

La lanterna tra le foglie

Un'avventura per Alex

Età: 9-11 | Italiano | Sei indovinelli



Leggere questa storia ad alta voce

Milo il piccolo moscardino prepara un picnic nel bosco. Una folata porta via la sua lanterna di carta. Senza la luce, gli amici non troveranno la radura. Segui sei indizi e aiuta Milo a ritrovarla.

Questa anteprima non è un gioco completo. Un adulto deve preparare tutto il percorso prima di giocare.

1. Un nastro nel vento

Alex, Milo raccoglie il nastro della lanterna. Il vento ha lasciato un primo indizio.

Ogni coppia indica prima la riga e poi la colonna. Leggi le coppie da destra a sinistra e trova le lettere nella griglia.

3.5 / 3.4 / 2.4 / 6.1 / 3.2 / 1.1 / 1.3

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	X	Y
6	Z				

Cerca questo oggetto. Lì trovi la carta successiva; l'ultima risposta porta al tesoro.

I codici usano A-Z, senza spazi o accenti.

I tuoi appunti:

2. Il riccio giardiniere

Il riccio ha visto passare una luce. Vi dà un messaggio e torna ad annaffiare.

Risolvi ogni calcolo. Leggi i risultati da destra a sinistra, poi trasformali in lettere:

A=1 fino a Z=26.

8 - 7 ; 40 / 2 ; 8 + 1 ; 27 - 7 ; 2 / 2 ; 12 + 1

Cerca questo oggetto. Lì trovi la carta successiva; l'ultima risposta porta al tesoro.

I codici usano A-Z, senza spazi o accenti.

I tuoi appunti:
