

Pagine che giocano 2018

1° GIOCO: **VERO E FALSO**

Ogni squadra risponde a 3 domande poste in modo alterno (squadra gialla, squadra rossa...)

Tempo di risposta: 20 secondi

Punteggio: 1 punto per risposta corretta

“La macchina del tuono”

- 1) **BLU**: la macchina del tuono è ambientata nell'antica Roma
- 2) **ROSSA**: la macchina del tuono si chiama Rombeion
- 3) **GIALLA**: Kalliopi è nata di giorno
- 4) **VERDE**: Kalliopi vive in campagna
- 5) **ARANCIO**: Il nonno di Kalliopi si chiama Evaristes
- 6) **VIOLA**: Kore è il nome della mamma di Kalliopi
- 7) **AZZURRA**: La famiglia di Kalliopi coltiva le viti
- 8) **BIANCA**: Daphne soffre il mal di mare

“La stanza 13”

- 1) **BLU**: Il luogo dove Fliss e i suoi compagni andranno in gita si chiama Whitby
- 2) **ROSSA**: Nell'incubo avuto prima della partenza, Fliss vede in cima ad un cancello un gabbiano che però le sembra un'aquila
- 3) **GIALLA**: Secondo Gary a Whitby vive un mostro marino
- 4) **VERDE**: I ragazzi sono nell'albergo “Il nido del cuculo”
- 5) **ARANCIO**: I gradini che conducono alla chiesa di S. Mary sono 299
- 6) **VIOLA**: Fliss, sin dal primo giorno della permanenza a Whitby, vede dalla finestra dell'albergo una vecchia
- 7) **AZZURRA**: Il nido del corvo, prima di diventare un hotel, era una casa
- 8) **BIANCA**: Durante l'uscita del secondo giorno Fliss deve avvertire il prof. Hepworth che Gary è scomparso

“Ascolta la luna”

- 1) **BLU**: Lo zio di Alfie viene chiamato Billy lo Scemo perché ha trascorso molto tempo in manicomio
- 2) **ROSSA**: Alfie e suo padre Jim vanno a St. Helen nel tentativo di pescare dei merluzzi
- 3) **GIALLA**: Il lazzaretto sull'isola di St. Helen è disabitato e in rovina
- 4) **VERDE**: Lucy è stata sbarcata sull'isola da marinai delle isole Scilly
- 5) **ARANCIO**: Sulla coperta di Lucy c'è una scritta che nessuno riesce a decifrare
- 6) **VIOLA**: Il vero nome di Lucy è Victoria
- 7) **AZZURRA**: Lucy è una superstite del Titanic
- 8) **BIANCA**: Miss Nightingale permette a Lucy di suonare il violino

2° GIOCO: CHI LO HA FATTO?

10 domande rivolte a tutte le squadre A PRENOTAZIONE: il conduttore legge le domande che riguardano **AZIONI COMPIUTE** dai vari personaggi e la squadra che si prenota prima ha la facoltà di rispondere.

Modalità di prenotazione: il portavoce si alza in piedi e dice ad alta voce il colore della propria squadra.

Tempo di risposta: 1 minuto

Se la squadra che si è prenotata per prima sbaglia questa non può più prenotarsi per quella domanda e la domanda viene riproposta ancora una sola volta

Punteggio: 5 punti per risposta corretta

“La macchina del tuono”

1. Chi porta Kalliopi a visitare l'acropoli?
2. Chi ha insegnato a Ermes a leggere e scrivere?
3. Chi ha aiutato la famiglia di Kalliopi a fuggire?
4. Chi ha denunciato Kalliopi a teatro?

“La stanza 13”

1. Durante la fermata per andare ai servizi, chi compra una torcia a forma di drago?
2. Chi sembra essere sonnambula e attirata nello stanzino?
3. Chi afferma che le rovine dell'abbazia ispirarono lo scrittore Bram Stoker nella stesura del romanzo “Dracula”?
4. Chi acquista un bastone di zucchero lungo circa un metro?

“Ascolta la luna”

1. Chi recupera sull'isola di St. Helen la coperta e l'orsacchiotto di Lucy?
2. Chi porta un grammofono a casa di Alfie per cercare di attirare l'attenzione di Lucy e svegliarla dal suo mutismo?
3. Chi torna senza una gamba e un occhio cieco sei mesi dopo essere partito per la guerra in Francia?
4. Chi parla per ore del romanzo “L'isola del tesoro” quando Alfie va a trovarlo?

3° GIOCO: ANAGRAMMA

Ad ogni squadra viene distribuito un foglio con 5 parole relative ai due romanzi da anagrammare

Tempo di risposta: 5 minuti

Punteggio: 5 punti per parola corretta

“La macchina del tuono” 1) SALTARLOKITS
2) MEDITARE

“Ascolta la luna” 3) TANIASILU
4) ROGNOFOMMA

“La stanza 13” 5) CLADRUA
6) ZANTAS

4° GIOCO: LA TRAMA DEL ROMANZO

8 domande rivolte a tutte le squadre A PRENOTAZIONE: il conduttore legge le domande che riguardano la trama, i personaggi ed altri elementi della narrazione. La squadra che si prenota per prima ha la facoltà di rispondere

Modalità di prenotazione: il portavoce si alza in piedi e dice ad alta voce il colore della propria squadra

Tempo di risposta: 1 minuto

Se la squadra che si è prenotata per prima sbaglia, questa non può più prenotarsi per quella domanda e la domanda viene riproposta ancora una sola volta

Punteggio: 5 punti per risposta corretta

“La macchina del tuono”

- 1 Perché Kalliopi non poteva recitare a teatro?
- 2 Perché Dafne era una donna di lettere?
- 3 Perché il tiranno di Siracusa protegge la famiglia di Kalliopi?

“La stanza 13”

- 1 Durante la prima notte in hotel, Fliss non riesce a dormire. Cosa succede mentre sta tornando dal bagno?
2. A colazione Fliss chiede alla signora Wilkinson chi sia la vecchia seduta nella baracca; che cosa viene a sapere?
3. Che cosa rivela la vecchia Sal a Lucy a proposito del misterioso Lui?

“Ascolta la luna”

1. Che cosa annota nel suo diario Mr Beagley lunedì 13 settembre 1915 a proposito di Lucy?
2. Merry si salva issandosi sul pianoforte della nave che galleggia nell'Oceano e verrà recuperata da marinai tedeschi. Perché decidono di farla sbarcare sulle Scilly?
3. Dopo il racconto del marinaio tedesco, Lucy la Smarrita, ritrova la capacità di parlare e afferma di essere Mary Mac Intyre. Che cosa narra di sé?

5° GIOCO: RIORDINA LE SEQUENZE

Ad ogni squadra viene distribuito CONTEMPORANEAMENTE LO STESSO FOGLIO con 6 frasi da riordinare

Tempo di risposta: 10 minuti

Punteggio: 10 punti per frase corretta

“La macchina del tuono”

1 pag. 65

pensare leggere né non io scrivere ma né so so

2 pag. 118

gli danno gli tolgono loro tessere trame nostro dei e dei sono a le del destino

“La stanza 13”

1 pag. 46

Si Tra lena si a passando zigzag compagni avviò di

2 pag.

Della speranza con caparbia scogliera, la procedeva ai trovare spagnolo Fliss piedi e oro di sirene

“Ascolta la luna”

1 pag.316

E sembravano che gran isola dell'erano parte che felci e rovi le altezza i uomo ricoprire

2 pag.221

Mantenere per uno sopra sovrumano l'ogni mento mantenere bracciata sforzo acqua comportava

6° GIOCO: PUZZLE

Ad ogni squadra viene consegnato uno schema di lettere; fra le righe si dovranno riconoscere parole inerenti i tre romanzi. Le lettere rimanenti formeranno una parola significativa contenuta in uno dei due romanzi; Tempo di risposta: 5 minuti

Punteggio: 1 punto per ogni parola trovata + 10 punti per la parola finale – la

valutazione è a cura di una commissione formata dalle professoresse/bibliotecarie

1^RIGA: L - MACCHINA

2^RIGA: LISA - U - S - DEI

3^RIGA: TUONO - I - SAL

4^RIGA: T - A – ALFIE – N - I

5^RIGA: FLISS - LUNA

6^RIGA: SIRACUSA – A

7° GIOCO: INDOVINA IL DISEGNO

Una squadra alla volta incarica un componente di disegnare davanti a tutti ciò che è scritto su un biglietto estratto a sorte. La squadra dovrà indovinare che cosa ha disegnato

Tempo di risposta: 1 minuto

Punteggio: 10 punti

NAVE – GRAMMOFONO – ORSETTO PELUCHE – AQUILONE – PIPISTRELLO –
PULLMAN – COLONNA – ACROPOLI - PIANOFORTE

8° GIOCO: RUSH FINALE

Ci sono a disposizione 40 domande distribuite nei diversi argomenti. Al gioco partecipano tutti i componenti di ogni squadra: ognuno pesca una domanda e la porge al conduttore che la legge; il concorrente risponde, poi il turno passa alla squadra successiva, fino a esaurire tutte le domande e tutti i concorrenti.

Tempo di risposta: 15 secondi a domanda

Punteggio: 5 punti

1. Chi è Peg ?
2. Chi dorme nella stanza 10 con Fliss?
3. Cosa significa che Lucy è "una sporca crucca"?
4. Quanti anni ha Kalliopi nel primo capitolo del libro?
5. Cosa Kallistratos promette di sacrificare ad Artemide?
6. Come vengono puniti i ragazzi dal maestro Beagley?
7. Perché a Whitby c'è un arco con un osso di balena?
8. In quanti gruppi sono divisi i ragazzi in gita del libro "la stanza 13"?
9. Di che colore ha i capelli Kalliopi ?
10. Qual è il vero nome di Fliss ?
- 11 Dove è stato ferito il padre di Marry mentre combatte in Francia?
12. Dal loro appostamento notturno che cosa scoprono i ragazzi a proposito di Ellie – May?
- 13 Per quale motivo Kalliopi va in città per la prima volta?
- 14 Di cosa parla il primo canto di Kalliopi a Hermes?
- 15 Quale amica deve lasciare a malincuore Marry prima di partire per l'Inghilterra?
16. Quale pietra raccoglie Fliss sulla scogliera?
- 17 Fliss parla con Ellie, la quale dice di non sentirsi bene e vuol essere lasciata in pace. Che cosa osserva Fliss sul collo della ragazza?
18. Dove vive la famiglia di Marry?
- 19 Perché Dafne vive con la famiglia di Kalliopi?
- 20 Insieme a Fliss, quali altri compagni sconfiggono il vampiro?
- 21 Quali strumenti hanno i ragazzi per affrontare il vampiro?
- 22 Cos'è la Penguin?
- 23 Come si chiamava il papà di Dafne?
- 24 Gli attori a teatro cosa indossavano per mostrare le emozioni dei personaggi che interpretavano?
- 25 Quali caratteristiche ha il vampiro? (almeno tre)
26. Che cosa indossa il vampiro?
- 27 Perché a Jim non piace l'isola di St. Helen?
- 28 Alla fine della vicenda, cosa accade al vampiro?
- 29 Perché Kalliopi ed Hermes vogliono costruire la macchina del tuono?
- 30 Che cosa pensano gli insegnanti a proposito delle uscite notturne di Ellie – May?
- 31 Cos'è un lugger?
- 32 Perché la balia di Merry viene chiamata Ducka?
- 33 Come è fatta la macchina del tuono?
- 34 Per quante volte Marry deve suonare la scale al pianoforte prima di poter suonare un brano a piacimento?
- 35 Che lavoro fa Periandro?
- 36 Come si intitola la tragedia che scrive Kalliopi?
- 37 Qual è il pezzo preferito di Marry e di suo padre?
38. Dove è adagiato il vampiro?
39. Sulla nave Marry conosce un ragazzo che le fa conoscere l'intera nave. Chi è?
- 40 Perché Kalliopi con suo papà e Dafne vanno a Maronea?
41. Da quale indizio sul Lusitania ci si rende conto che sta arrivando un siluro?