

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**La casa
nel bosco**

Scopri anche gli altri
volumi della serie:

Playscape



Erickson



COME FUNZIONA QUESTO PLAYSCAPE

Per svelare il mistero dovrai leggere la storia e risolvere gli enigmi.

Il percorso non procede sempre in una sequenza lineare, per cui ti capiterà di andare avanti e tornare indietro; sarai costretto a fare delle scelte e a cogliere le indicazioni sui prossimi passi da seguire.

Ecco alcune indicazioni che ti potranno essere utili!



L'icona con le impronte ti segnala che sei entrato in un nuovo ambiente della casa.

Leggi con estrema attenzione la storia e osserva bene la scena... dove sarà nascosto l'indizio per andare avanti?



L'icona della mano ti indica che dovrai svolgere un'attività, al termine della quale riceverai l'informazione necessaria a proseguire nella missione.



L'icona della mappa è simbolo di controllo: ti indica dove ti trovi (punto rosso) e da dove vieni (numero pagina). Se ti accorgi di essere arrivato a quella pagina da un altro ambiente, ti consiglio di tornare sui tuoi passi perché c'è qualcosa che non va.



L'icona del lucchetto indica le pagine di servizio: una è la pagina «Progressi nel gioco» che aggiornerai inserendo una crocetta quando risolvi un enigma o usi un aiuto, l'altra è alla fine del libro e spiega i contenuti degli enigmi.



Inquadra il QR-Code solo quando sei in difficoltà e ti serve un aiuto. Per ogni enigma ci sono 3 livelli di indizi (1° indizio, 2° indizio, soluzione). Ogni volta che lo usi devi inserire una crocetta nella tabella «Progressi nel gioco».



Ultima cosa: al centro del libro c'è la mappa della casa da staccare. Conservala, ti potrà essere molto utile!

Nelle alette di copertina, infine, trovi alcuni strumenti da ritagliare che risulteranno indispensabili nei momenti di difficoltà.

Ricordati che puoi «giocare» questo libro anche con i tuoi amici. La collaborazione di tutti sarà di aiuto a completare con successo il gioco senza usare gli indizi, ottenendo così un punteggio più alto.

Ora ti lascio... so bene che non sarà facile, ma sei l'unico che mi può aiutare nell'impresa!

Anno Rita Vizzari

*Sono un'insegnante di Lettere e mi occupo di innovazione digitale.
Sono una grande appassionata di meccaniche Escape anche applicate alla didattica.*



LA CASA NEL BOSCO



È estate, i tuoi genitori sono in viaggio di lavoro e tu trascorrerai due settimane dal tuo amico Alex che vive in una vecchia casa ristrutturata alle soglie di un bosco, dove sua madre, botanica, sta effettuando una ricerca.

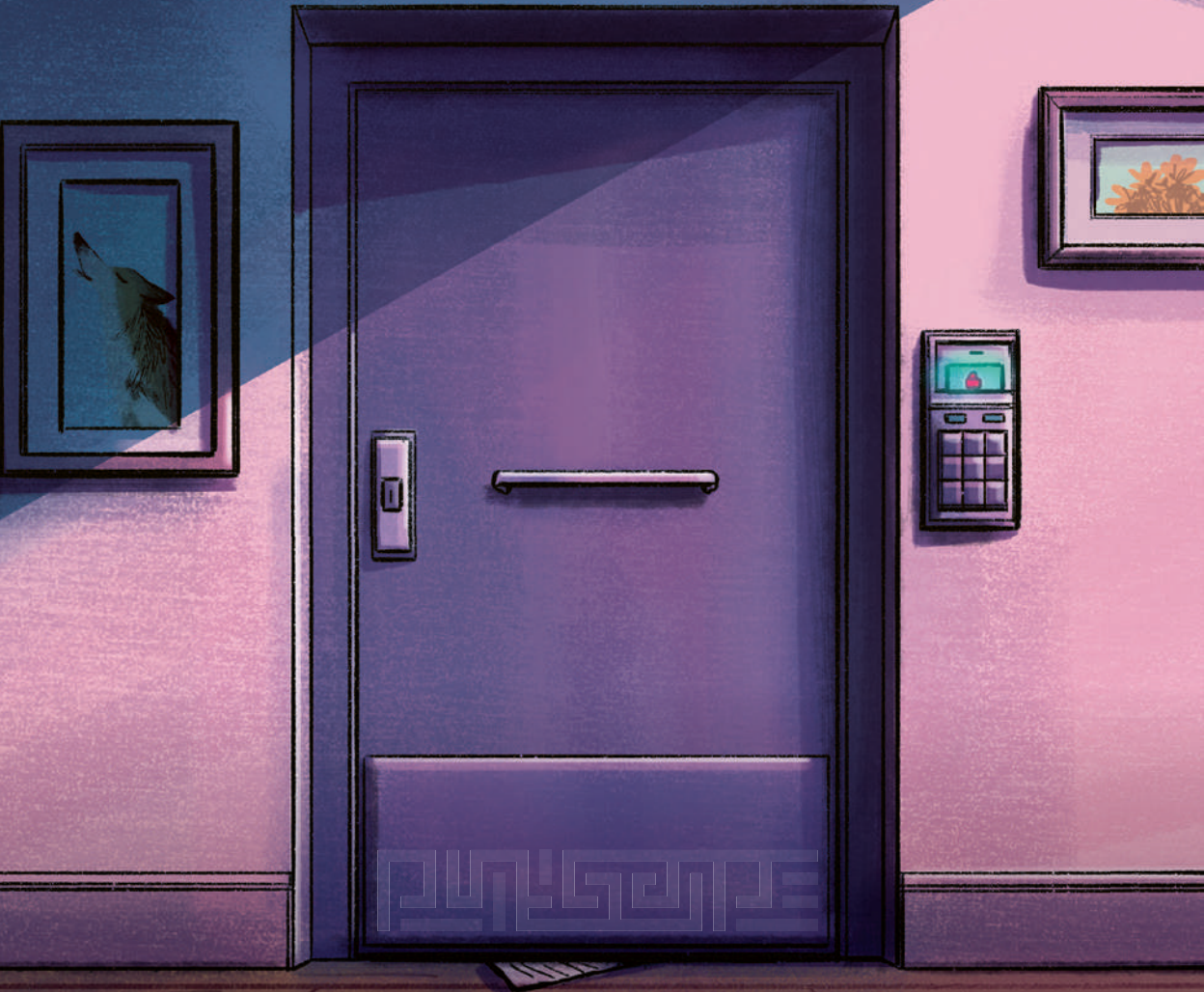
Con la corriera sei arrivato all'inizio del sentiero, che hai percorso con qualche difficoltà e che ti ha portato fino all'ingresso della casa.

C'è però un «piccolo» problema. La porta di ingresso è socchiusa: tu chiami, ma nessuno risponde. Allora telefoni ad Alex e poi anche a sua madre... ma niente, nessuna risposta. Allora decidi di entrare.

Alla tua destra noti subito una **PORTA BLINDATA**, che sembra chiusa da un codice segreto...



LA PORTA BLINDATA



Dalla **PORTA BLINDATA** sbuca un foglietto: si tratta di un **MESSAGGIO DI ALEX**, che leggerai nella prossima pagina, per poi tornare qui e leggere sotto. Dopo aver letto il messaggio, cerchi di aprire la porta.

Nonostante tutti gli sforzi, nulla da fare. L'unica possibilità sembra proprio quella di digitare il codice giusto sul pannello.

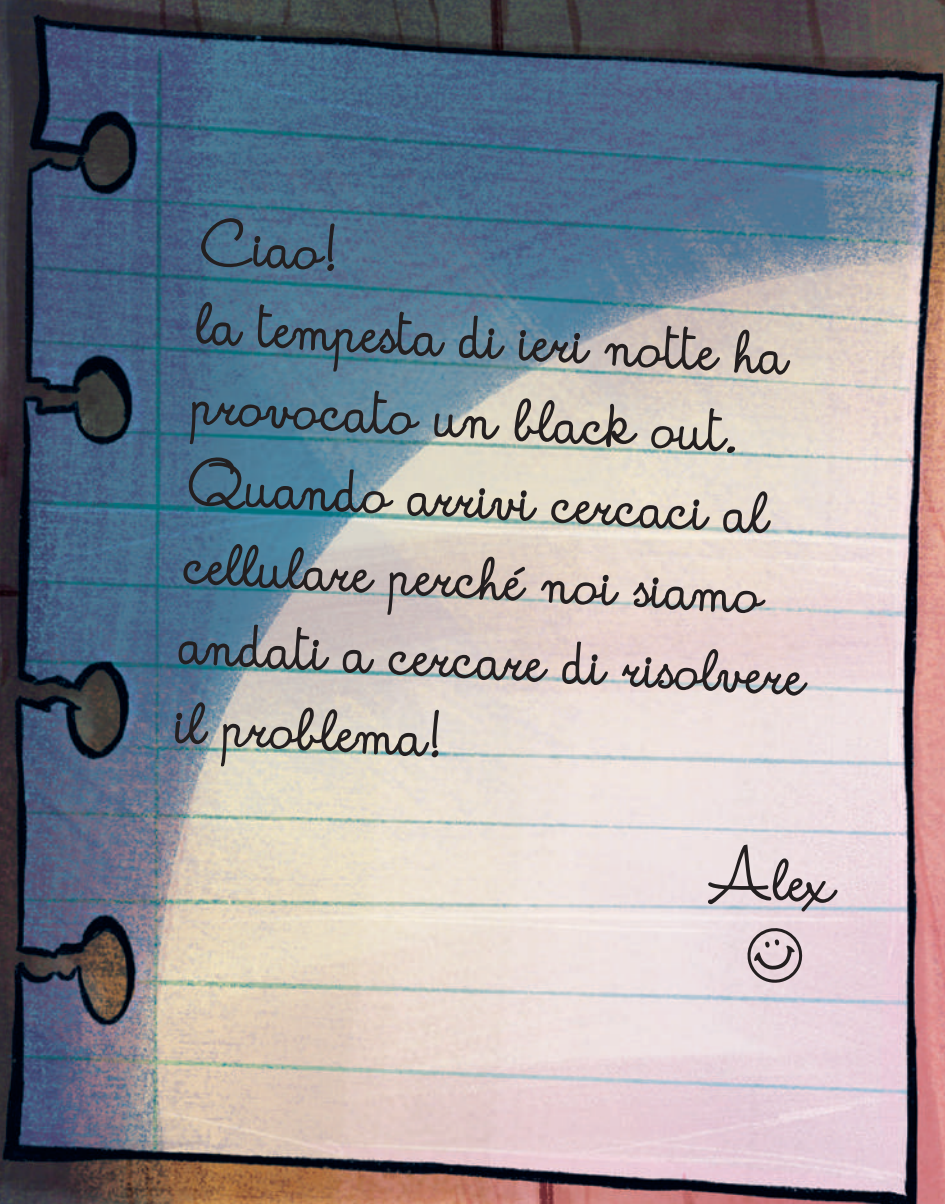
Ma come fare a scoprire il codice?

Rimbocchiamoci le maniche e frughiamo nelle varie stanze della casa, alla ricerca di qualche indizio, partendo dall'**INGRESSO**, l'ambiente in cui ti trovi ora!



IL MESSAGGIO DI ALEX

Ecco il contenuto del foglietto:



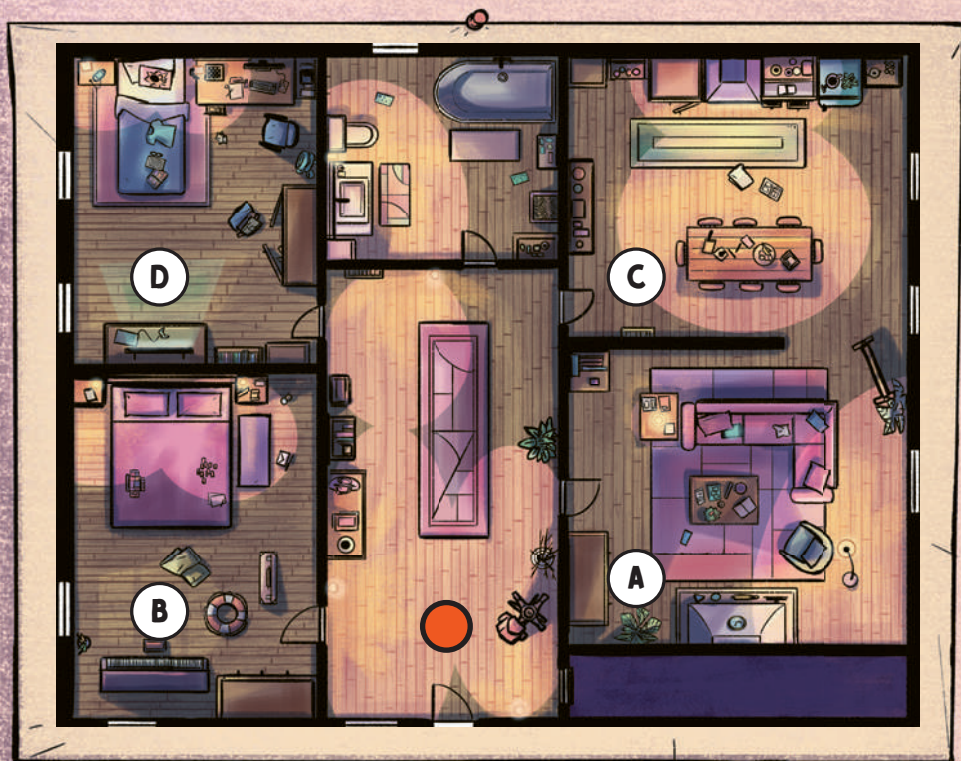


L'INGRESSO

Nell'ingresso è appesa una dettagliata **MAPPA DELLA CASA** che a questo punto stacchi dal centro di questo libriccino.

Il pallino rosso indica il punto in cui ti trovi.

Facendo un rapido giro della casa, noti che tutte le stanze sono aperte, mentre tutte le finestre sembrano bloccate dal sistema di allarme.



Quale stanza vuoi perlustrare per prima? Guarda di nuovo la mappa e scegli: l'ordine di soluzione dei giochi è indifferente, perché in ogni stanza trovi degli elementi che servono per completare il percorso che segnerai su un'apposita griglia!

Man mano che scegli di perlustrare una stanza, vai nelle pagine corrispondenti all'ambiente scelto.

Decidi di recarti innanzitutto in **BAGNO** (pag. 44) perché devi essere «libero» e concentrato.

Quindi, Mappa alla mano, puoi scegliere dove andare fra i seguenti ambienti (puoi usare il sottostante indice):

- **SOGGIORNO**, pag. 5;
- **CUCINA**, pag. 23;
- **CAMERA DELLA MAMMA**, pag. 13;
- **CAMERETTA**, pag. 33.



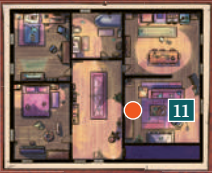
IL SOGGIORNO



Il **SOGGIORNO** si presenta ordinato e pulito. In mezzo a quest'ordine, solo alcune cose stonano. Decidi di prendere quella per terra...

Vai nella pagina con il nome che rimanda all'oggetto, perché le attività iniziano lì.

Userai gli altri oggetti solo quando ti verrà detto esplicitamente.



POST-IT

Sei sempre in **SOGGIORNO**, trovi dei **POST-IT** attaccati su un libro: che cosa dovrai fare?

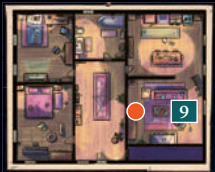
BIC FOG CAN
CEL TTO NTI
SUL LAI
PRON VER
ENE
ONT OMI LIE

1. Italia in___are
2. Gelato af___ato
al cioccolato
3. ___to fine
4. Età vi___riana
5. Tassello man___te
6. Posta ___ere
7. Suora ___ca

8. Racconto ___itiero
9. Ginnastica aero___a
10. Felici e c___enti
11. Direttore g___rale
12. Luci sci___llanti
13. Cibi ___ti
14. Ab___nevole uomo
delle nevi

Erickson

Soluzione: _____



SPECCHIO DEFORMANTE

In **SOGGIORNO** è appeso uno **SPECCHIO DEFORMANTE**.
Quale tipo di deformazione fa questo specchio? Cerca di capirlo osservando l'esempio.

DISINVOLTI ESITANTI

PICCOLO — — — — —

FACILE — — — — —

TIRCHI — — — — —

ANTIPATICA — — — — —

GRATO — — — — —

LENTO — — — — —

INCERTI — — — — —

POVERA — — — — —

GIUSTO — — — — —

MORTALE — — — — —

VICINO — — — — —

ANTICO — — — — —

SECCHISSIMO — — — — —

LUNGO — — — — —

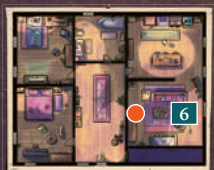
Soluzione: _____



TABLET

In **SOGGIORNO**, sul divano, trovi il **TABLET**. Siccome sei curioso, leggi la chat e rimani colpito dagli aggettivi qualificativi usati...





FOGLIETTO

Sei ancora in **SOGGIORNO**. Che cosa devi fare su questo **FOGLIETTO**?
Hai trovato le indicazioni?

USA	USATELO	USATELE	USALA	USALI
AMALO	GUARDALO	QUELLO	DILLO	SENTELO
SPECCHIATI	SPECCHIO	SPECCHIATEVI	SPECCHIARSI	SPECCHIARLO
DEFORMALO	DEFORMATESI	DEFORMATOSI	DEFORMANTE	DEFORMATELO

Soluzione:





CARTOLINA

Per terra, in **SOGGIORNO**, trovi una cartolina...



essolato	ErAnUL	ocitsinabru	0A1T9E
bOscOsO	eRtSeRrEt	onatnom	ob_IAc
ccotaa	irerpueto	omuib	pueto
Bignchegginet	itavelni	omunton	rozzegginet
dEsErticO	frabbO	abitato	sTeLIAtO
INVERNale	NuVoLoSo	disabitato	ollipnat

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



A CHI LEGGE

Leggi, colonna per colonna, i misteriosi aggettivi e trascrivi nello schema solo i 12 che si addicono al paesaggio raffigurato. Segui la spirale!

I6, G1, J7, D4, E8, B5, A10, D1, D1, J1, C2, B2, B7, D1, D1, D5, F7, H7, I5.

Soluzione: _____



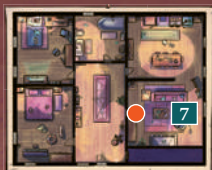
FOGLIO ACCARTOCCIATO

Sei in **SOGGIORNO**, raccogli un **FOGLIO ACCARTOCCIATO** dietro il cuscino del divano, lo apri e vedi che c'è un «cerca le parole». Si tratta di aggettivi, alcuni dei quali difficili e poco usati. Interessante...

Acritica, aleatorie, ancestrale, anodino, apocrifo, arcano, catartico, cortese, concitati, deserti, desueto, esosi, falso, icastico, ironici, macabro, obsoleta, oculato, ostico, pleonastico, ridondante, rustici, sarcastico, stoico, storica, tacito.

O	S	C	A	Q	U	A	R	C	A	N	O	E	S	R
S	T	O	I	C	O	T	O	O	P	D	U	N	A	I
T	O	R	R	T	B	O	P	N	R	E	E	N	N	D
I	R	T	O	D	S	A	R	C	A	S	T	I	C	O
C	I	E	N	I	O	I	P	I	O	E	S	T	E	N
O	C	S	I	A	L	E	A	T	O	R	I	E	S	D
I	A	E	C	T	E	E	C	A	U	T	C	S	T	A
A	A	Q	I	A	T	U	A	T	A	I	A	E	R	N
P	L	E	O	N	A	S	T	I	C	O	S	L	A	T
O	L	S	O	O	A	R	A	A	R	N	T	C	L	E
C	I	O	O	D	N	E	R	C	I	O	I	N	E	Q
R	U	S	T	I	C	I	T	U	T	A	C	I	T	O
I	E	I	L	N	L	I	I	V	I	E	O	R	D	I
F	A	L	S	O	N	I	C	O	C	U	L	A	T	O
O	D	E	S	U	E	T	O	M	A	C	A	B	R	O

Soluzione: _____



CERCA L'INTRUSO

In **SOGGIORNO** trovi anche un foglio di un **SETTIMANALE DI ENIGMISTICA**, con il gioco «Cerca l'intruso».

Cerca l'intruso e componi la frase.

1. loro — rio — mio — nostro
2. ciascuno — tutto — undici — nessuno
3. poco — molto — ottavo — tanto
4. uno — cento — mille — troppo
5. alcuno — quanto? — quale? — che?
6. loro — improprio — proprio — suo
7. molto — poco — lungo — tanto
8. tutti — trentuno — qualche — nessuno
9. mie — ambedue — tue — sue
10. taluni — certi — buoni — tutti
11. questo — codesto — quello — loro
12. settimo — equo — mezzo — nono
13. tanto — troppo — tutto — trenta
14. nostre — eroiche — loro — proprie
15. stessa — medesima — codesta — leale
16. due — tre — entrambi — uno
17. troppo — grosso — tutto — molto
18. tuoi — suoi — gai — vostri
19. glorioso — indipendentissimo — autonomo — famoso
20. qualsiasi — qualunque — ingrato — qualche
21. medesimo — ventesimo — tredicesimo — settantesimo
22. primo — egoista — ultimo — penultimo
23. venti — quattro — stesso — sessanta
24. sei — tuo — tue — suoi
25. poco — altrui — altrettanto — parecchio
26. grande — poco — tanto — parecchio
27. umile — banale — gentilissimo — sottile
28. diversi — inadatti — certi — altri



Soluzione: _____
