

Crip
(Claudio Ripamonti)

ENIGMISTICA IN GIOCO

• COMPITI ESTIVI •

CLASSE
1^a

Edo & Lara
e il medaglione perduto



Erickson

ENIGMISTICA IN GIOCO

QUANDO I COMPITI
PER LE VACANZE DIVENTANO
UN'AVVENTURA...
E UN GIOCO DA RAGAZZI!

Una serie originale che propone le attività di ripasso estivo delle principali materie scolastiche della *classe prima* — **italiano**, **matematica**, **storia**, **scienze** e **geografia** — sotto forma di divertenti giochi enigmistici che scandiscono le tappe di un avvincente percorso in un Paese lontano.

Con i gemelli Edo e Lara, il cane Biscotto e la buffa zia Olga, i bambini diventano i protagonisti di un interessante viaggio in Perù, alla ricerca di un antico medaglione scomparso.

Via via che svolgono le schede-gioco di crescente difficoltà, i bambini dovranno attaccare gli stickers dell'equipaggiamento (prima parte) e completare il puzzle finale (seconda parte), risolvendo così l'enigma.



In una cornice riccamente illustrata, potranno quindi:

- consolidare le abilità di letto-scrittura, logica e matematica, le sequenze temporali, le parti del corpo, i materiali, i concetti topologici, i percorsi e le mappe, ecc.;
- divertirsi con gli stickers;
- imparare alcune notizie e curiosità sul Perù, in un contesto di interculturalità.



LAVORA IN 2 FASI
E ATTACCA GLI STICKERS:
1. COMPLETA L'EQUIPAGGIAMENTO
2. RISOLVI IL PUZZLE!

€ 9,90

ISBN 978-88-590-1579-6



9 788859 015796

www.ericson.it



INDICE DELLE SCHEDE-GIOCO

CLASSE
1^a

Elenco delle attività suddivise per materia e argomenti (ai titoli più evidenti corrisponde un numero maggiore di schede).

ITALIANO

L'alfabeto Schede: 1, 2

Vocali e consonanti Schede: 5, 6, 12, 13, 16, 19

Difficoltà ortografiche Schede: 21, 22, 25, 28, 31, 32

Le doppie Schede: 35, 38

Le sillabe Schede: 41, 42, 46, 47, 51

L'articolo Scheda: 53

I nomi (animali, cose, persone) Schede: 54, 57, 60, 62, 63, 67

Gli aggettivi Scheda: 70

I verbi Schede: 73, 76

La frase Scheda: 79

MATEMATICA

Sequenze e quantità Schede: 3, 7, 17

Numeri e operazioni fino al 10 Schede: 10, 26, 33

Maggiore, minore, uguale Schede: 14, 36

Figure geometriche Scheda: 23

Numeri ordinali Scheda: 43

I numeri fino a 20 Schede: 48, 55, 58, 77

Addizioni e sottrazioni fino al 20 Schede: 64, 68, 72, 74

STORIA

Successione temporale Schede: 4, 15

I momenti della giornata Schede: 24, 34

La settimana Schede: 44, 45

I mesi Schede: 56, 65

Le stagioni Schede: 66, 75

SCIENZE

Le parti del corpo Scheda: 8

Gli organi di senso Schede: 9, 18, 27, 37

Elementi naturali e artificiali Schede: 49, 50, 59

I materiali Schede: 69, 78

GEOGRAFIA

Concetti topologici Schede: 11, 20, 29, 30, 80

Percorsi e mappe Schede: 39, 40

Gli arredi in un ambiente interno Schede: 52, 61

La pianta Scheda: 71



CONOSCIAMOCI MEGLIO!

Siamo due gemelli e abbiamo una grande passione in comune: **L'AVVENTURA.**



EDO

Io mi chiamo **Edo!** Sono un ragazzo coraggioso e sono sempre pronto ad aiutare gli amici!



LARA

E io sono **Lara!** Amo viaggiare, avere tanti amici e scoprire posti nuovi!

Vuoi venire con noi in Perù alla ricerca dell'antico **medaglione perduto**? Svolgi le attività delle schede-gioco e aiutaci a svelare il **mistero!**



BISCOTTO

Io sono il mitico **Biscotto**, un cane molto goloso e con un fiuto eccezionale... non solo per i dolci!



ZIA OLGA

Non dimenticatevi di me! Sono **zia Olga** e ho una grande passione per gli indovinelli. Riuscirai a risolverli?

Le 80 schede-gioco del libro sono dedicate alle materie e agli argomenti che hai studiato a scuola.

Ogni materia è indicata con un diverso colore:

ITALIANO

MATEMATICA

STORIA

SCIENZE

GEOGRAFIA

Le schede-gioco sono divise in due parti:

Nella **PRIMA PARTE** (schede 1-40) dobbiamo completare l'equipaggiamento. Quando zia Olga ti proporrà un indovinello, dovrai attaccare lo sticker corretto nella pagina dell'accampamento, dove vuoi tu.



Dopo aver sistemato tutti gli 8 stickers (scegli quelli giusti perché ce ne sono in più!), siamo pronti per la seconda parte del viaggio.



Nella **SECONDA PARTE** troverai le altre schede-gioco (schede 41-80). Qui zia Olga ti indicherà i tasselli del puzzle da inserire nella griglia in fondo al libro.

Quando avrai attaccato tutti i 16 tasselli, il mistero dell'antico medaglione sarà finalmente risolto!

Allora... cosa aspetti? Pronti, via!

Un giorno Edo e Lara ricevono una chiamata dai loro amici peruviani...

RAGAZZI, CI SERVE IL VOSTRO AIUTO! QUESTA NOTTE UN'OMBRA MISTERIOSA HA RUBATO IL FAMOSO MEDAGLIONE INCA ED È FUGGITA VERSO LA MONTAGNA!



PARTIAMO SUBITO PER IL PERÙ! PREPAREREMO L'EQUIPAGGIAMENTO E POI ANDREMO INSIEME ALLA RICERCA DEL MEDAGLIONE!



Vuoi seguire Edo e Lara nel loro viaggio in Perù?
Per prima cosa, svolgi le schede-gioco dalla 1 alla 40, risolvi gli indovinelli di zia Olga e completa l'equipaggiamento!

RISOLVI I MIEI INDOVINELLI E ATTACCA GLI STICKERS NELL'ACCAMPAMENTO! 😊



Siamo arrivati all'antica città inca di Machu Picchu. Osserva il bellissimo paesaggio, poi rispondi alle domande sulle **posizioni**.



Quale oggetto c'è alla tua sinistra? _____

Quale animale c'è alla tua destra? _____

Quale animale c'è sopra di te? _____

Quale animale c'è dietro di te? _____

Quale oggetto c'è davanti a te? _____

Quale oggetto c'è lontano da te? _____

Che meraviglia di colori! Osserva queste sciarpe, poi risolvi le **addizioni** e le **sottrazioni**: se fai tutto giusto il risultato finale sarà lo stesso in tutte le sciarpe.

The image shows five scarves, each with a starting number in a diamond and a sequence of operations indicated by arrows. The operations are as follows:

- Scarf 1 (Start: 7):** $+2$, -4 , $+2$, -5 , $+7$, -1
- Scarf 2 (Start: 4):** -2 , $+0$, $+4$, -5 , $+2$, $+5$
- Scarf 3 (Start: 2):** $+6$, -1 , -2 , $+4$, -6 , $+5$
- Scarf 4 (Start: 6):** -0 , $+2$, -7 , $+4$, -3 , $+6$
- Scarf 5 (Start: 9):** -5 , $+2$, -3 , -2 , $+0$, $+7$

Quanti **suoni** si sentono intorno a noi!
A ciascun evento, oggetto o animale rappresentato è stato però abbinato il suono sbagliato. Scrivi tu i suoni giusti nei fumetti.

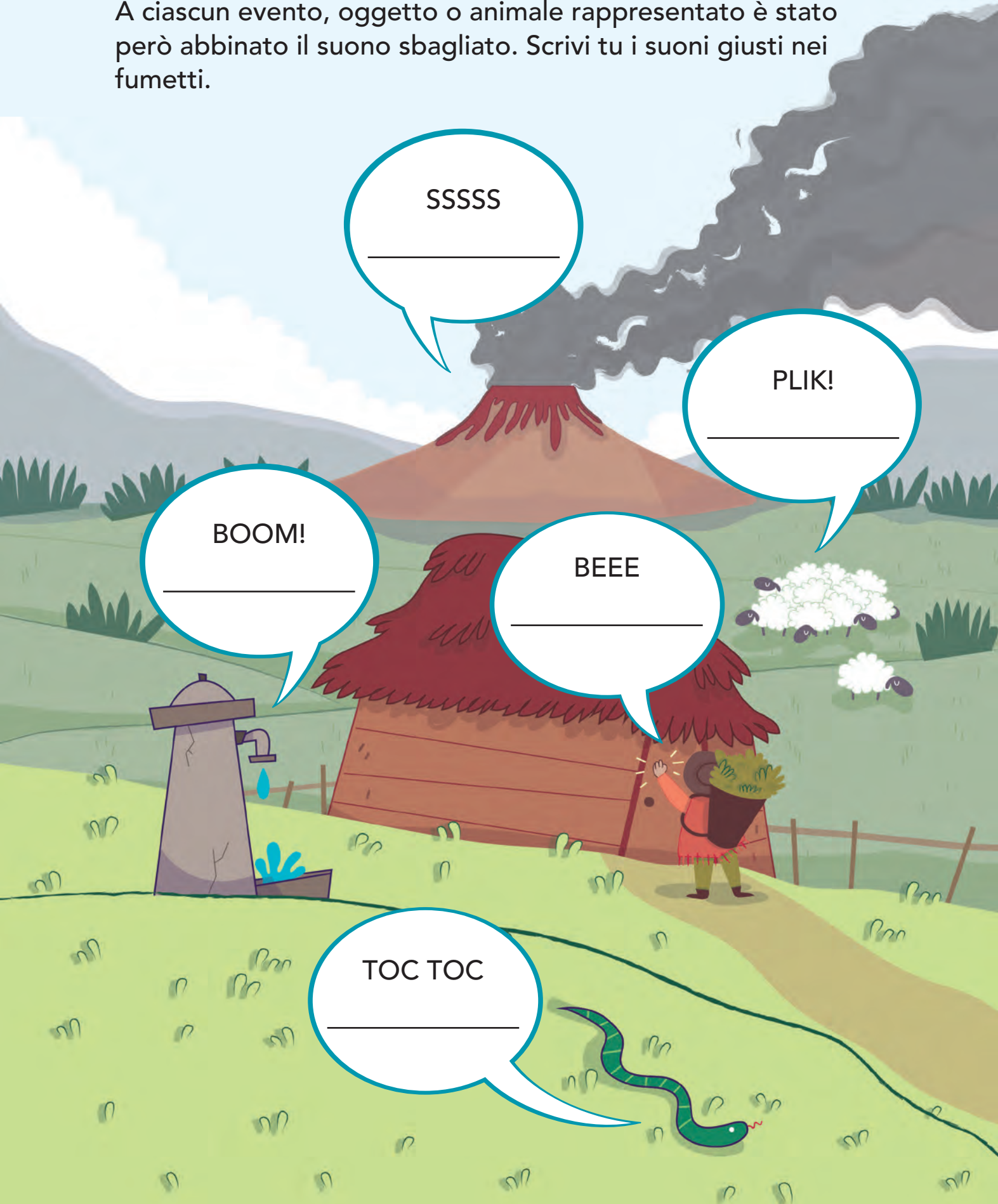
SSSSS

PLIK!

BOOM!

BEEE

TOC TOC



Adesso passiamo per questo villaggio.
Osserva le immagini e per ognuna cerchia
il nome corretto con o senza le **doppie**.



PALA

PALLA

CANE

CANNE

CAPELLO

CAPPELLO

ROSA

ROSSA

CARRO

CARO

TORI

TORRI

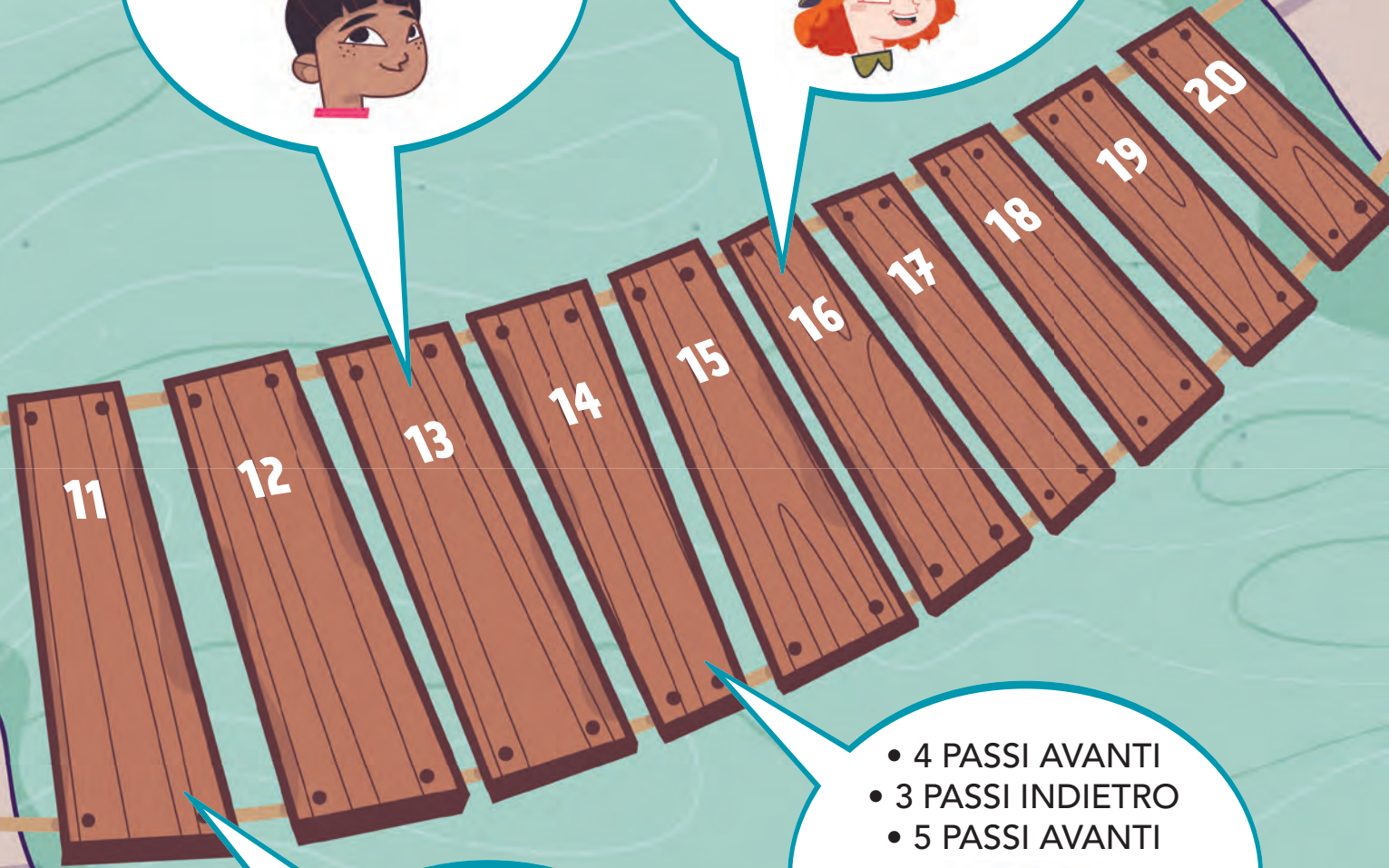


Dobbiamo attraversare in tutta fretta questo pericoloso ponte di legno! Leggi i fumetti. Chi ha calcolato in maniera corretta il percorso **fino a 20** per arrivare sull'altra riva partendo dalla sua posizione? Cerchialo.

- 4 PASSI AVANTI
- 3 PASSI INDIETRO
- 5 PASSI AVANTI



- 5 PASSI INDIETRO
- 7 PASSI AVANTI
- 1 PASSO AVANTI



- 4 PASSI AVANTI
- 3 PASSI INDIETRO
- 5 PASSI AVANTI



- 8 PASSI AVANTI
- 3 PASSI INDIETRO
- 2 PASSI AVANTI



Siamo molto stanchi! Stasera vogliamo fermarci a dormire da Alma, la nonna dei nostri amici. Ma dobbiamo prima risolvere l'indovinello dei **mesi** che ci ha raccontato! Aiutaci a scrivere le risposte corrette.

IL MESE DOPO GENNAIO È _____,
MENTRE IL MESE PRIMA DI MAGGIO È

_____.

_____ SEGUE IL MESE DI AGOSTO.

SE FRA DUE MESI SARÀ DICEMBRE SIGNIFICA
CHE ORA SIAMO IN _____;

MA SE DUE MESI FA ERA MARZO
ALLORA ORA SIAMO IN _____;

SE UN ANNO FA ERA LUGLIO,
SIGNIFICA CHE OGGI SIAMO IN _____;

MA SE FRA UN ANNO SAREMO IN GIUGNO
ALLORA OGGI

SIAMO IN _____.



Ripartiamo belli riposati ed ecco un laghetto!
 Cerca, in orizzontale, i **nomi di cose** all'interno del laghetto e cancellali. Le lettere rimaste riveleranno il nome di un animale molto pericoloso nascosto nell'acqua!

NAVE PENNA VASO CASA AGO
 DIVANO BORSA

C V A S O O
 C C O A G O
 N A V E D R
 I P E N N A
 L B O R S A
 L O C A S A
 D I V A N O

CERCA L'ADESIVO E ATTACCALO
 AL NUMERO 12! 😊

