

L'enigmistica pasquale

APRILE 2022

EASTER
special

Ottantase...sette versetti
...ALLA SCUOLA UNGARETTI

INSIDE



classe prima • classe seconda • classe terza •
classe quarta • classe quinta

Welcome TO OUR MAGAZINE

Come raccontare a parenti e amici le nostre avventure scolastiche (e non solo)?

Noi alunni della Scuola "G. Ungaretti" abbiamo trovato una soluzione!

Vi presentiamo la nostra rivista all'interno della quale troverete i nostri racconti ed esperienze, alcuni suggerimenti e, per divertirvi giochi ENIGMISTICI di ogni genere!

In questi mesi ci siamo impegnati con l'aiuto delle maestre nel progetto "LIBRIAMOCI" e ogni classe, partendo dalla lettura di uno o più libri ha elaborato varie attività: da semplici giochi linguistici alla costruzione di veri e propri passatempi "da tavolo".

Augurandovi quindi buona lettura

vi salutiamo e ...

Buone vacanze pasquali!!!

Enjoy!



What's INSIDE

04. CLASSE PRIMA

Piccola macchia. Trasformazioni geometriche.
Bastoncino.

11. CERCA E TROVA PASQUALE

12. CLASSE SECONDA

La grande invenzione di Bubal.

19. DIFFERENZE PASQUALI

20. CLASSE TERZA

La Fabbrica di Cioccolato.
Caccia a Mr X - I magnifici 10.

30. CLASSE QUARTA

Harry Potter e la Pietra Filosofale.
I quadrati magici - La geometria del faraone.

40. CLASSE QUINTA

Il racconto horror: Coraline



Classe prima

PICCOLA MACCHIA

TRASFORMAZIONI GEOMETRICHE



Noi bambini della 1A dopo aver letto il libro "Piccola Macchia" ci siamo divertiti con le forme geometriche...

Tabellone di forme e colori

Lancia il dado delle forme e quello del colore, ora metti al posto giusto la forma corrispondente e divertiti a completare tutto il tabellone.



4



Il tangram

Con questo rompicapo cinese metti alla prova la tua creatività utilizzando i sette pezzi corrispondenti alle forme geometriche per comporre le tue figure preferite.

Il quadro

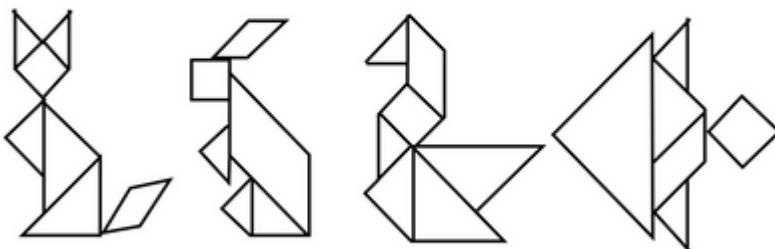
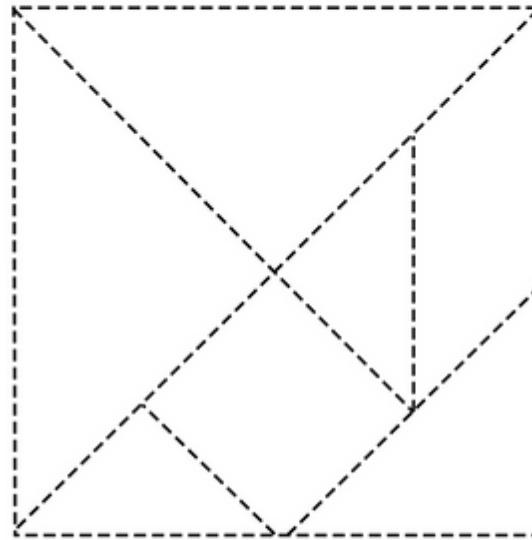
Prepara diverse figure geometriche colorate e insieme ai tuoi amici crea la tua opera d'arte.



5

I nostri MODELLO

Segui le foto e scopri quanti modelli puoi creare: animali, razzi,
oggetti e tanto ancora...



PROVA ANCHE TU!

Ritaglia il tangram nella pagina a fianco: usa
tutti i pezzi e la tua fantasia e componi...la
magia!

BASTONCINO

Julia Donaldson

...abbiamo conosciuto anche Bastoncino e le sue avventure. Con il gioco del memory ci siamo divertiti a trovare le coppie dei personaggi del libro.



ORA TOCCA A TE!!!

Ritaglia la pagina qui a fianco e fai una copia, così avrai le carte per sfidare i tuoi amici!

Buon divertimento!!!

Stick Man storyboard



GIOCO MEMORY



Classe seconda

La grande invenzione di Bubal



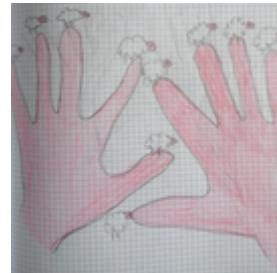
Noi bambini della 2A dopo aver letto il libro "La grande invenzione di Bubal" ci siamo divertiti a creare pecorelle-origami...

12





Abbiamo capito che un **NUMERO** è un **SEGO** che riassume una **QUANTITA'**.



Bubal doveva contare le pecore quando il suo papà non c'era, così inizia ad usare le dita delle mani...



QUANDO BUBAL DISEGNAVA UNA PICCOLA LINEA, INDICAVA UNA SOLA PECORA, UNA SINGOLA UNITÀ. IL NUMERO UNO.

QUANDO DISEGNAVA UNA MANO PER INDICARE 5 UNITÀ, HA INVENTATO IL NUMERO CHE NOI CHIAMIAMO "CINQUE".

QUANDO DISEGNAVA DUE MANI, HA INVENTATO IL NOSTRO "DIECI".

VUOI PROVARE A CONTARE COME FACEVA BUBAL?

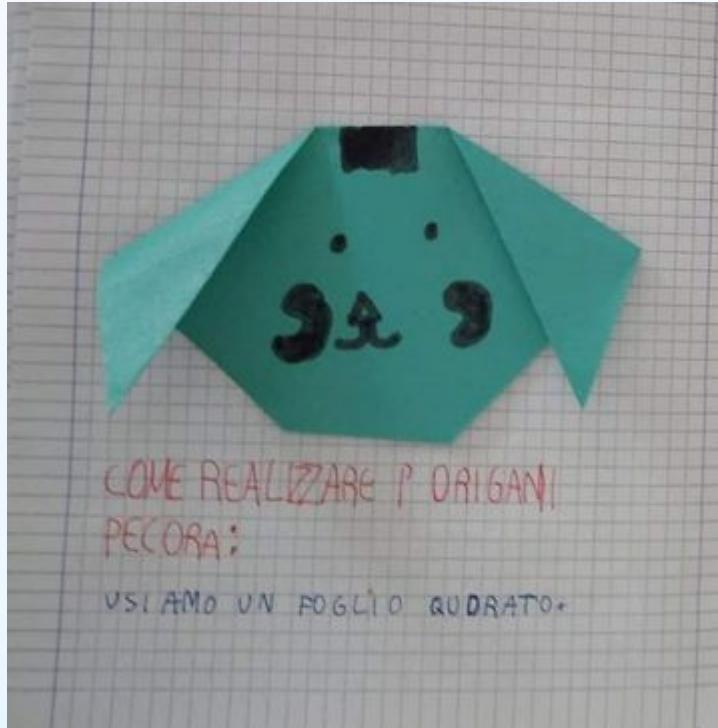


Conta e registra	Noi	Bubal	Conta e registra	Noi	Bubal

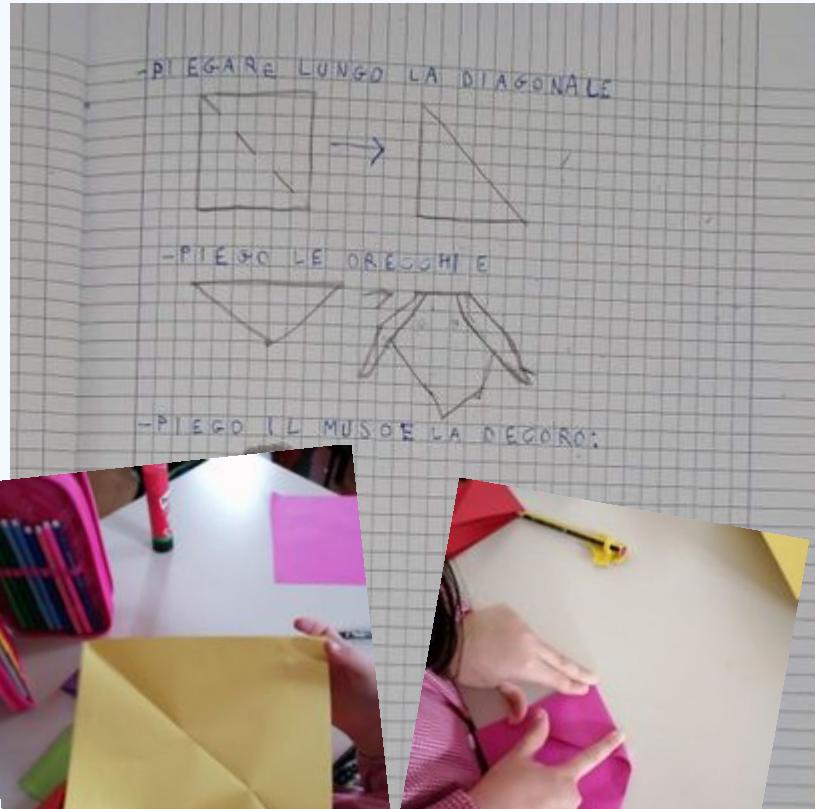


Se anche tu vuoi provare a creare le pecorelle di Bubal...

segui le istruzioni dei bambini della seconda!



16



17

Per finire...

INDOVINELLI MATEMATICI!

UN MESSAGGIO IN CODICE DA BUBAL ...

$1 + 10 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow A$

Le stagioni dell'anno = → B

$10 - 1 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow C$

$1 \text{ decina e } 6 \text{ unità} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow D$

$\text{Precede } 19 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow E$

$\text{Segue } 12 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow G$

$\text{I nani di Biancaneve} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow I$

$2 \text{ decine} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow L$

$8 + 4 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow M$

$4 \text{ unità e } 1 \text{ decina} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow N$

$12 - 7 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow O$

$8 \text{ unità} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow P$

$\text{Segue } 2 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow R$

$7 + 10 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow I$

$\text{Le dita di due mani} = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow T$

$20 - 5 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow U$

$10 + 9 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow V$

$\text{Precede } 1 = \underline{\hspace{1cm}} \rightarrow S$

4	18	14	19	18	14	15	10	7	7	14
---	----	----	----	----	----	----	----	---	---	----

0	18	9	5	14	16	11	18
---	----	---	---	----	----	----	----

4	15	5	14	11	14	14	5	18
---	----	---	----	----	----	----	---	----

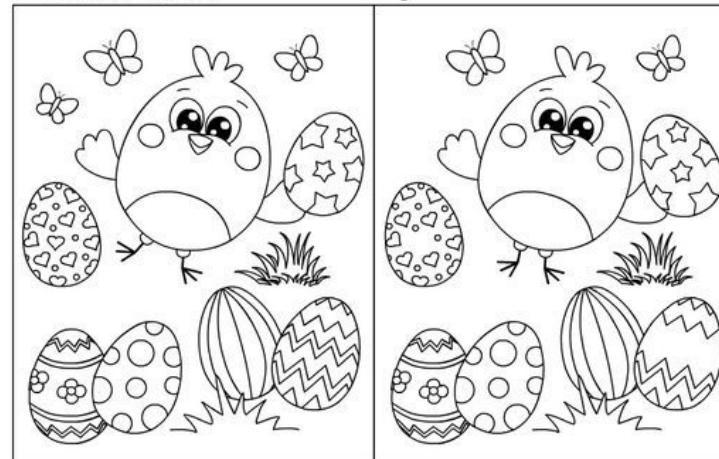
0	9	5	20	11	0	10	7	9	5	17
---	---	---	----	----	---	----	---	---	---	----



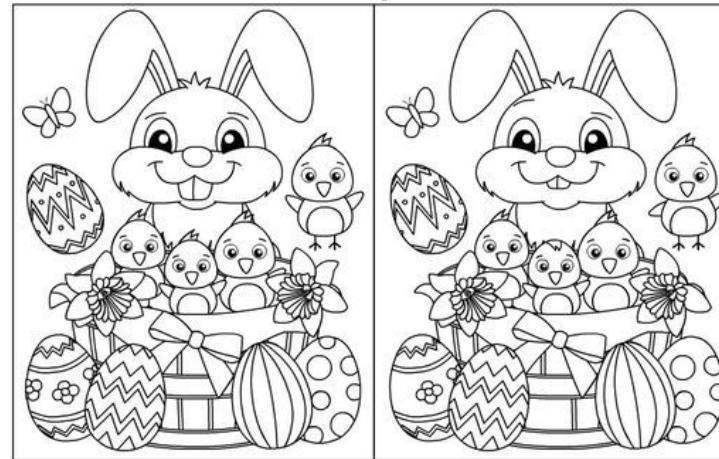
18

Easter

Spot 5 differences!



Spot 10 differences!



19

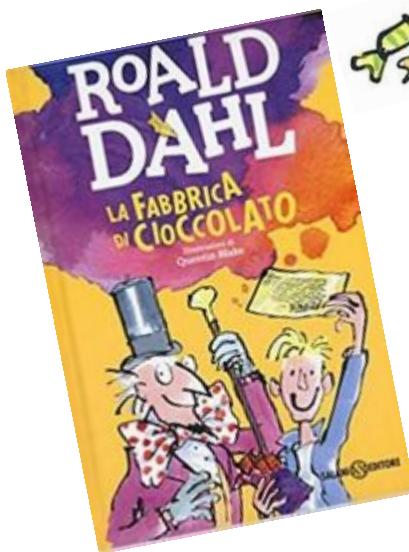
Classe Terza

La Fabbrica di Cioccolato di Roald Dahl

Uno stravagante personaggio ci ha divertiti con le sue insolite, quanto dolci avventure...



Insieme abbiamo svolto lavori individuali e un fantastico campionato di ascolto a squadre/coppie.



20



NON E' STATO DIFFICILE SCOPRIRE COSA CI ATTENDEVA...

Una mattina qualunque, entrando in classe, abbiamo trovato una dolcissima sorpresa...

...impossibile sbagliare!!! Ma soprattutto, ognuno di noi ha trovato il biglietto d'oro nella sua tavoletta di cioccolato: tutti potevamo "entrare" nella fantastica Fabbrica di Cioccolato.



21



Prova anche tu...

ANAGRAMMA:

La Fabbrica di Cioccolato

Posiziona le lettere al posto giusto per riordinare la parola



B R C A I B A F

I



N E F C T I O T



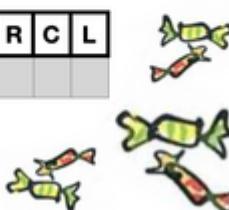
I T L O V E A T

R I H L C E A

E C H Z R I I U C N

E E M L A A R C L

T S U G U A S U



22

N K O A I - L L W Y W



P P U M - A L A U M



A T C O I C O C L O

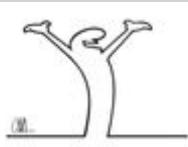
U O L R U T P I S S O R E P G T



SOLUZIONI:
Fabbrica
Confetti
Violetta
Charlie
Zuccherini
Caramelle

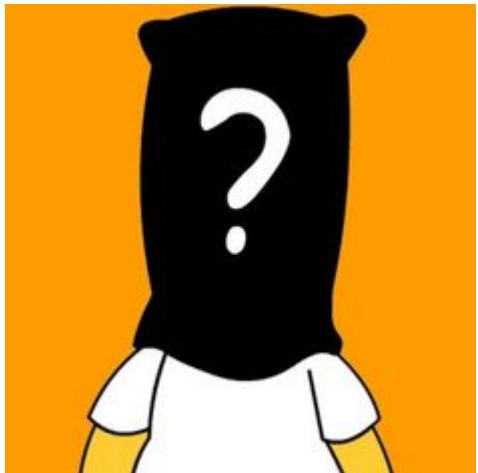
Augustus
Willy-Wonka
Umpa-lumpa
Cioccolato
Triplosupertesto

23

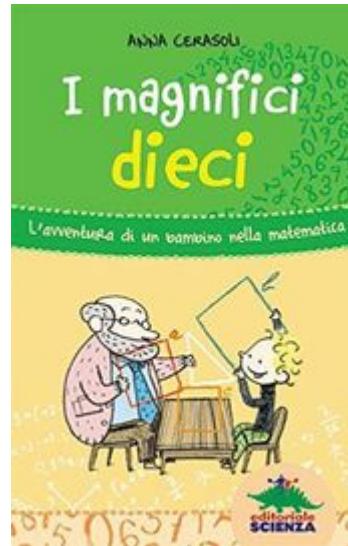


Classe terza... the show goes on...

CACCIA A MR X



Avete presente quel
birichino di MrX?
Non ne avete mai
sentito parlare?
Beh, ne combina
sempre delle bell...
ehm... brutte!!



Fortunatamente noi
abili scova-
farabutti
abbiamo escogitato
una strategia
infallibile
per smascherarlo!



CACCE A MR X

Michela e Mirella

**Stich ha rubato tutti i fiori del mondo
e adesso il mondo non è più profumato.
Stich si è duplicato ed è diventato 18.
Chi è Stich?**



**Chi sarà Mr X?
Per scoprirlo è necessario compiere
l'operazione inversa.**

Marla e Yasmin

**Mr X ha rubato tutto l'ossigeno del mondo.
Per rubare l'ossigeno si è moltiplicato per 9
ed è diventato 54.
Chi è Mr X?**

Lucia e Marianna

**Questo pomeriggio Mr X è andato nello spazio,
nel pianeta Marte. E' entrato in banca e ha rubato
100 euro. Per non farsi scoprire si è diviso in 5 parti
ed è diventato 8. Chi è Mr X?**

Samuele e Greta

**Mr X ha rubato tutta l'acqua del mondo.
Gli abitanti sono disperati ed assetati!!!
Per fortuna sono arrivati tutti i detective
della 3A. Mr X per non farsi scoprire si è
moltiplicato per 9 ed è diventato 81.
Chi sarà Mr X?**



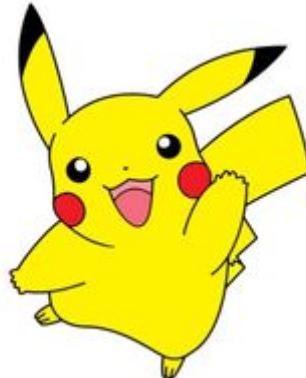
Vittoria e Tommaso

**Mr X è andato nel mondo dei Pokémon
e ha rubato tutte le Pokéball.
Ora i Pokémon non hanno più una casa!!
Per non farsi scoprire Mr X si è diviso in 5
parti ed è diventato 0. Chi è Mr X?**



Daniel e Luca

**Mr X ha rubato tutti i Pokémon!
Per non farsi scoprire si è
moltiplicato per 4 ed è diventato
36. Chi sarà Mr X?**



Riccardo, Edo e Lorenzo

**Mr X ha rubato tutti i soldi
del Bayern Monaco; per non
farsi scoprire si è moltiplicato
per 9 ed è diventato 54.
Chi è Mr X?**

Leo e Michele

**Mr X Potato ha rubato
1.000.000 di euro!!!
Per non farsi scoprire
si è moltiplicato per 3
ed è diventato 12.
Chi sarà Mr X Potato?**



Noa e Marta

**Ieri Mr X ha rapinato una banca, poi si è
moltiplicato per 7 ed è diventato 21. Chi è
Mr X?**

Angelica e Davide

**Mr X ha rubato 5 Ferrari e per non farsi scoprire
si è moltiplicato per 5 ed è diventato 25.
Chi è MrX?**

Classe 9 3/4 quarta

Harry Potter

E LA PIETRA FILOSOFALE

**Come tirarsi
indietro, di
fronte alla
lettera di
iscrizione alla
più famosa
scuola di
magia? E così,
tra incantesimi
e magie, è
iniziata la
nostra
incredibile
avventura ad
Hogwarts.**

Questa, per un po', è stata la porta della nostra aula.



**"E' FORSE GRIFONDORO
LA VOSTRA VIA...
culla dei coraggiosi di
cuore: audacia, fegato,
cavalleria.
Fai di quel luogo uno
splendore".**



Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts
Direttore: Albus Silente

(Ordine di Merlin, Prima Classe, Grande Escolta, Insegna Cope, Suprema Pelle Grigia, Cofel.
Internaz. dei Nigghi)

Cara signorina [Nome],
siamo lieti di informarLa che Lei ha diritto a frequentare la
Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. Qui acciuso
troverà l'elenco di tutti i libri di testo e delle attrezzature
necessarie.

I corsi avranno inizio il 15 novembre. Restiamo in attesa della
Sua risposta via gufo.

Con ossequi,
Ninerva McGonagall
Vicedirettrice



Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts

Uniforme

Gli studenti del primo anno dovranno avere:

Tre completi da lavoro in veste unita (nero)
Un cappello a punta tinta nera (nero) da giorno
Un paio di guanti di protezione (in pelle di drago e simili)
Una mantiglia invernale (nero con stamini d'argento)
N.B. Tutti gli indumenti degli allievi devono essere
contrassegnati da una targhetta con il nome.

Libri di Testo

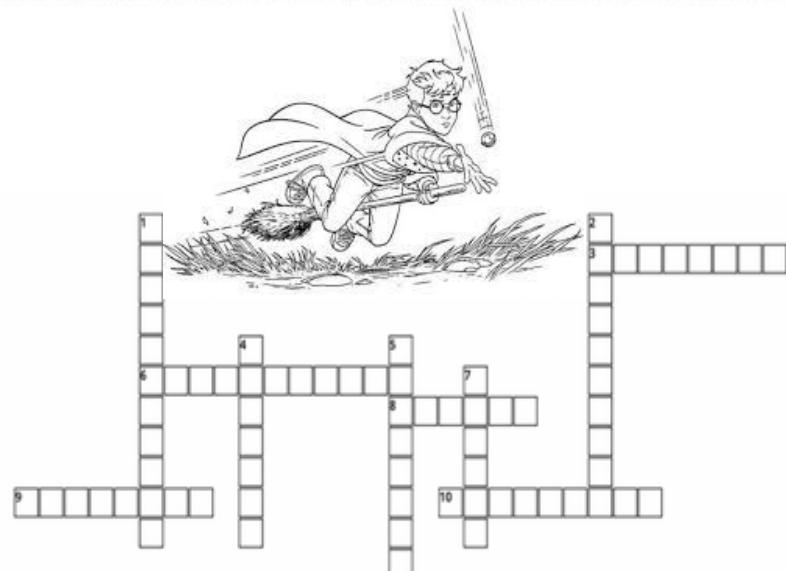
Tutti gli allievi dovranno avere una copia dei seguenti testi:
Manuale degli Incantesimi, Volume primo, di Miranda Gabbia
Storia della Magia, di Bathilda Bagot
Teoria della Magia, di Adalbertus Incantus
Guida pratica alla trasformazione per principianti, di Emericus Zott
Nelle erbe e funghi magici, di Phyllida Brodas
Gli animali fantastici: dove trovarli, di Newt Scamandre 31
Le Forze Oscure: guida all'autoprotezione, di Dante Tremaine



IL MAGICO MONDO DI HARRY POTTER



IL MAGICO MONDO DI HARRY POTTER



Orizzontali

3. Come si chiama la banca dei maghi
6. Com'è il termine per definire un mago nato da genitori babbani
8. Qual è il nome di Hagrid
9. Nasce da una famiglia di babbani. Ama studiare e diventa una strega brillante
10. Ha ucciso i genitori di Harry

Verticali

1. E' un ragazzino altezzoso e pensa di essere il migliore. E' il rivale di Harry
2. Con che legno è fatta la prima bacchetta di Harry
4. Come si chiama l'autrice dei libri di Harry Potter
5. Qual è il secondo nome di Silente
7. E' un uomo burbero e sempre pronto a lamentarsi. E' lo zio di Harry



Trova le differenze... (sono 9)



Classe quarta... to be continued...

TIRATORI DI CORDE PITAGORA E I NUMERI GEOMETRICI LO SHU E I QUADRATI MAGICI

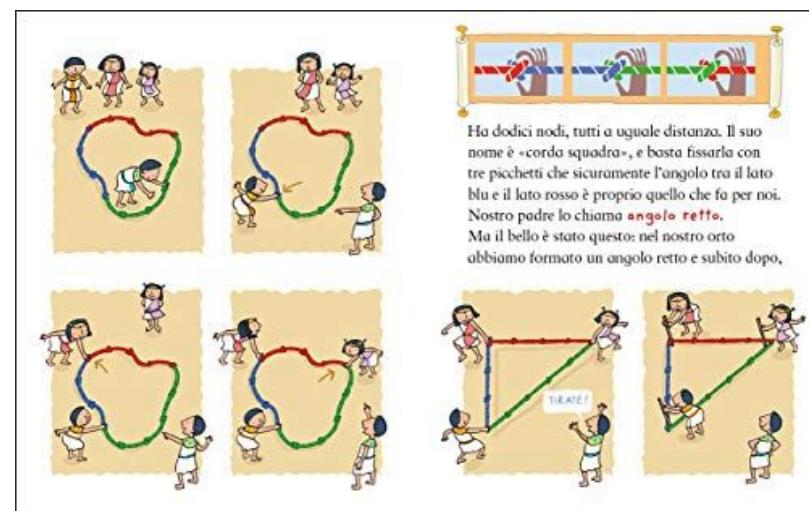
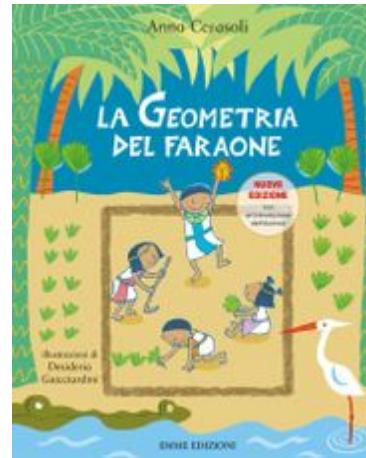
Librandoci tra i racconti della Cerasoli abbiamo esplorato le origini della geometria e l'arte dei tiratori di corde egizi. Siamo approdati in Grecia, dove Pitagora ci ha svelato la magia dei numeri

quadrati. Il salto alla Cina e all'enigma della tartaruga di Lo Shu è stato immediato: i quadrati magici ci hanno assorbiti, così da esperti conoscitori ne abbiamo creati altri.



4	9	2
3	5	7
8	1	6

34



35

I NOSTRI QUADRATI MAGICI

1	8	3
6	4	2
5	0	7

I nostri quadrati magici sono scacchiere di numeri di 3 righe x 3 colonne nelle quali la somma dei numeri in verticale, orizzontale e diagonale deve essere sempre la stessa.

Dopo aver esplorato numerosi quadrati abbiamo provato a crearne di personalizzati lavorando in coppia.

36

	10	
		22
	26	



116		112
	110	
	118	



18	15	
	13	

12	7	
		23



ILARIA E MATI

CHIAVE 60

32	4	24
	36	

GIOELE E NICOLO'

CHIAVE 789

260	275	254
257		

EVA, EMMA, A RIEL

CHIAVE 51

23		19
	11	

CHIAVE 90

48	6	
	54	

DIEGO E MATTIA

CHIAVE 150

46	50	
		44

CHIAVE 300.000

160.000	20.000	120.000
80.000		

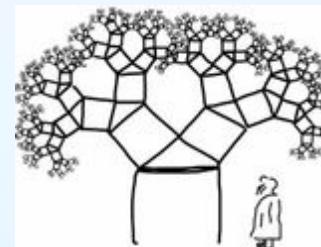
CHIAVE 300

160		120
	180	

EDO E ALESSIO

CHIAVE 30

16	2	12
	18	4



CAMILLA, LIVIA E GIULIA

CHIAVE 150

40	90	
	10	

Classe Quinta

Coraline



«Signore e signori,
ragazze e ragazzi,

IL RACCONTO HORROR

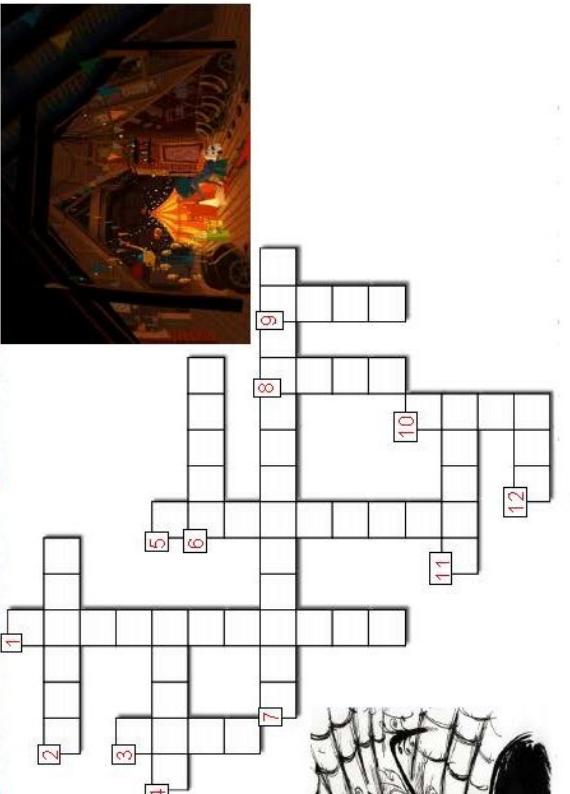
Noi della classe quinta abbiamo letto questo libro e ci siamo divertiti ad inventare un gioco di carte ed alcuni rompicapi enigmistici...DA PAURA!

IL LIBRO IN POCHE RIGHE...

Coraline Jones si trasferì in un condominio, al piano di mezzo. Sotto il suo appartamento c'erano due signore, invece di sopra viveva un anziano che aveva un circo di topi. Una mattina Coraline vide una porta chiusa e la stessa notte trovò la chiave e l'aprì. Si trovò di fronte un corridoio buio, lo attraversò e scoprì l'esistenza di un mondo parallelo al suo. Trovò anche sua madre che però aveva al posto degli occhi dei bottoni neri. All'inizio "l'altra madre" era gentile, ma con il tempo Coraline

scoprì la sua malvagità: la voleva trattenere nel mondo parallelo, cucirle dei bottoni al posto degli occhi. Coraline scoprì inoltre, che in passato "l'altra madre" aveva rapito tre bambini e adesso, anche i suoi veri genitori. Con l'aiuto di un sassolino bucato, regalatole dalle signore del piano di sotto, Coraline riuscì a liberarsi e a liberare i suoi genitori e le anime dei tre bambini. Alla fine, la protagonista riuscì a chiudere la porta del corridoio che conduceva al mondo parallelo, tagliando la mano dell'altra madre; condusse al pozzo vicino alla casa la mano ancora "vivente", che nel tentativo di riappropriarsi della chiave, cadde nel pozzo e vi rimase intrappolata per sempre. Coraline finalmente tornò alla sua vita.

Monogram di Coraline



- Down**
1. miss. Pink e miss. Forcibol lo danno alla protagonista
 3. cognome della protagonista
 5. l'altro è il mondo...
 8. formano il circo
 9. colore del gatto
 10. la perde l'altra madre

- Across**
2. serve per aprire la porta
 4. la mano dell'altra madre ci cade dentro
 6. appartengono ai bambini rapiti
 7. l'altra madre li ha sopra al naso
 11. la protagonista la apre con la chiave
 12. l'altra madre ci cuce gli occhi-bottone



IL GIOCO DI CARTE

Numero giocatori: da 2 a 4 giocatori

Svolgimento del gioco:

- Mescolare e distribuire le carte ai giocatori: una alla volta, in senso antiorario.
- Il primo giocatore, dopo quello che ha distribuito le carte, pesca una carta dal mazzo della persona alla sua destra e di seguito anche gli altri giocatori fanno la stessa cosa.
- Ogni mano, le carte doppie vanno scartate fino a che un solo giocatore rimane con la carta del topo che è l'unica a non essere doppia.

Fine della partita:

Il giocatore che rimane con la carta del topo ha perso la partita.

Per giocare con le carte di Coraline devi ritagliarle e farne una copia (tranne la carta con il topo).

Ti consigliamo di plastificare o incollarle su un cartoncino per renderle più resistenti e rigide.

Ora il gioco è pronto...

NON rimanere col topo in mano!



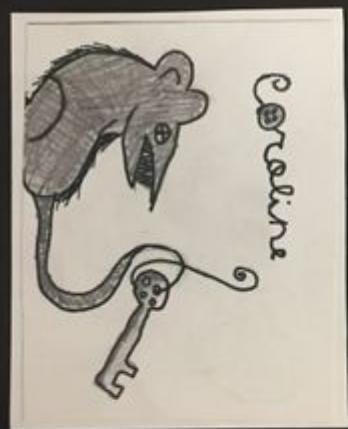
A



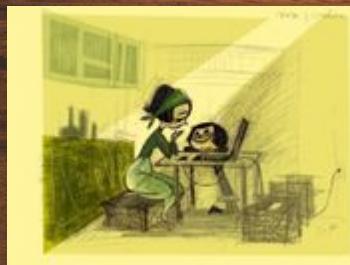
NE =



GIOCO carte Coraline



GIOCO carte Coraline



Il cerca parole

O Z E Q M I Q D O N N E I R O T I N E G
L J M E T G H J T F P E E G L U X J E T
D N I A E D H S E R T O H M E Z G C N P
N I N X M Y R Y E H V M R X L W O M F I
Y F A J P M C Q L Y L R E T L R H Q A T
Y T P A O A T V F D S S N S A G O F X K
Y J D O T A H B I G L I A L R B J F F K
T F J I T C H I A V E W I I A K I J A O
V R T F A S H G Q I T N L Z P R O C L X
B R A Q G G T R C Z E Y O N A M U V S Y
T L S P G O M U M E M F S T L M R C A A
H I S K P P Z A M P A T A F T S B D Q E
T P I I Q O O C J N T Y L D I O T I T C
N F H B C X L Z T T U F O P Q D B S S N
Q U W H J L V A Z R C M C L C E A E D R
B D A Q E O S A E O W O Z G T F O C C H
X R E O H M V S N H U W V N M C P C C O
X H O Y I H Z D W E K R I Z R C A H Q Q
W D W D M D N Q O V O R V I P Q H I R H
E Y T U N X E V E N C S C Q W M N O F L

Coraline	trappola	fantasmi	circo
falsa	porta	sfida	
genitori	anime	pozzo	
chiave	neve	donne	
zampata	secchio	tempo	
biglia	parallelo	mano	
bottone	gatto	topi	



La guerra...



...non è un gioco!