

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. (F \_ a Roma)
2. ROSSA \_ Il protagonista di "L'apprendista di Michelangelo" si chiama Jacopo da Pisa. (F \_ Jacopo da Pistoia)
3. BLU \_ La famiglia di Randolph affitta la soffitta per necessità economica (V)
4. VERDE \_ Il papà di Jacopo si chiama Guido (V)
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 (F \_ perché dicono che abbia rubato)
7. GIALLA \_ Jacopo viene assunto da Michelangelo come pittore (F \_ apprendista)
8. ROSSA \_ Michelangelo è un uomo mingherlino (F \_ forte)
9. BLU \_ La mamma di Randolph fa l'infermiera in ospedale (F \_ igienista dentale)
10. VERDE \_ Randolph fa 3 collezioni: tappi di bottiglia, gomme per cancellare e parole (F \_ penne non gomme)
11. ARANCIO \_ Papa Clemente VII muore pugnalato (F \_ muore avvelenato)
12. BIANCA \_ Mr. Karp lavora all'ufficio reclami dei grandi magazzini Machintosh (V)
13. GIALLA \_ Il padre di Jacopo si ammala di tifo (F \_ peste)
14. ROSSA \_ Mr. Karp legge la rivista "La fonte" (F \_ la goccia)
15. BLU \_ Randolph va all'ufficio reclami per restituire una scatola di fette biscottate (F \_ biscotti)
16. VERDE \_ Maria di Montagano viene messa al rogo perché accusata di furto (F \_ accusata di stregoneria)
17. ARANCIO \_ Nella collezione di Mr. Karp c'è anche l'acqua del diluvio universale (F)
18. BIANCA \_ L'ultimo campione desiderato da Mr. Karp è quello raccolto nel Nilo quando Cleopatra ha fatto il suo ultimo bagno (F \_ Neve sciolta nel cappello di Napoleone nella Campagna di Russia)
19. GIALLA \_ Mr. Karp riesce ad ottenere il campione di Nakashima (F)
20. ROSSA \_ Biagio da Cesena è un nobile amico di Papa Clemente VII (F \_ chierico)
21. BLU \_ Annio viene ferito con una freccia (F \_ pugnale)
22. VERDE \_ Randolph inizia la sua collezione con l'acqua dell'ultimo bicchiere di Mr. Karp (V)
23. ARANCIO - I 9 si riuniscono per fare esperimenti di fisica (F \_ per fare autopsie)
24. BIANCA \_ Nel Giudizio Universale, Jacopo dipinge Biagio da Cesena fra i dannati (V)

## 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" (Mamma di Jacopo)
2. "Non c'è bisogno che io ti raccomandi di fare attenzione" (Mr Karp)
3. "Vuoi farmi morire di freddo. Chiudi quella porta" (Sorella di Randolph)
4. "Hai peccato gravemente, irrimediabilmente" (Biagio da Cesena)
5. "Pensi veramente di tornare a lavorare per quegli imbroglioni?" (Randolph)
6. "C'è chi vorrebbe tenere l'uomo all'oscuro di tutto, non fargli conoscere le cose del mondo" (Michelangelo)
7. "Se sei stato davvero tu non dovresti avere difficoltà a rifarne uno simile" (Michelangelo)
8. "Vuoi fare un po' di lanci con me?" (Randolph)
9. "Allora come procedono le donazioni per completare gli affreschi della Cappella Capitolina" (Papa Clemente VII)
10. "Contestatori. Sono decenni che non sentivo usare una parola del genere" (Mamma di Randolph)
11. "E' una lunga storia molto triste. Un giorno te la racconterò se saprai mantenere il segreto" (Annio/Lisa)
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. AINOUSRN     | SATURNINO    |
| 2. TPOSIAUA     | AUTOPSIA     |
| 3. RILPEDIBEE   | DEPERIBILE   |
| 4. LEPNONEA     | NAPOLEONE    |
| 5. TEBOTATLIGTI | BOTTIGLIETTA |
| 6. ZOLPAIUZLALS | LAPISLAZZULO |

### 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? (Perché sono fragili e contengono le bottigliette d'acqua della sua collezione)
2. Perché Biagio da Cesena uccide Papa Clemente VII? (Perché vuole diventare lui papa e perché lo prendeva sempre in giro)
3. Perché i genitori di Randolph hanno bisogno di soldi? (Perché il papà è stato licenziato e la famiglia è numerosa e ha tante spese)

4. Perché Jacopo scappa? (Perché vuole diventare pittore, seguendo il suo sogno.)
5. Perché Michelangelo deve nascondersi? (Perché è accusato di aver commesso l'omicidio del papa)
6. Perché Michelangelo e Saturnino proteggono Ennio? (Perché è una ragazza che ha avuto tante difficoltà)
7. Perché Randolph va ai grandi magazzini Machintosh? (Per incontrare Mr Karp che lo ha incuriosito)
8. Perché Mr Karp svuota tutta l'acqua nel lavandino? (Perché, dopo la delusione del mancato acquisto dell'acqua del cappello di Napoleone, vuol tornare libero dalla schiavitù in cui l'aveva condotto la sua collezione)

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

2...Pagina 32

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

*“L'apprendista di Michelangelo”*

1...pag. 43

*più bravo di questo e impara diventerai un pittore Leonardo - Impara questo e diventerai un pittore più bravo di Leonardo*

2...pag

*Sorridevano accanto a lei i due Michele e Angelo figli - Accanto a lei sorridevano i due figli Michele e Angelo*

## 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 ? la rivista “la goccia” e buste marroni
2. **M** Che lavoro fa il padre di Jacopo? Tessitore, lanaiolo
3. **M** Perché Jacopo scappa di casa? Voleva fare il pittore
4. **K** Perché i genitori di Randolph affittano casa loro? Perché hanno bisogno di soldi
5. **K** Quanti fratelli e sorelle ha Randolph? 2 sorelle e un fratello
6. **M** Di cosa è sospettato Michelangelo? Di aver ucciso il papa
7. **M** Come si chiamano i genitori di Jacopo? Rita e Guido
8. **K** Che aspetto ha mr. Karp? È un tipo ordinato e con i baffetti
9. **K** Di cosa è accusato il padre di Randolph? Furto di oggetti al supermercato
10. **M** Qual è il ruolo di Saturnino nel cantiere? Capocantiere
11. **K** cosa c'era scritto sui pacchetti di mr. Karp? Fragile e deperibile
12. **K** Cosa colleziona Randolph? Penne, tappi, parole
13. **M** Chi è in realtà Annio? È una ragazza di nome Lisa
14. **M** Com'è stato ucciso il papa? Candele imbevute di veleno
15. **M** Come si chiamano i figli di Jacopo? Michele e Angelo
16. **K** Cosa ama fare mr. Karp sotto il portico? Leggere la goccia e bere sharry
17. **M** Da chi verrà incastrato Biagio da Cesena? Dal principe Ascanio Colonna
18. **M** Come viene camuffata la “S” di Jacopo? Con il numero 8
19. **K** Perché Randolph non sale mai al piano di sopra da mr. Karp? perchè non sembrava molto amichevole
20. **M** Come reagisce Michelangelo quando Jacopo mostra il marchio “s”? Si infuria
21. **K** Che lavoro fa mr. Karp? Ufficio reclami
22. **M** Quale rimpianto ha Jacopo alla fine del libro? Non aver scoperto il segreto di Michelangelo
23. **M** In che modo il principe colonna incastra Biagio da Cesena? gli fa confessare l'omicidio del papa
24. **M** Come viene dipinto Biagio da Cesena nel giudizio universale? Con orecchie d'asino e serpente