

# 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 (Falso antica grecia) ○
- 2) **ROSSA:** la macchina del tuono si chiama Rombeion (Falso Bronteion) ○
- 3) **GIALLA:** Kalliopi è nata di giorno (Falso nata di notte) ○
- 4) **VERDE:** Kalliopi vive in campagna (Vero) ○
- 5) **ARANCIO:** Il nonno di Kalliopi si chiama Evaristes (Falso Si chiama Orestes) ○
- 6) **VIOLA:** Kore è Il nome della mamma di Kalliopi (Vero) ○
- 7) **AZZURRA:** La famiglia di Kalliopi coltiva le viti (Vero) ○
- 8) **BIANCA:** Daphne soffre il mal di mare (Falso è il papà) ○

*“La stanza 13”*

- 1) **BLU:** Il luogo dove Fliss e i suoi compagni andranno in gita si chiama Whitby (VERO) ○
- 2) **ROSSA:** Nell'incubo avuto prima della partenza, Fliss vede in cima ad un cancello un gabbiano che però le sembra un'aquila ( FALSO – un pipistrello) ○
- 3) **GIALLA:** Secondo Gary a Whitby vive un mostro marino ( FALSO - DRACULA ) ○
- 4) **VERDE:** I ragazzi sono nell'albergo “Il nido del cuculo” ( FALSO - Il nido del corvo) ○
- 5) **ARANCIO:** I gradini che conducono alla chiesa di S. Mary sono 299 ( FALSO - 199) ○
- 6) **VIOLA:** Fliss, sin dal primo giorno della permanenza a Whitby, vede dalla finestra dell'albergo una vecchia (VERO) ○
- 7) **AZZURRA:** Il nido del corvo, prima di diventare un hotel, era una casa (VERO) ○
- 8) **BIANCA:** Durante l'uscita del secondo giorno Fliss deve avvertire il prof. Hepworth che Gary è scomparso (FALSO: mancano la prof. Evans ed anche Ellie May) ○

*“Ascolta la luna”*

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

## 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? (Ermes)
2. Chi ha insegnato a Ermes a leggere e scrivere? (Kalliopi)
3. Chi ha aiutato la famiglia di Kalliopi a fuggire? (Periandro)
4. Chi ha denunciato Kalliopi a teatro? (Kyros)

### *“La stanza 13”*

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

### *“Ascolta la luna”*

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

## 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 (Kallistratos)
- 2) MEDITARE (Artemide)

### *“Ascolta la luna”*

- 3) TANIASILU (Iusitania)
- 4) ROGNOFOMMA (grammofono)

### *“La stanza 13”*

- 5) CLADRUA (dracula)
- 6) ZANTAS (stanza)

#### 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? Perché era una femmina

2 Perché Dafne era una donna di lettere? Il papà era uno scrittore

3 Perché il tiranno di Siracusa protegge la famiglia di Kalliopi? Perché è alleato con Sparta

#### *“La stanza 13”*

1 Durante la prima notte in hotel, Fliss non riesce a dormire. Cosa succede mentre sta tornando dal bagno? ( Sente qualcuno russare, e si accorge però che il rumore proviene dallo sgabuzzino).

2. A colazione Fliss chiede alla signora Wilkinson chi sia la vecchia seduta nella baracca; che cosa viene a sapere? (Si tratta della vecchia Sal; pare che sia pazza e borbotta sempre riguardo all'hotel qualcosa che ha a che fare con un destino di morte e terrore).

3. Che cosa rivela la vecchia Sal a Lucy a proposito del misterioso Lui? ( è un vampiro che si trasferì a Bellavista dopo la distruzione della sua dimora).

#### *“Ascolta la luna”*

1. Che cosa annota nel suo diario Mr Beagley lunedì 13 settembre 1915 a proposito di Lucy? Afferma che si tratta di una nuova alunna di circa dodici anni di oscure e dubbie origini, trovata sull'isola di St.Helen dai Wheatcroft, arrivata in ritardo il primo giorno di scuola.

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? (perché 40 anni prima dell'affondamento del Lusitania un transatlantico tedesco, lo Schiller affondò intorno alle Scilly e la popolazione locale riuscì a salvare una trentina di passeggeri tedeschi. Per questo i tedeschi non sferrarono mai attacchi nei pressi delle Scilly durante la Prima guerra mondiale e i soccorritori di Lucy sapevano che qualcuno l'avrebbe aiutata).

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? ( Di essere di New York, del padre soldato che era in ospedale - di cui sapeva anche il nome Bearwood Hospital come il loro cottage nel Maine- a Londra perché ferito. Proprio per raggiungerlo con la madre si era imbarcata sul Lusitania ed era stata salvata da una nave – balena, dopo aver perso le persone più care).

## 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 Pagina 65

*pensare leggere né non io scrivere ma né so so - lo so pensare, ma non so né leggere né scrivere*

2 Pagina 118

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

### *“La stanza 13”*

1 pag. 46

*Si Tra lena si a passando zigzag compagni avviò di avviò di buona lena, passando a zigzag tra i compagni*

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

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

### *“Ascolta la luna”*

1 pag.316

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

2 pag.221

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

*Ogni bracciata comportava uno sforzo sovrumano per mantenere il mento sopra l'acqua*

## 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 professoressa/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 ? ( Cavallo da tiro dell'isola)

2. Chi dorme nella stanza 10 con Fliss? Le gemelle Joanne, Maureen O'Connor, Marie Nero

3. Cosa significa che Lucy è "una sporca crucca"? Si sospetta che sia tedesca

4. Quanti anni ha Kalliopi nel primo capitolo del libro? 4 circa

5. Cosa Kallistratos promette di sacrificare ad Artemide? L'agnello più grasso

6. Come vengono puniti i ragazzi dal maestro Beagley? Con bacchettate e colpi di righello sulle nocche della dita

7. Perché a Whitby c'è un arco con un osso di balena? Perché in passato c'erano le baleniere

8. In quanti gruppi sono divisi i ragazzi in gita del libro "la stanza 13"? Tre

9. Di che colore ha i capelli Kalliopi ? Rossi

10. Qual è il vero nome di Fliss ? (Felicity)

11 Dove è stato ferito il padre di Marry mentre combatte in Francia? Ad una spalla

12. Dal loro appostamento notturno che cosa scoprono i ragazzi a proposito di Ellie – May? entra nello stanzino che a mezzanotte si trasforma nella stanza 13.

13 Per quale motivo Kalliopi va in città per la prima volta? Accompagna il papà e il nonno al mercato

14 Di cosa parla il primo canto di Kalliopi a Hermes? La storia di Ulisse

15 Quale amica deve lasciare a malincuore Marry prima di partire per l'Inghilterra? Pippa Mallory

16. Quale pietra raccogli Fliss sulla scogliera? (una pietra nera di forma ovale e la superficie straordinariamente liscia, grossa e pesante)

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? ( due macchie di sangue raggrumato)

18. Dove vive la famiglia di Marry? A New York

19 Perché Dafne vive con la famiglia di Kalliopi? Era rimasta sola ed era amica della mamma di Kalliopi

20 Insieme a Fliss, quali altri compagni sconfiggono il vampiro? Gary, Trott (David Trotter) e Lisa

- 21** Quali strumenti hanno i ragazzi per affrontare il vampiro? (aquilone, torcia, pietra, bastone)
- 22** Cos'è la Penguin? barca da pesca della famiglia di Alfie
- 23** Come si chiamava il papà di Dafne? Philaretos
- 24** Gli attori a teatro cosa indossavano per mostrare le emozioni dei personaggi che interpretavano? Maschere
- 25** Quali caratteristiche ha il vampiro? (almeno tre: volto cereo, capelli arruffati e impolverati, macchia scura sulla fronte, unghie spezzate e annerite, crosta marrone intorno alle labbra bluastre)
- 26.** Che cosa indossa il vampiro? Una specie di camicia da notte che emana un puzzo insopportabile.
- 27** Perché a Jim non piace l'isola di St. Helen? Perché è un luogo abbandonato, di anime perdute, fantasmi
- 28** Alla fine della vicenda, cosa accade al vampiro? (muore ucciso dagli strumenti in possesso dei ragazzi)
- 29** Perché Kalliopi ed Hermes vogliono costruire la macchina del tuono? Quella del teatro non tuonava bene
- 30** Che cosa pensano gli insegnanti a proposito delle uscite notturne di Ellie – May? Pensano che sia sonnambula.
- 31** Cos'è un lugger? Barca usata per pescare
- 32** Perché la balia di Merry viene chiamata Ducka? Perché spingeva tutti i giorni la carrozzina con Marry fino al laghetto delle anatre
- 33** Come è fatta la macchina del tuono? Vaso con sassi di diverse dimensioni
- 34** Per quante volte Marry deve suonare la scale al pianoforte prima di poter suonare un brano a piacimento? Tre
- 35** Che lavoro fa Periandro? Mercante
- 36** Come si intitola la tragedia che scrive Kalliopi? Orestea
- 37** Qual è il pezzo preferito di Marry e di suo padre? Andante grazioso di Mozart
- 38.** Dove è adagiato il vampiro? In una bara
- 39.** Sulla nave Marry conosce un ragazzo che le fa conoscere l'intera nave. Chi è? Brendan Doyle
- 40** Perché Kalliopi con suo papà e Dafne vanno a Maronea? Vanno a recuperare l'eredità di Dafne
- 41.** Da quale indizio sul Lusitania ci si rende conto che sta arrivando un siluro? (Dalla scia delle bolle nel mare che si muovono rapidamente dal siluro verso la nave.