

Due messaggi con la chiave

1. Preparazione - conserva le pagine adulte

Due schede abbinate alle prove dell'articolo «Messaggi segreti per bambini: tre codici con chiave e soluzione». Qui si giocano soltanto le due prove pratiche: numeri e simboli. Non occorre un alfabeto da imparare.

Gioco 1: Il nome in cinque numeri

Proposta: 6-10 anni, circa 10 minuti. Pagina 2 contiene già chiave, esempio, messaggio e cinque caselle. Prepara una matita e, se vuoi far cercare l'oggetto dopo la decifrazione, autorizza una sola sedia raggiungibile. L'adulto non ne dice il nome prima della risposta. Si può anche restare al tavolo e leggere soltanto la parola.

Gioco 2: Il messaggio dei simboli

Proposta: 5-9 anni, circa 10 minuti. Pagina 3 contiene già la legenda e il messaggio completo. Stella, cerchio, onda e quadrato sono disegnati con contorni neri: non servono colori. Una persona controlla la legenda, l'altra scrive o detta; dopo due o tre simboli scambiano i compiti. La parola finale è un messaggio, non l'invito a cercare un luogo non presente.

Stampa e consegna

Stampa solo fronte: pagina 2 per il primo gioco, pagina 3 per il secondo. Tieni sempre la chiave accanto al messaggio. Conserva questa pagina e pagina 4. Non occorre ritagliare: matita e queste due schede bastano. Per le varianti facili, l'adulto aggiunge le lettere iniziali indicate nella guida; per inventare altri messaggi usa un foglio in più.

Regole comuni

Si procede da sinistra verso destra e si mantiene l'ordine. Ogni segno vale sempre la stessa lettera. Si possono chiedere aiuti, indicare o dettare senza scrivere. Nessun tempo limite e nessuna eliminazione. Prima di annunciare il risultato, controllate una corrispondenza alla volta.

Due messaggi con la chiave

2. Gioco 1 - Il nome in cinque numeri

Sostituisci ogni numero con la sua lettera. Non cambiare l'ordine. La chiave resta sempre visibile.

LA CHIAVE

1 = S 2 = E 3 = D 4 = I 5 = A

ESEMPIO GIÀ SVOLTO

1 - 2 = SE

IL TUO MESSAGGIO

1

2

3

4

5

Scrivi una lettera in ogni casella. Se preferisci, indica il numero e detta la lettera a un adulto.

CONTROLLIAMO INSIEME

Una persona indica i numeri; l'altra controlla le lettere nella chiave. Ogni casella corrisponde al numero che ha sopra?

Quale passaggio vuoi spiegare al compagno?

Due messaggi con la chiave

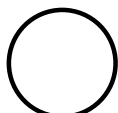
3. Gioco 2 - Il messaggio dei simboli

Ogni simbolo mantiene la stessa lettera ogni volta. Cerca nella legenda e scrivi una lettera per ogni simbolo.

LA LEGENDA

**P**

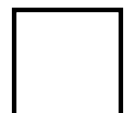
stella

**O**

cerchio

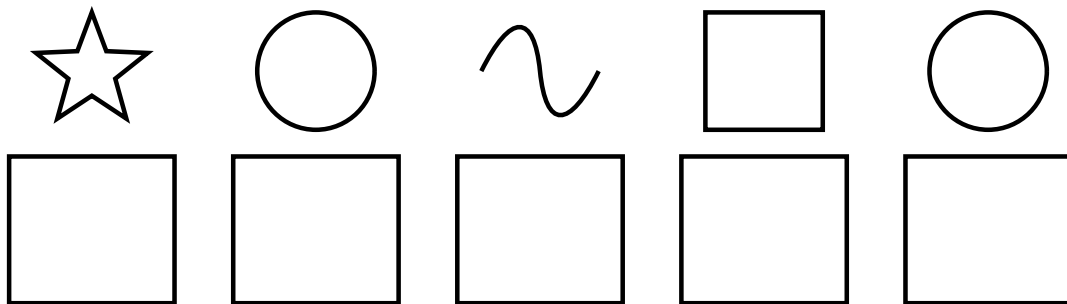
**R**

onda

**T**

quadrato

IL TUO MESSAGGIO



Chi controlla la legenda? _____

Chi scrive o detta? _____

A metà scambiate i ruoli. Alla fine controllate i simboli uguali: avete scritto la stessa lettera?

Due messaggi con la chiave

4. Soluzioni, aiuti e varianti

Gioco 1: Il nome in cinque numeri

Soluzione: 1-2-3-4-5 → S-E-D-I-A. L'esempio 1-2 dà SE. La terza casella contiene D, la quarta I e la quinta A.

Aiuto 1: indica il numero 3 nella chiave: «Quale lettera devi copiare nella terza casella?». **Aiuto 2:** risolvi insieme 1-2, poi lascia completare gli ultimi tre numeri.

Più facile: l'adulto scrive S ed E nelle prime due caselle prima di consegnare la scheda.

Un passo in più: cifrate la sequenza A-I-D-E-S. Con la stessa chiave diventa 5-4-3-2-1; verificate anche il percorso inverso.

Riflessione: «Perché cambiare l'ordine dei numeri cambia il messaggio?».

Gioco 2: Il messaggio dei simboli

Soluzione: stella-cerchio-onda-quadrato-cerchio → P-O-R-T-O. I due cerchi diventano entrambi O.

Aiuto 1: cercate il simbolo che ricompare e confrontatelo con la legenda. **Aiuto 2:** compilate insieme le due O, al secondo e al quinto posto.

Più facile: l'adulto scrive P_R_O su un foglio separato; il bambino completa le due caselle vuote con la legenda davanti.

Un passo in più: inventate un messaggio usando solo P, O, R e T, poi fatelo decifrare. Le altre lettere non hanno un simbolo in questa chiave.

Riflessione: «Che cosa succederebbe se lo stesso cerchio valesse due lettere diverse?».

Una verifica che insegna

Non basta una parola che sembra plausibile: ogni posizione deve rispettare la chiave. Fate ricifrare una delle risposte. Se ritornano gli stessi numeri o simboli nell'ordine iniziale, il procedimento è stato controllato.