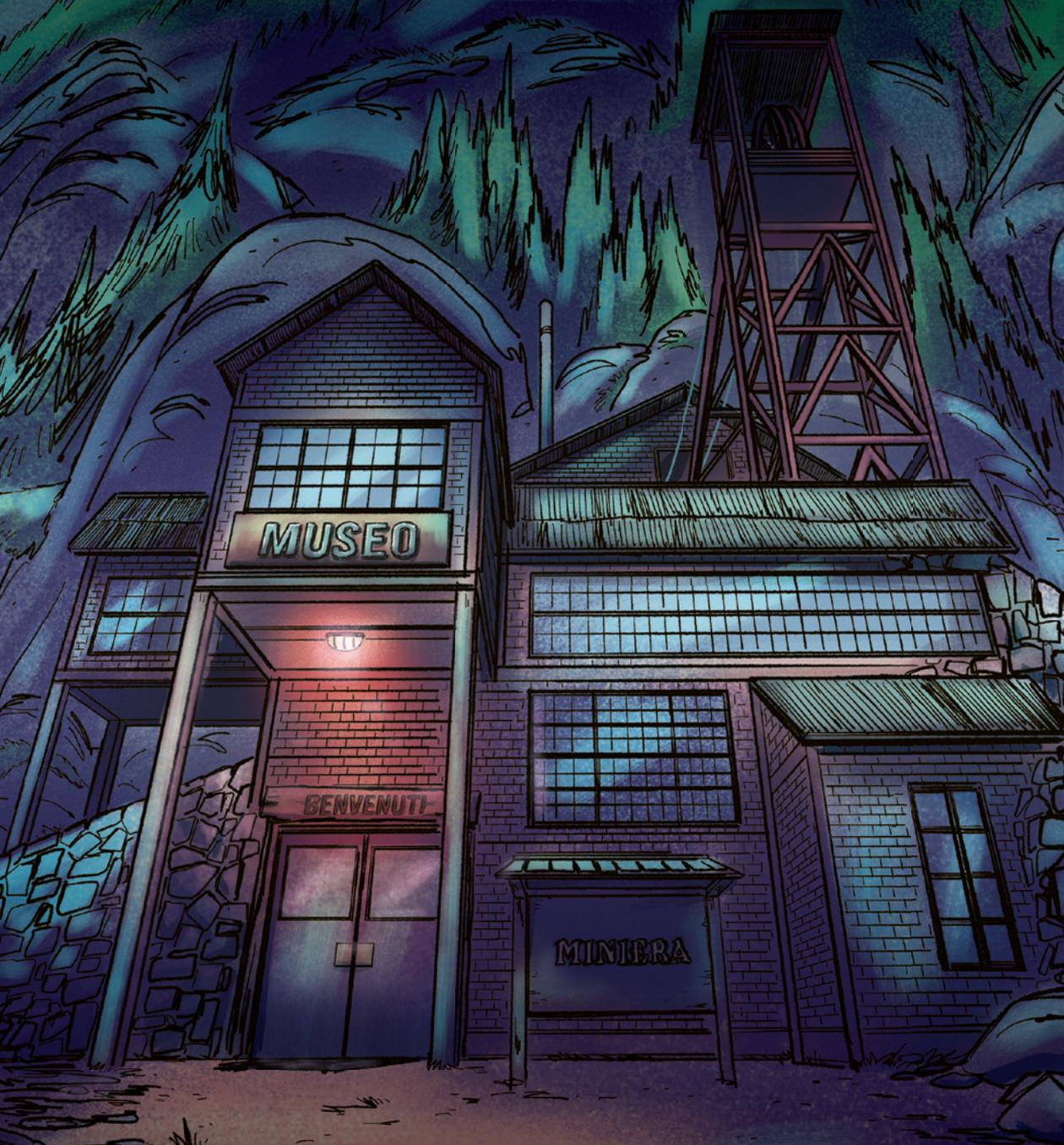
1-4 GIOCATORI



€ 9,90



LA MINIERA



Sei andato in gita in una **VECCHIA MINIERA DI CARBONE**, che da qualche anno è stata trasformata in un museo, ma ci sei rimasto intrappolato dentro. È venerdì sera e il museo non verrà aperto prima di lunedì, per cui ti si prospettano due notti di solitudine e di tensione. Come fare?



INFOGRAFICA

Vediamo le didascalie di questa **INFOGRAFICA**.

LE MINIERE

Tutti SANno / che la miniera è l'ambiente dalla PLANimetria articolata e complessa/ in cui si effettua l'estrazione di MINerali o di rocce o di combustibili.



I MINATORI

Ognuno sa BENE / che nelle miniere lavorano degli operai particolari con mansioni specialISTiche, / i quali sono chiamati «minaTORi».



GLI ATTREZZI

Sappiamo TUTti / che le lampade a COMbustione erano fra gli strumenti / utilizZati dai minatori.



Soluzione: _____

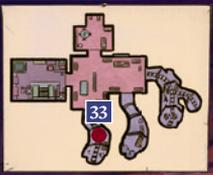


GLI ELMETTI

Quali saranno gli **ELMETTI** giusti?



Soluzione: _____



LA LANTERNA

Arrotolati intorno alla lanterna trovi due **FOGLIETTI**.
Eccoli qua aperti.



QUALI FRA QUESTE PAROLE
REGGONO UNA SUBORDINATA
CONCESSIVA?

AFFINCHÉ • ANCORCHÉ • BENCHÉ •
CHE • CONTUTTOCHÉ • COSÌ •
FINCHÉ • MALGRADO •
NONOSTANTE • POICHÉ •
QUANDO • QUANTUNQUE •
QUINDI • SEBBENE • SEPPURE

TROVALE NEL CRUCINCROCIO
E CANCELLALE.

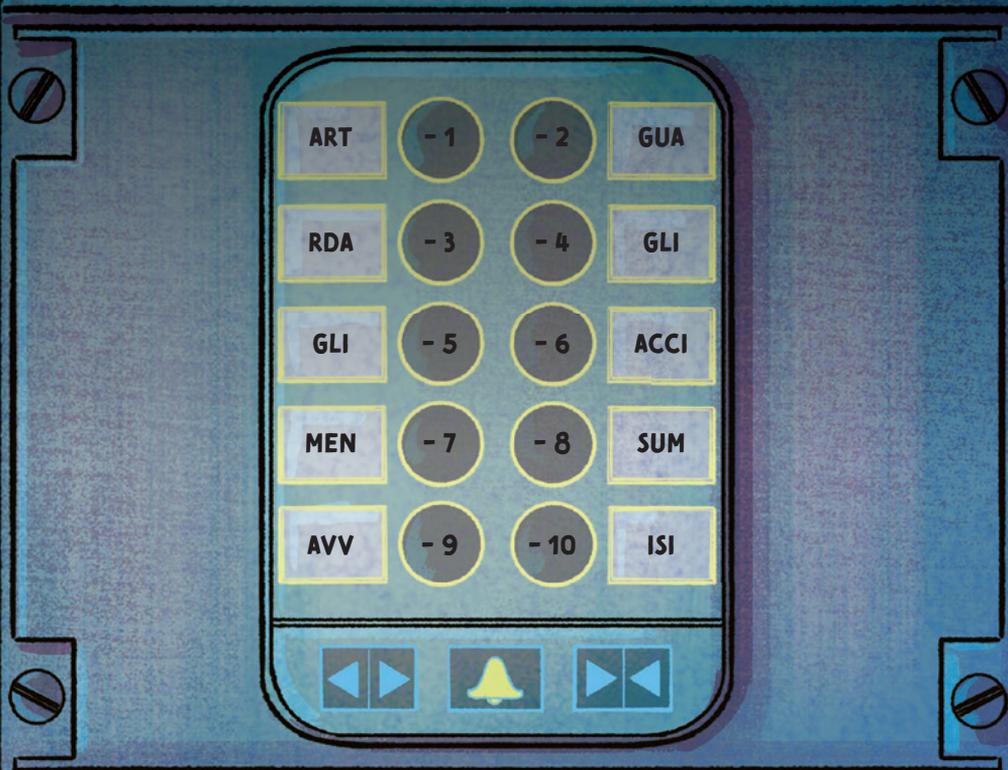
C	E	A	R	Q	C	A	L	A	B	I	L	A	N
C	O	N	T	U	T	T	O	C	H	E	C	I	A
E	C	C	O	A	M	P	A	R	A	M	I	M	S
I	N	O	E	N	O	N	O	S	T	A	N	T	E
R	A	R	L	T	I	U	S	E	A	L	N	D	P
O	L	C	A	U	T	A	B	B	E	G	L	L	P
A	N	H	E	N	L	L	A	B	A	R	L	E	U
T	T	E	A	Q	I	N	I	E	Z	A	I	A	R
L	E	M	A	U	C	O	N	N	P	D	R	E	E
C	I	S	B	E	N	C	H	E	I	O	O	N	E

Soluzione: _____



I PULSANTI

I piani, o livelli, sono dieci: quali **PULSANTI** premere?
Un momento, per terra c'è un foglio...



Per capire quali tasti premere, segui soltanto le proposizioni limitative.

- 1. Al primo livello ci sono diversi macchinari.
- 2. Per quanto ne sappiamo, in questo livello non c'è niente di interessante.
- 3. Lavorare in questo livello? Più facile a dirsi che a farsi!
- 4. La proposizione limitativa indica la situazione entro la quale è limitato il concetto espresso nella principale.
- 5. A quanto risulta dai carteggi, qua avvenne un misterioso fenomeno.
- 6. Chissà se questo periodo contiene una proposizione limitativa...
- 7. In questo livello puoi trovare alcuni carrelli abbandonati.
- 8. In questo livello ci sono delle gallerie strette e tortuose.
- 9. Per quello che abbiamo visto, in questo livello ci sono punti pericolosi.
- 10. Quanto a fare paura, questo livello è il migliore: buio e tetro.

Soluzione: _____
