

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 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 ? (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.