

Pagine
che giocano
2019

1° GIOCO: VERO E FALSO

Ogni squadra risponde a 4 domande poste in modo alterno (squadra gialla, squadra rossa...)

Tempo di risposta: 20 secondi

Punteggio: 1 punto per risposta corretta

1. GIALLA _ L'apprendistato di Michelangelo si svolge a Firenze.
2. ROSSA _ Il protagonista di "L'apprendista di Michelangelo" si chiama Jacopo da Pisa.
3. BLU _ La famiglia di Randolph affitta la soffitta per necessità economica
4. VERDE _ Il papà di Jacopo si chiama Guido
5. ARANCIO _ Randolph ha un fratello e una sorella
6. BIANCA _ Il papà di Randolph è stato licenziato perché arrivava sempre in ritardo al lavoro
7. GIALLA _ Jacopo viene assunto da Michelangelo come pittore
8. ROSSA _ Michelangelo è un uomo mingherlino
9. BLU _ La mamma di Randolph fa l'infermiera in ospedale
10. VERDE _ Randolph fa 3 collezioni: tappi di bottiglia, gomme per cancellare e parole
11. ARANCIO _ Papa Clemente VII muore pugnalato
12. BIANCA _ Mr. Karp lavora all'ufficio reclami dei grandi magazzini Machintosh
13. GIALLA _ Il padre di Jacopo si ammala di tifo
14. ROSSA _ Mr. Karp legge la rivista "La fonte"
15. BLU _ Randolph va all'ufficio reclami per restituire una scatola di fette biscottate
16. VERDE _ Maria di Montagano viene messa al rogo perché accusata di furto
17. ARANCIO _ Nella collezione di Mr. Karp c'è anche l'acqua del diluvio universale
18. BIANCA _ L'ultimo campione desiderato da Mr. Karp è quello raccolto nel Nilo quando Cleopatra ha fatto il suo ultimo bagno
19. GIALLA _ Mr. Karp riesce ad ottenere il campione di Nakashima
20. ROSSA _ Biagio da Cesena è un nobile amico di Papa Clemente VII
21. BLU _ Annio viene ferito con una freccia
22. VERDE _ Randolph inizia la sua collezione con l'acqua dell'ultimo bicchiere di Mr. Karp
23. ARANCIO - I 9 si riuniscono per fare esperimenti di fisica
24. BIANCA _ Nel Giudizio Universale, Jacopo dipinge Biagio da Cesena fra i dannati

2° GIOCO: CHI LO HA DETTO?

12 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

1. "E' andato al fiume sapeva che avrei parlato con te del suo futuro e ha preferito non esserci"
2. "Non c'è bisogno che io ti raccomandi di fare attenzione"
3. "Vuoi farmi morire di freddo. Chiudi quella porta"
4. "Hai peccato gravemente, irrimediabilmente"
5. "Pensi veramente di tornare a lavorare per quegli imbroglioni?"

6. "C'è chi vorrebbe tenere l'uomo all'oscuro di tutto, non fargli conoscere le cose del mondo"
7. Se sei stato davvero tu non dovresti avere difficoltà a rifarne uno simile"
8. "Vuoi fare un po' di lanci con me?"
9. "Allora come procedono le donazioni per completare gli affreschi della Cappella Capitolina"
10. "Contestatori. Sono decenni che non sentivo usare una parola del genere"
11. "E' una lunga storia molto triste. Un giorno te la racconterò se saprai mantenere il segreto"
12. "Oggi qualcuno ha chiamato per l'appartamento"

3° GIOCO: ANAGRAMMA

Ad ogni squadra viene distribuito un foglio con 6 parole relative ai due romanzi da anagrammare

Tempo di risposta: 5 minuti

Punteggio: 5 punti per parola corretta

1. AINOUSTRN
2. TPOSIAUA
3. RILPEDIBEE
4. LEPNONEA
5. TEBOTATLIGTI
6. ZOLPAIUZLALS

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

1. Perché Mr Karp dice ai facchini di fare attenzione alla casse?
2. Perché Biagio da Cesena uccide Papa Clemente VII?
3. Perché i genitori di Randolph hanno bisogno di soldi? Perché Jacopo scappa?
4. Perché Michelangelo deve nascondersi?
5. Perché Michelangelo e Saturnino proteggono Ennio?
6. Perché Randolph va ai grandi magazzini Machintosh?
7. Perché Mr Karp svuota tutta l'acqua nel lavandino?

5° GIOCO: RIORDINA LE SEQUENZE

Ad ogni squadra viene distribuito CONTEMPORANEAMENTE LO STESSO FOGLIO con 4 frasi da riordinare

Tempo di risposta: 10 minuti

Punteggio: 10 punti per frase corretta

“Strana collezione di Mr.Karp”

1...Pagina 8

iniziato penne collezione di la mia è quella che ho per ultima

2...Pagina 32

Mr. Karp non era fosse ordinato e tranquillo per quanto invisibile

“L'apprendista di Michelangelo”

1...pag. 43

più bravo di questo e impara diventerai un pittore Leonardo

2...pag

Sorrivano accanto a lei i due Michele e Angelo figli

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: A -SEGRETO

2^RIGA: PAPA LISA

3^RIGA: F - MR KARP - F

4^RIGA: R -TAPPI - ES

5^RIGA: C – GOCCIA – O

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

GOCCIA – TAPPI DI BIRRA – FOGLI CON DISEGNI – PENNELLI – SCATOLA DI BISCOTTI – CANDELE – BOTTIGLIETTA D'ACQUA

8° GIOCO: RUSH FINALE

Ci sono a disposizione 24 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.K Cosa riceve per posta mr. Karp ?

2.M Che lavoro fa il padre di Jacopo?

3.M Perché Jacopo scappa di casa?

4. **K** Perché i genitori di Randolph affittano casa loro?
5. **K** Quanti fratelli e sorelle ha Randolph?
6. **M** Di cosa è sospettato Michelangelo?
7. **M** Come si chiamano i genitori di Jacopo?
8. **K** Che aspetto ha mr. Karp?
9. **K** Di cosa è accusato il padre di Randolph?
10. **M** Qual è il ruolo di Saturnino nel cantiere?
11. **K** cosa c'era scritto sui pacchetti di mr. Karp?
12. **K** Cosa colleziona Randolph?
13. **M** Chi è in realtà Annio?
14. **M** Com'è stato ucciso il papa?
15. **M** Come si chiamano i figli di Jacopo?
16. **K** Cosa ama fare mr. Karp sotto il portico?
17. **M** Da chi verrà incastrato Biagio da Cesena?
18. **M** Come viene camuffata la "S" di Jacopo?
19. **K** Perché Randolph non sale mai al piano di sopra da mr. Karp?
20. **M** Come reagisce Michelangelo quando Jacopo mostra il marchio "s"?
21. **K** Che lavoro fa mr. Karp?
22. **M** Quale rimpianto ha Jacopo alla fine del libro?
23. **M** In che modo il principe colonna incastra Biagio da Cesena?
24. **M** Come viene dipinto Biagio da Cesena nel giudizio universale?