

Crip  
(Claudio Ripamonti)

# ENIGMISTICA IN GIOCO

• COMPITI ESTIVI •

CLASSE  
4<sup>a</sup>

Edo & Lara  
e la leggenda del dragone



Erickson

# ENIGMISTICA IN GIOCO

QUANDO I COMPITI  
PER LE VACANZE DIVENTANO  
UN'AVVENTURA...  
E UN GIOCO DA RAGAZZI!



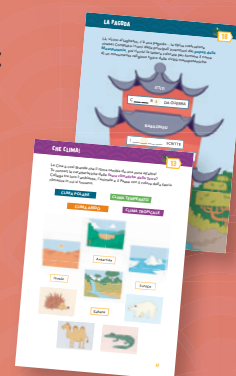
Una serie originale che propone le attività di ripasso estivo delle principali materie scolastiche della *classe quarta* — **italiano**, **matematica**, **storia**, **scienze** e **geografia** — sotto forma di divertenti giochi enigmistici che scandiscono le tappe di un avvincente viaggio in un Paese lontano.

Con i gemelli Edo e Lara, il cane Biscotto e la simpatica zia Olga, i bambini sono i protagonisti di un'emozionante avventura in Cina, per risolvere il mistero di un dragone spaventoso.

Via via che svolgono le schede-gioco, i bambini attaccano gli stickers dell'equipaggiamento (prima parte) e completano il puzzle finale (seconda parte), arrivando alla soluzione dell'enigma.

In una cornice riccamente illustrata, potranno quindi:

- ripassare l'analisi grammaticale e logica, i grandi numeri, le frazioni e la geometria piana, ecc.;
- consolidare le nozioni sulle antiche civiltà, i regni dei viventi, i paesaggi in Italia, ecc.;
- divertirsi con gli stickers;
- imparare alcune notizie e curiosità sulla Cina, in un contesto di interculturalità.



**LAVORA IN 2 FASI  
E ATTACCA GLI STICKERS:**  
**1. COMPLETA L'EQUIPAGGIAMENTO**  
**2. RISOLVI IL PUZZLE!**

€ 9,90

ISBN 978-88-590-1873-5



9 788859 101873 5

www.erickson.it



# INDICE DELLE SCHEDE-GIOCO

CLASSE  
4<sup>a</sup>

Elenco delle attività suddivise per materia e argomenti (ai titoli più evidenti corrisponde un numero maggiore di schede).

ITALIANO

- Difficoltà ortografiche** Scheda 1
- I nomi** Scheda 3
- I gradi dell'aggettivo qualificativo** Scheda 7
- Aggettivi determinativi** Schede 9, 14
- Pronomi personali e determinativi** Schede 16, 21
- Modi e tempi dei verbi** Scheda 23, 28
- Sintassi** Schede 30, 35, 37
- Lessico** Schede 41, 43, 47
- Comunicazione, discorso diretto e indiretto** Schede 49, 54
- Comprensione e produzione del testo** Schede 56, 61, 62, 68, 70
- Il riassunto** Schede 75, 76



MATEMATICA

- Il periodo delle migliaia** Scheda 2
- Operazioni con i grandi numeri** Schede 8, 10, 15, 17
- Frazioni** Scheda 22, 24, 29
- Operazioni con i numeri decimali** Scheda 31
- Problemi** Scheda 36
- Equivalenze** Scheda 42
- Costo e compravendita** Scheda 48, 50
- Simmetria e rotazione** Scheda 55, 57
- I poligoni** Scheda 63, 67
- Perimetro e area** Schede 69, 74, 77



STORIA

- Le civiltà dei fiumi** Scheda 4
- Le civiltà della Mesopotamia** Scheda 11, 18
- La civiltà egizia** Schede 25, 32, 38
- La civiltà cinese** Schede 44, 51, 58
- Le civiltà del Mediterraneo** Schede 64, 71, 78



SCIENZE

- Stati di aggregazione della materia** Scheda 5
- Calore e temperatura** Scheda 12
- Il ciclo dell'acqua** Scheda 19
- Atmosfera terrestre e inquinamento** Scheda 26, 33
- La cellula** Scheda 39
- I viventi** Schede 45, 52, 59, 65, 72, 79

GEOGRAFIA

- Il reticolo geografico** Scheda 6
- Il clima** Scheda 13, 20
- Popolazione e città** Schede 27, 34
- I settori produttivi** Scheda 40
- Paesaggi di acqua e di terra in Italia** Schede 46, 53, 60, 66, 73, 80

# CONOSCIAMOCI MEGLIO!

Siamo due gemelli con una  
grande passione in comune:  
**L'AVVENTURA.**



**EDO**

Io sono **Edo**, un ragazzo con tanto coraggio, voglia di avventura e pronto ad aiutare chi è in difficoltà!



**LARA**

E io sono **Lara**! Mi piace viaggiare soprattutto in posti lontani e conoscere nuovi amici!

Vuoi venire con noi in Cina alla ricerca del **dragone leggendario**?  
Svolgi le attività delle schede-gioco e aiutaci  
a svelare il **mistero**!



**BISCOTTO**

Io sono il mitico **Biscotto**, un cane goloso, curioso e senza paura, con un fiuto eccezionale... non solo per i dolci!



**ZIA OLGA**

Aspettatevi, ci sono anch'io! Sono **zia Olga** e mi piacciono gli indovinelli complicati. Riuscirai a risolverli?

Le 80 schede-gioco che troverai nel libro ti permetteranno di ripassare molti argomenti che hai studiato a scuola. Ogni materia è indicata con un diverso colore:

ITALIANO

MATEMATICA

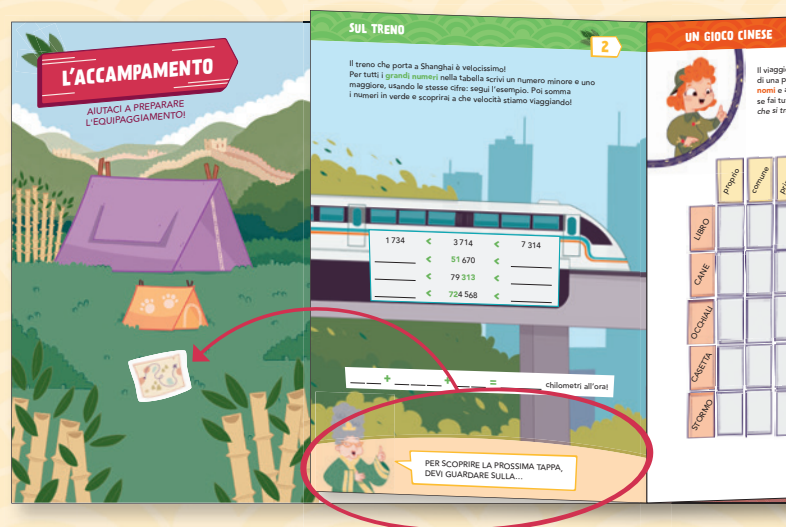
STORIA

SCIENZE

GEOGRAFIA

Le schede-gioco sono divise in due parti.

Nella **PRIMA PARTE** (schede 1-40) dobbiamo completare l'equipaggiamento. Quando troverai zia Olga con uno dei suoi indovinelli, dovrai attaccare lo sticker corretto nella pagina dell'accampamento, in un posto a tua scelta.



Dopo aver sistemato tutti gli 8 stickers (scegli solo quelli giusti perché ce ne sono in più!), saremo pronti per affrontare la seconda parte del viaggio.



Nella **SECONDA PARTE** troverai le altre schede-gioco (schede 41-80). Qui zia Olga ti indicherà i tasselli del puzzle da inserire nella griglia in fondo al libro. Quando avrai attaccato tutti i 32 tasselli, il mistero del dragone sarà finalmente risolto!

Allora... cosa aspetti? Pronti, via!

Un giorno Edo e Lara ricevono una lettera allarmata dai loro amici cinesi...

Cara Lara e caro Edo,  
nel nostro villaggio si mormora  
che si sia risvegliato il dragone  
dell'antica leggenda Ming.  
Alcuni sono riusciti a fotografarlo  
di sfuggita nella foresta!  
Ecco la foto! Che ne dite di venire  
con noi a cercarlo?

I vostri amici



Accidenti,  
che mistero...  
affascinante!  
Partiamo subito!

Sì, andiamo  
in Cina!  
Si parte!

Vuoi seguire Edo e Lara nel loro viaggio in Cina?

Per prima cosa svolgi le schede-gioco dalla 1 alla 40, risolvi gli indovinelli di zia Olga e completa l'equipaggiamento!

RISOLVI I MIEI INDOVINELLI E ATTACCA  
GLI ADESIVI NELL'ACCAMPAMENTO! 😊

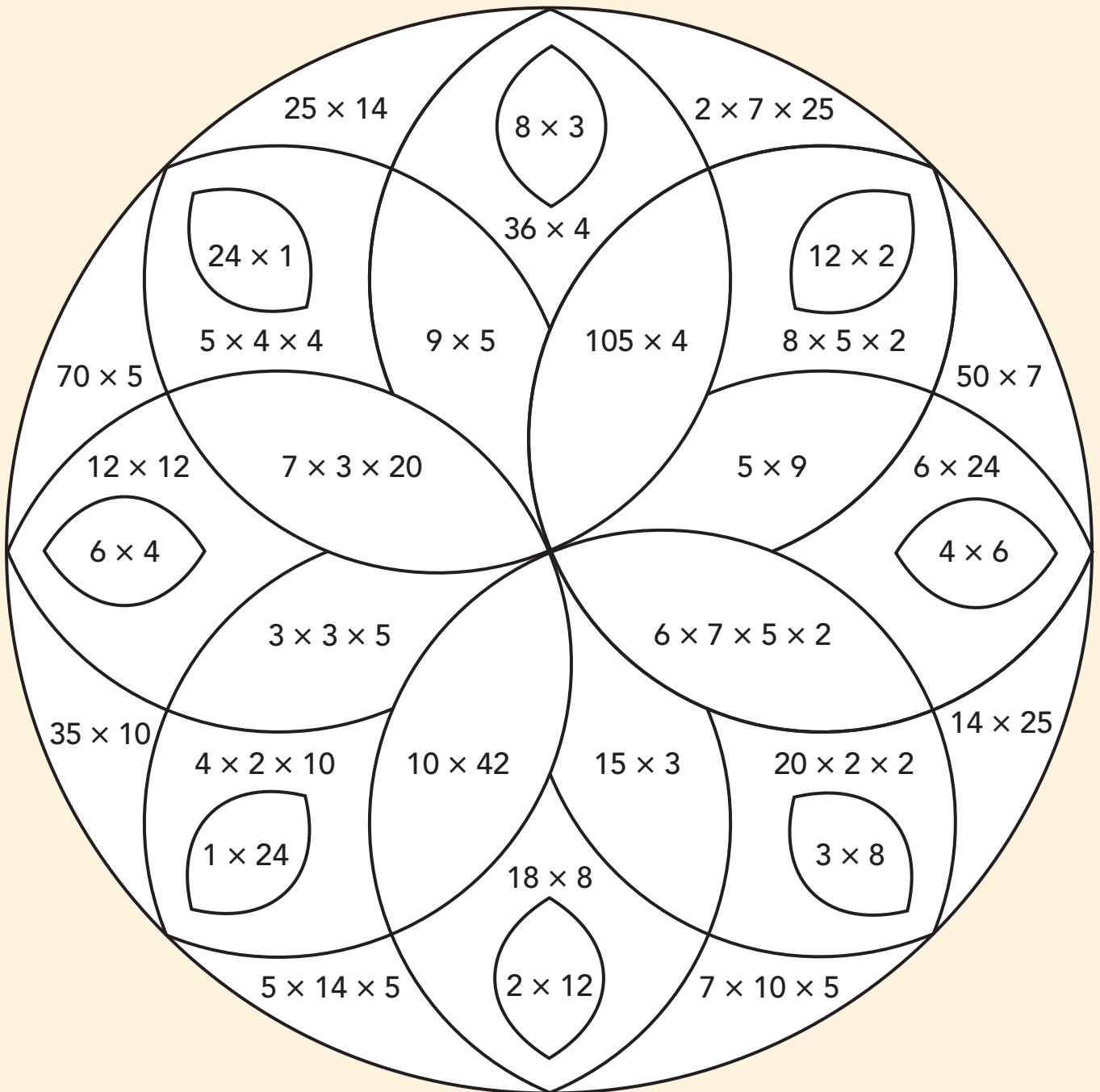






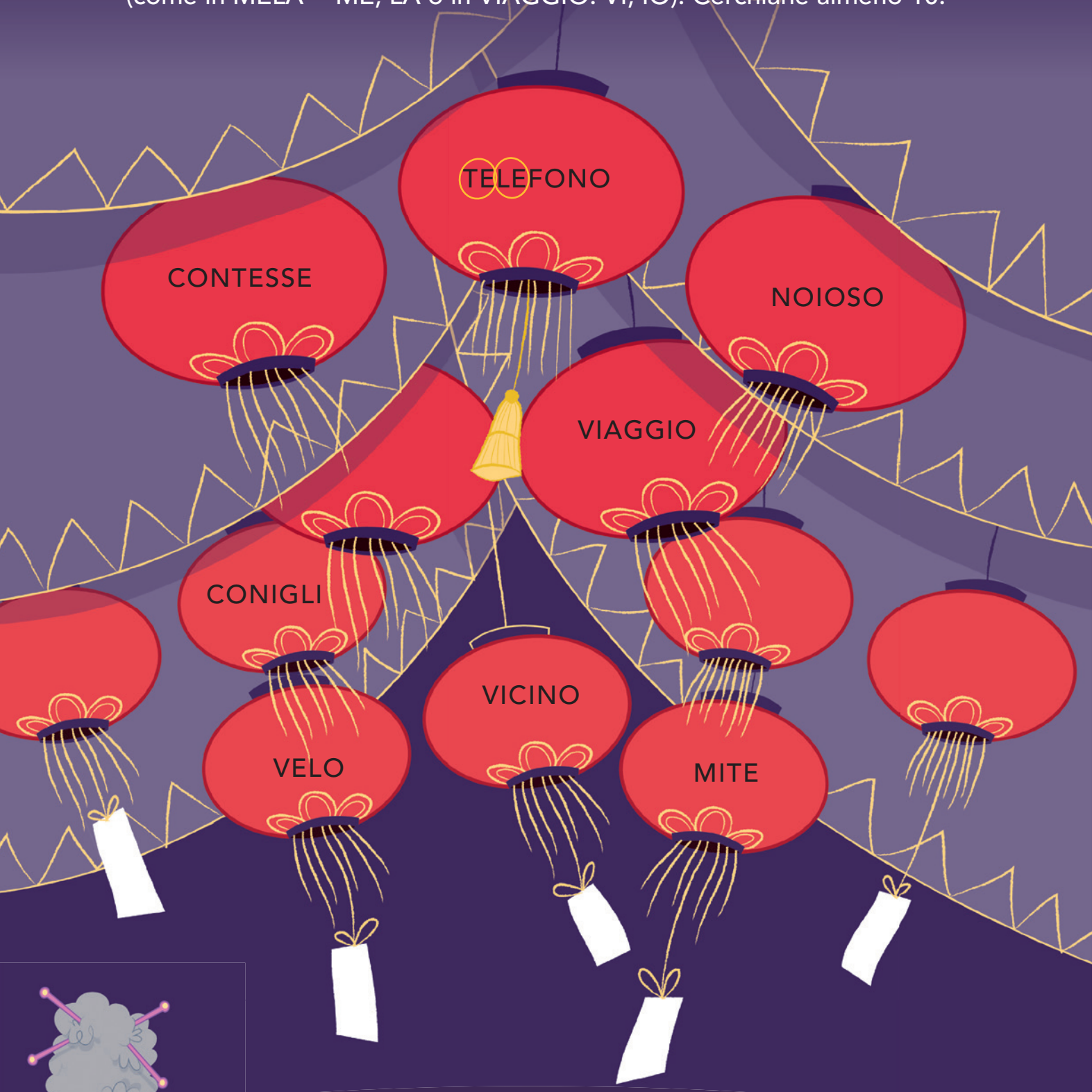
Conosci i *mandala*? Sono dei simboli orientali: risolvi le **moltiplicazioni** sul quaderno e, in base al risultato, colora ogni spazio con il colore indicato in legenda.

$80 =$ ●	$144 =$ ●	$350 =$ ●
$45 =$ ●	$420 =$ ●	$24 =$ ●





Abbiamo comprato quello che ci serve ma, prima di tornare all'accampamento, facciamo un giro in città: guarda che magnifiche lanterne! All'interno si nascondono uno o più **pronomi personali** (come in MELA = ME, LA o in VIAGGIO: VI, IO). Cerchiane almeno 10.



QUANDO GIUNGE IL TEMPO DI MANGIARE,  
SUL FUOCO LA METTI PER CUCINARE.



Là, vicino al laghetto, c'è una pagoda... la tipica costruzione cinese! Completa i nomi delle principali invenzioni dei **popoli della Mesopotamia**, poi riscrivi le lettere colorate per formare il nome di un monumento religioso tipico delle civiltà mesopotamiche.

ITTITI

C \_\_\_\_\_ R I DA GUERRA

BABILONESI

L \_\_\_\_\_ SCRITTE

\_\_\_\_\_ PENSILI

SUMERI

R \_\_\_\_\_ PER I TRASPORTI

S \_\_\_\_\_

CUNEIFORME

Z \_\_\_\_\_ T



Siamo arrivati sulle rive di questo lago artificiale! Riordina le sillabe nei cartelli per formare i nomi dei diversi **tipi di laghi**. Poi riscrivi le lettere delle caselle colorate per scoprire i due laghi più grandi d'Italia.

GLA  
CIA LE

TO TET  
CO NI

RO  
CO STIE

LU AL VIO  
LE NA

FI AR TI  
LE CIA

\_\_\_\_\_

originato dallo  
= scioglimento  
di un ghiacciaio

\_\_\_\_\_

= costruito  
dall'uomo

\_\_\_\_\_

= originato dai depositi  
lasciati da un fiume

\_\_\_\_\_

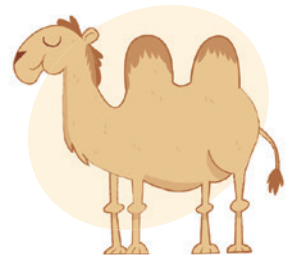
= situato vicino al mare

\_\_\_\_\_

originato dallo  
= sprofondamento  
della crosta terrestre

\_\_\_\_\_ D \_\_\_\_\_ e M \_\_\_\_\_ GG \_\_\_\_\_

Un buon esploratore deve sapersi adattare all'ambiente in cui si trova, come fanno tutti gli esseri viventi in natura! Osserva le immagini degli animali e collegale con una freccia all'**adattamento** che hanno subito e alla **causa** che l'ha provocato. Avvanzeranno due elementi: scrivi in fondo alla pagina il simpatico animale a cui si riferiscono!



## Adattamento

Mimetismo

Letargo

Radar

Gobbe

Collo lungo

## Cause

Vedere al buio

Alberi alti

Riserva d'acqua

Nascondersi dai predatori

Difendersi dal freddo



CERCA GLI ADESIVI E ATTACCALI  
AI NUMERI 1 E 24! 😊



È mattina! Prima di ripartire facciamo un po' di yoga, un'antica disciplina orientale per risvegliare corpo e mente: posizione della candela, del triangolo, del cane a testa in giù... siamo sempre ruotati sottosopra! Osserva queste immagini e colora solo la **rotazione** corretta che si ottiene ruotando la figura già colorata.

