

La stanza degli indizi

Tre piccole prove, una missione condivisa

Una stanza immaginaria custodisce tre prove logiche. Ogni prova dà una cifra. Annotatele sul FINALE nell'ordine A, B e C: otterrete un codice di tre cifre da spiegare, non da indovinare. Le cassette e i nomi sono elementi della storia; non servono oggetti reali.

Un gioco nuovo e autonomo

Questa mini missione è stata creata per i materiali gratuiti di Missione Festa. Non è un estratto di un prodotto a pagamento. L'età è un orientamento: un adulto legge, accompagna e adatta gli aiuti. Non serve un lucchetto né un acquisto.

Materiale e stampa

Stampa le pagine 2 e 3 solo fronte, al 100% in A4; funzionano anche in bianco e nero. Conserva questa guida e le soluzioni di pagina 4 sul telefono o stampale separatamente. Prepara forbici per l'adulto, una matita e un po' di nastro adatto alle superfici. Alla prova B due partecipanti leggono una scheda indizi a testa, coprendo con una mano quella dell'altro. Condividono a voce ciò che sanno. Se si gioca da soli, l'adulto legge la seconda scheda senza mostrarla subito.

Piano delle postazioni: nessun nascondiglio rischioso

Ritaglia le carte A e B di pagina 2 e la carta C di pagina 3. Ritaglia le tre etichette A, B e C. Metti ciascuna carta accanto alla sua etichetta in tre punti distinti, visibili e raggiungibili, nella stessa stanza. Evita porte esterne, scale, mobili da spostare e punti in alto. Tieni il FINALE con te. Prova tutto prima di chiamare i bambini.

Come far partire e concludere il gioco

Leggi: "Abbiamo tre prove da risolvere insieme. Si comincia dalla postazione A!" Dopo ogni prova controlla la risposta con pagina 4 e accompagna alla successiva: $A > B > C$. La scritta "poi vai" vale dopo il tuo controllo. Dopo C raduna tutti e consegna il FINALE. Non serve un lucchetto: controlla il codice con pagina 4 e chiedi di raccontare come avete escluso le altre possibilità. Poi leggete la frase finale.

Ritmo e partecipazione

Come semplice stima di pianificazione, riserva circa 20-25 minuti al gioco e 5-10 alla preparazione: non sono tempi misurati o garantiti. Cambia chi osserva, chi propone e chi tiene la carta. Se gioca un solo bambino, l'adulto fa squadra con lui. Si può fare una pausa o chiedere un aiuto senza penalità.

La stanza degli indizi

A | L'ordine degli arrivi

Ada, Bruno e Cora arrivano uno alla volta. Non ci sono pareggi.

1. Ada arriva prima di Bruno.
2. Cora arriva dopo Bruno.

Chi arriva al secondo posto? Usa la sua cifra:

$$ADA = 8 \quad BRUNO = 4 \quad CORA = 6$$

Cifra A: ____ Spiegate l'ordine; dopo il controllo, vai a B.

B | Due informazioni da unire

Leggete una scheda a testa e confrontate gli indizi a voce.

SCHEDA 1

La cassetta giusta ha il simbolo del sole.

SCHEDA 2

La cassetta giusta ha tre chiavi disegnate.

CASSETTA	SIMBOLO	CHIAVI DISEGNATE	CIFRA
A	sole	2	1
B	luna	3	8
C	sole	3	2
D	luna	2	5

Cifra B: ____ Usate entrambi gli indizi; poi vai a C.

La stanza degli indizi

C | Una sola frase vera

Una chiave è in una sola delle cassette L, M e N.
Delle tre frasi qui sotto, esattamente UNA è vera.
Le altre due sono false. Dove si trova la chiave?

L dice: "La chiave è nella cassetta M."

M dice: "La chiave non è nella cassetta M."

N dice: "La chiave non è nella cassetta L."

$$L = 7 \quad M = 3 \quad N = 9$$

Cifra C: ____ Dopo aver spiegato, torna dall'adulto.

FINALE | Un codice ragionato

Scrivete le tre cifre nell'ordine A, B e C.



A



B



C

"Una buona squadra unisce gli indizi e spiega le scelte."

ETICHETTE: ritaglia e metti accanto alle carte corrispondenti.

A

B

C

La stanza degli indizi

A | 4

Ada precede Bruno e Bruno precede Cora: l'unico ordine è Ada > Bruno > Cora. Bruno arriva secondo e vale 4.

Aiuto 1: Prova a scrivere tre nomi in fila rispettando entrambe le frasi.

Aiuto 2: L'ordine è Ada, Bruno, Cora: Bruno è al centro.

B | 2

Con il solo primo indizio restano A e C; con il secondo restano B e C. L'unica in comune è C, la cui cifra è 2.

Aiuto 1: Una cassetta deve rispettare entrambe le informazioni.

Aiuto 2: Tra le cassette con il sole, solo C ha tre chiavi.

C | 7

Chiave in L: falso, vero, falso. Chiave in M: vero, falso, vero. Chiave in N: falso, vero, vero. Solo L rende vera esattamente una frase; L vale 7.

Aiuto 1: Prova tre ipotesi: chiave in L, poi in M, poi in N. Conta le frasi vere.

Aiuto 2: Se la chiave è in L, le frasi di L e N sono false e quella di M è vera.

Controllo del finale

Il codice, nell'ordine A-B-C, è 427. Non serve un meccanismo da aprire: spiegate una deduzione a testa, poi pronunciate insieme la frase del FINALE. Se qualcuno ha preferito ascoltare, invitalo a tenere la carta o a indicare un indizio, senza obbligo.

Un aiuto è parte del gioco

Proponi prima l'aiuto 1 e lascia tempo per ragionare. Se non basta, usa l'aiuto 2. Puoi leggere tutto ad alta voce; una risposta indicata o spiegata a parole vale quanto una risposta scritta. Il finale è comune: aspettate tutti prima di concludere.