

PROVA NUMERO 1 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 1

Benvenuto alla scuola di magia del Mago Pappachiappa!

Cominciamo subito dalla prima lezione: un buon mago deve avere molta fantasia.

Scrivi una storia di senso compiuto di almeno 150 parole utilizzando i vocaboli presenti in questa busta.



Se decidi di usare la magia, le parole della lista si dimezzano e perdi 1 dischetto-magia.

NB: Come spiegato nel regolamento, dovrà essere l'Impulso a scrivere la storia.

PROVA NUMERO 2 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 2

Seconda lezione: un bravo mago deve avere una buona cultura generale! Risolvi perciò questo cruciverba.



Se decidi di usare la magia, potrai avere la risposta di 7 domande del cruciverba e perderai 1 dischetto-magia. (Le risposte saranno suggerite dall'educatore del tavolo).

PROVA NUMERO 3 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 3

Terza lezione: un bravo mago deve possedere l'arte della preveggenza. L'educatore appiccicherà sulla fronte dei 5 Sensi un biglietto con scritto il nome di qualcosa (un personaggio famoso, un animale, un oggetto...) ma i 5 Sensi non potranno leggere quel foglietto. Gli altri membri del gruppo dovranno cercare di far capire ai 5 Sensi che cosa ha scritto sul foglietto che ha in fronte rispondendo solo SÌ – NO alle domande che i 5 Sensi porrà loro. Questo si ripeterà per 4 volte.



Se decidi di usare la magia, il gioco durerà solo 2 turni invece di 4 e perderai 1 dischetto-magia.

*Al Sentimento verranno rivelati molti dettagli legati al personaggio che i 5 Sensi avranno scritto in fronte.
Es: se il personaggio è Steven Spielberg, l'educatore suggerirà al Sentimento che Steven Spielberg è il regista di Jurassic Park.*

PROVA NUMERO 4 – ALLA LOCANDA

Finalmente ti sei diplomato e sei diventato un vero mago! Prima di partire per il castello di Winkè Katmagn, decidi di fermarti a una locanda per festeggiare mangiando un bel cosciotto di unicorno. Tuttavia il cosciotto di unicorno costa ben 45 scudi e tu sei senza un soldo...!

Fortunatamente, nella locanda incontri due tuoi amici: il cameriere Carolino e sua cugina Filipponia.

Carolino e Filipponia ti prestano 25 scudi ciascuno, così adesso hai 50 scudi. Ne spendi 45 per il cosciotto di unicorno, e te ne rimangono 5. Disgraziatamente, però, 3 di questi ti cadono in un tombino!

Gli ultimi 2 che ti rimangono li spartisci tra Carolino e Filipponia, così ora devi solo 24 scudi a ciascuno dei due. Ma com'è possibile allora che se sommi i 24 che devi dare ai tuoi amici + i 3 caduti nel tombino viene fuori un totale di 51 scudi?!?

$24 + 24 + 3 = 51!$

Risolvi l'enigma per poter continuare il cammino!



Se decidi di usare la magia, il Sentimento potrà parlare e perderai 2 dischetti magia.

PROVA NUMERO 5 – IN CAMMINO

Accidentaccio... la prova numero 4 è stata talmente lunga che hai perso il senso del tempo! Che ore sono? Ma soprattutto, che giorno è oggi?? ...Fortunatamente, lungo la strada incontri altri due tuoi amici: Johnny e Pipino, e chiedi a loro il giorno della settimana. I due amici hanno però una pessima abitudine:

Johnny mente sempre il lunedì, martedì e mercoledì mentre gli altri giorni dice sempre la verità;

Pipino invece mente sempre il giovedì, il venerdì e il sabato e gli altri giorni della settimana dice sempre la verità.

(*Ma che razza di amici hai!?!*) ...comunque, alla tua richiesta di sapere che giorno è oggi, **Johnny dice: <<Ieri era uno dei giorni in cui dico bugie!>>**

e **Pipino** ribatte: <<**Anche per me ieri era uno di quei giorni in cui dico sempre bugie.>>**

Sai dirmi quindi **che giorno è oggi?**



Attenzione: in questa prova non si può usare la magia!!!

PROVA NUMERO 6 – LA RICETTA

Lungo la strada incontri un pover'uomo che disgraziatamente ha perso la ricetta che gli serviva per partecipare ad un concorso di pietanze innovative indetto da Winkè Katmagn. Egli si rivolge a te disperato: <<Ti prego, giovane mago, inventa una ricetta! Voglio vincere il concorso e non ho tempo, che disdetta!>>

La persona che interpreta i 5 Sensi deve recarsi presso il tavolo del Mago Pappachiappa. Sul tavolo troverà diversi contenitori chiusi. Senza sbirciarne il contenuto, dovrà infilare la mano nel contenitore e assaggiare (obbligatoriamente) l'ingrediente per indovinare di cosa si tratta, dirlo ad alta voce ed aspettare la conferma del Mago. Attenzione, però: avrà **solo 20 secondi** a disposizione e gli ingredienti da assaggiare sono **numerosi!** Non è necessario tuttavia che indovini TUTTI gli ingredienti, ma deve per forza arrivare ad un numero minimo di 5.

Una volta tornato alla base, dovrà riferire ai compagni i nomi di tutti i cibi azzeccati.

Utilizzando ALMENO 5 di questi ingredienti, dovrete inventare e scrivere una ricetta sensata.



Se decidi di usare la magia, i 5 Sensi potranno avere ben 10 secondi di tempo in più per indovinare gli ingredienti e perderai 2 dischetti magia.

PROVA NUMERO 7 – ALLE PORTE DEL CASTELLO

<<Grazie per avermi aiutato ad inventare una nuova ricetta!! Ma dimmi, giovane mago, dove ti rechi così di fretta?>>

<<Mi sto recando alle porte del castello: devo sconfiggere il malvagio stregoncello!>>

<<Allor per aiutarti ti dirò una cosa strana alla quale ho assistito proprio questa settimana...>>

Il pover'uomo ti racconta che per entrare nel castello bisogna rispondere in modo corretto alla domanda che ti porrà la guardia all'ingresso. Ad esempio...

Se la guardia dice: <<SPAGHETTI?>>, tu potrai rispondere: <<TONNO!>> per poter entrare.

E se la guardia dice: <<LIMONE?>>, tu potrai rispondere: <<MAIONESE!>>

E se la guardia dice: <<BISTECCA?>>, tu potrai rispondere: <<CARNE!>>.

Hai capito, no? È semplicissimo! Buona fortuna...!!!

Per non fare brutta figura davanti al pover'uomo, tu annuisci sorridendo anche se non hai capito un tubo. Arrivato davanti alle porte del castello di Winkè, la guardia ti scruta in modo truce e ti chiede:

<<...**ARINGHE?**>>

Cosa le rispondi e perché?



Se decidi di usare la magia, riceverai un indizio utile e perderai 2 dischetti-magia.

PROVA NUMERO 8 – NEL CASTELLO DI WINKÈ

Bene! Ora che sei riuscito a entrare, devi cercare la sala del trono. Ma questo palazzo è un vero... labirinto! Risolvilo, per arrivare alla sala del Trono di Spiedini!



Se decidi di usare la magia, l'educatore del tavolo mostrerà SOLO a Magia la soluzione del labirinto per 3 secondi e perderai 1 dischetto-magia.

PROVA NUMERO 9 – NELLA SALA DEL TRONO

Sei arrivato nella sala del Trono di Spiedini. Winkè Katmagn ti stava aspettando. È seduto sul trono e ti guarda con aria di sfida. <<Sei venuto a rompermi le uova nel paniere, maghetto?>>, grida, <<Vediamo che cosa bolle nella tua pentola!>>

E tu rispondi, minaccioso: <<Ti renderò pan per focaccia, salame!!>>

E lui: <<Hai le orecchie foderate di prosciutto, per caso? Ti ho chiesto di dare pane al pane e vino al vino!>>

Allora sfoderi la tua bacchetta magica ed esclami: <<Questa è davvero una patata bollente per te, non è vero, Winkè?>>

Lo stregone si alza in piedi sul Trono di Spiedini, ne stacca uno e comincia a smangiucchiarlo, bofonchiando spavalamente: <<Sono sicuro che anche il tuo tentativo di farmi cascare come una pera cotta si rivelerà una minestra riscaldata...>>

<<Questa situazione è come il cacio sui maccheroni! In genere noi maghi siamo buoni come il pane e teneri come il burro, ma adesso... assaggerai la mia ira!>>

Ora sei in preda all'ira e tutte le tue emozioni si scatenano: l'Impulso può vedere, il Sentimento può parlare, la Ragione può usare le mani, la Magia può parlare normalmente e i 5 Sensi possono camminare!

Individua tutti i modi di dire legati al cibo presenti nel testo qui sopra, riscrivili e spiega qual è, secondo te, il loro significato. Poi riordina il puzzle, scrivi qui sotto la Formula Magica per sconfiggere Winkè Katmagn e porta questo foglio al mago Pappachiappa.