

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA
LA MATEMATICA



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE TERZA



Erickson

PLAYSCAPE

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

Libri e giochi per allenarsi con
le discipline e potenziare le
abilità logiche

ANDREA MAFFIA

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Un normale pomeriggio dopo l'uscita da scuola si trasforma in un'avventura inaspettata quando vedi per caso il tuo professore di scienze scendere di nascosto nelle fogne della tua città. Che cosa sta nascondendo? Che cosa sta facendo di talmente segreto da dover nascondere un intero laboratorio sotterraneo?

Entra nel laboratorio, risolvi gli enigmi e gli indovinelli e scopri se il professore è un pericoloso scienziato pazzo o un genio della chimica.

I materiali della serie **PLAYSCAPE** allenano i ragazzi e le ragazze sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso. Ispirandosi agli enigmi dell'«Escape Room», potenziano al contempo le abilità logiche, il pensiero laterale e il ragionamento.

Il libro può essere «giocato» **da soli o in gruppo**: in caso di utilizzo cooperativo, si vince o si perde tutti assieme.



MATEMATICA




SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO - CLASSE TERZA



1-4 GIOCATORI



€ 9,90



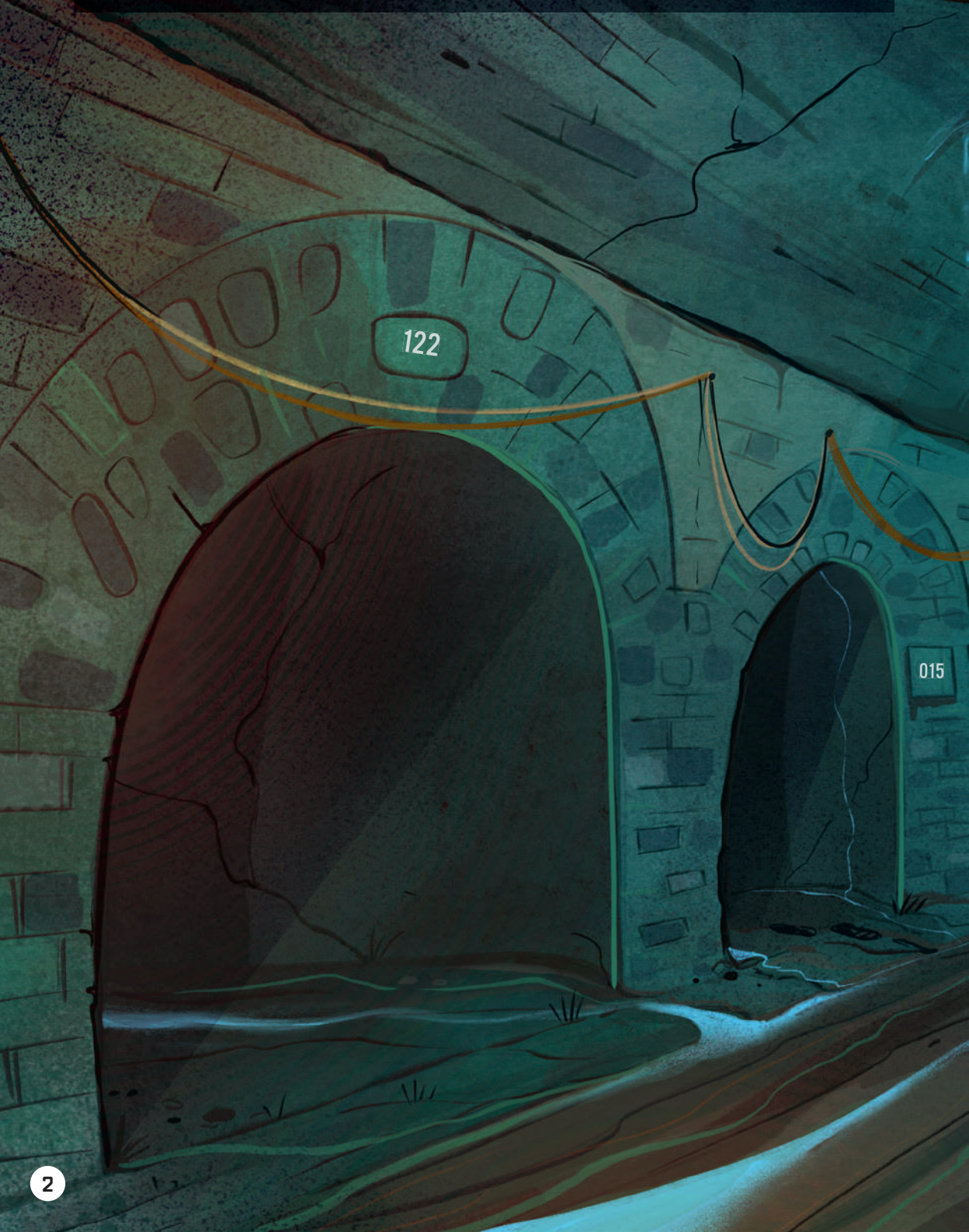
Anche per oggi la scuola è finita. La mattinata è stata lunga e, dopo una verifica e varie ore di spiegazione, la stanchezza si fa sentire.

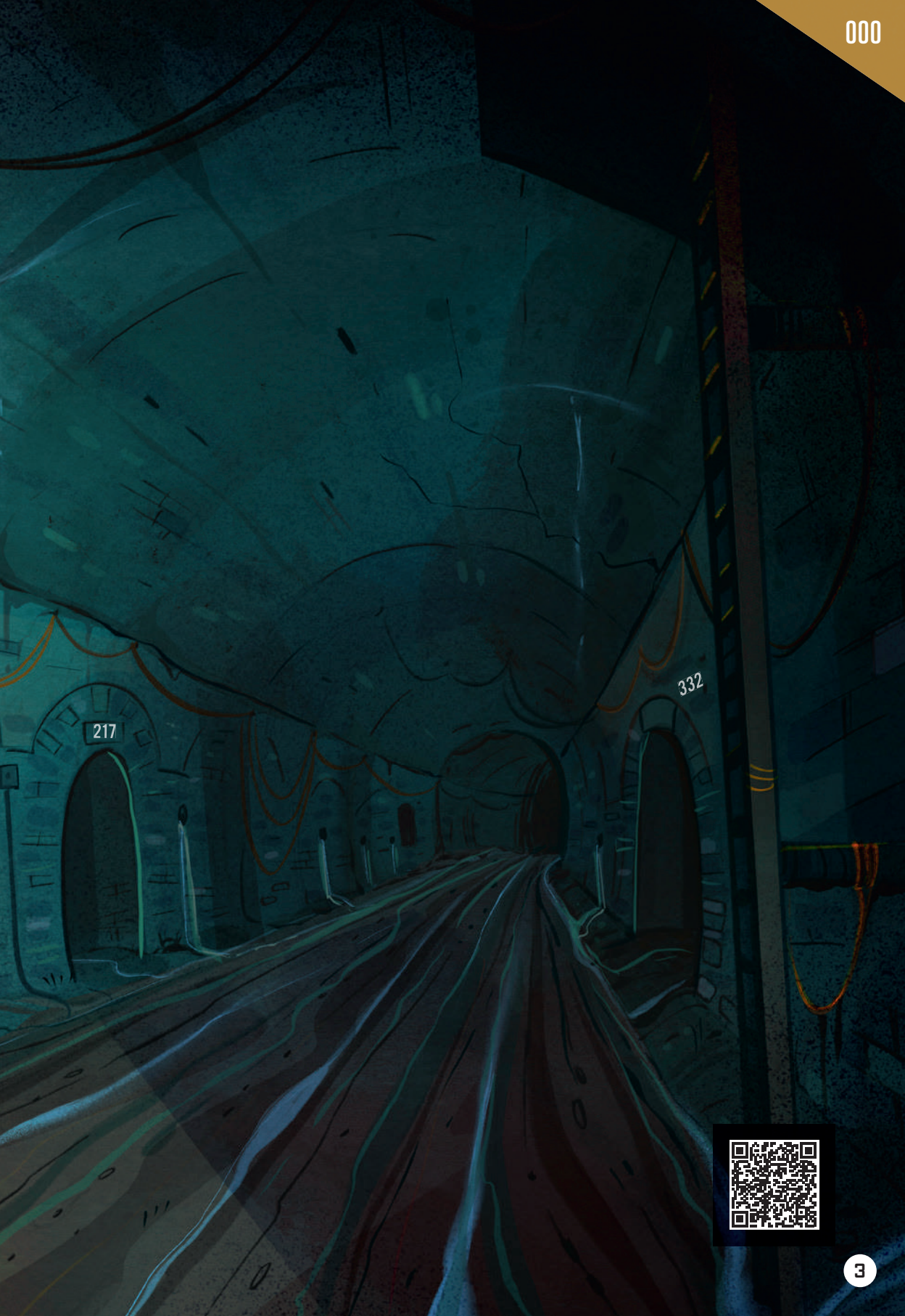
Oggi è bel tempo e decidi di **TORNARE A CASA** a piedi.

Mentre cammini per la tua città, vedi una persona dal volto noto dall'altro lato della strada: si tratta del tuo **PROFESSORE DI SCIENZE**. Decidi di attraversare la strada per salutarlo, ma lui si comporta in modo strano. Si guarda intorno con fare sospetto. Lo vedi entrare in un piccolo vicolo e... scendere dentro a un **TOMBINO!**

Chissà cosa sta combinando?! Decidi di seguirlo per scoprire cosa sta tramando. Gira la pagina per scendere nel tombino.

Scendi nel **TOMBINO** e ti trovi con i piedi nell'acqua e nell'aria c'è un pessimo odore.
Del prof non c'è più traccia.
Dove sarà finito?





217

332



LEGGE DELLA DOMINANZA

GREGOR MENDEL

Il computer è acceso, ma per accedere è necessaria una **PASSWORD**.



PWRD:
PERCENTUALE DI
PROBABILITÀ
DI Ff



BENVENUTO PROFESSORE

PASSWORD

COSTRUIRE
CIFRARIO DI
CESARE



Riesci ad aprire la cassetta e al suo interno riconosci delle **CAPSULE DI PETRI**.
Le osservi e ti sembra di riconoscere delle popolazioni batteriche simili a quelle che avete osservato nelle lezioni di scienze.
Che sia questo l'esperimento che il professore sta portando avanti nel suo laboratorio segreto?

Dentro alla cassetta c'è anche un **FOGLIO** scritto dal prof.





PER PORTARE A TERMINE
L'ESPERIMENTO INSERIRE
COMPOSTO 5H28R

PER DISTRUGGERLO INSERIRE
COMPOSTO 7N52T





PROGRESSI NEL GIOCO

AMBIENTE	ENIGMA	0 INDIZI +10 PUNTI	1° INDIZIO +5 PUNTI	2° INDIZIO +2 PUNTI	SOLUZIONE +0 PUNTI
FOGNE	000				
INGRESSO	015				
COMPUTER	100				
CENTRIFUGA	141				
APPUNTI	146				
FRIGORIFERO	200				
SCATOLA METALLO GRANDE	299				
PASSWORD	300				
CAPSULE DI PETRI	325				
CASSETTA DI SICUREZZA	358				
MACCHINARIO MISTERIOSO	400				
GRAFICO A BARRE	710				
APPUNTI	730				
PIRAMIDE	750				
GRAFICO	770				
PROVETTE	862				
PROVETTE	926				
FORMULA SEGRETA	999				
PUNTEGGIO TOTALE		_____ PUNTI			