

LA SETTIMANA SCOLASTICA

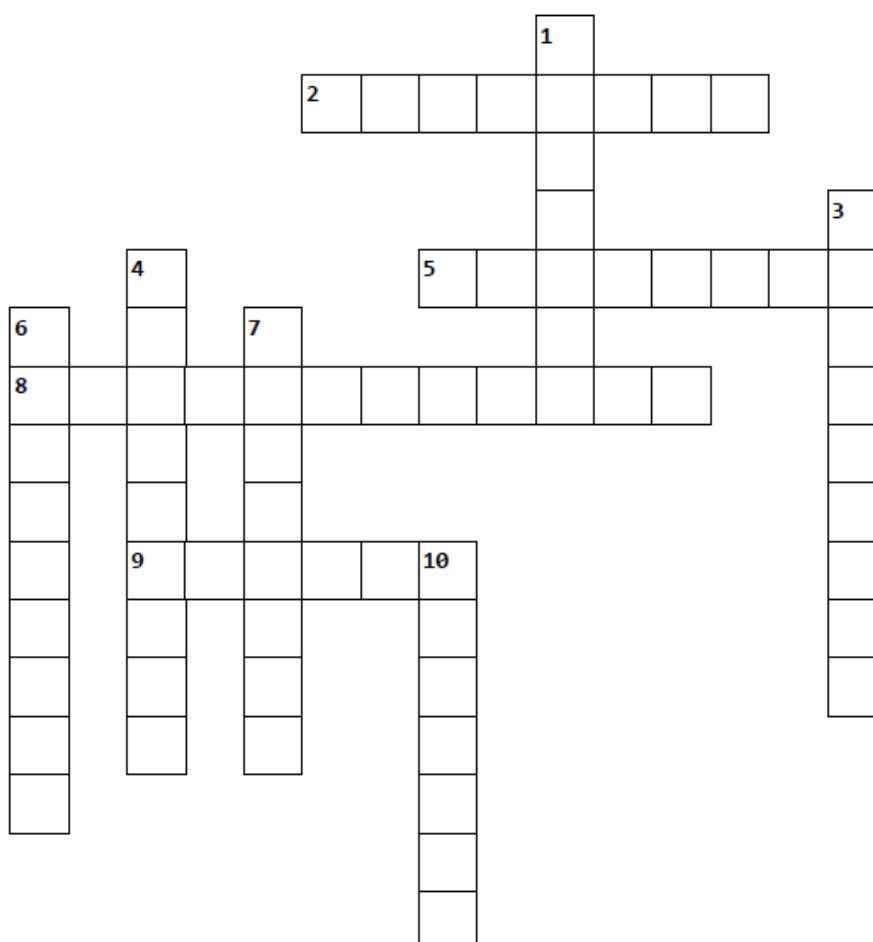
NUMERO

7

lc Concesio

Periodico di parole crociate, quiz, enigmi, passatempi, passacompiti...

PAROLE CROCIATE



Orizzontali

- 2. Santo ispiratore di S.Benedetto
- 5. Cortile interno di un monastero, compreso tra la chiesa e i vari fabbricati monastici dei quali costituisce l'elemento di comunicazione e di disimpegno, cinto da porticati
- 8. Monastero benedettino più importante
- 9. I monasteri si spergono in... conservando la cultura romana

Verticali

- 1. Monaci che stanno sulle colonne
- 3. Significato del termine: "monachos"
- 4. Autore del motto: "Ora et labora"
- 6. Monaci che copiano i testi antichi
- 7. Monaci che stanno sugli alberi
- 10. Fondatore del monachesimo nel deserto

LA SETTIMANA SCOLASTICA SI FA IN QUATTRO PER VOI!

1 TEST

Completate la rivista da soli e verificate la vostra abilità e le vostre conoscenze in base al punteggio ottenuto.

2 SMARTEST

Giocate in due per scoprire alla fine chi sarà il vincitore della *Settimana scolastica*.

3 CONTEST

Giocate in più giocatori (fino ad un massimo di sei) per scoprire chi riuscirà ad arrivare per primo alla fine della *Settimana scolastica*.

4 TEST A TEST

Dividetevi in due squadre da quattro giocatori e sfidatevi a colpi di buzzzz.

Qui di seguito le regole dettagliate relative alle quattro modalità di utilizzo

1 La *Settimana scolastica* si affronta singolarmente.

Verificate il livello della vostra preparazione in ogni singola prova (magari svolgendole tutte). Per ogni risposta corretta otterrete 1 punto che dovrete segnarvi a parte (nel Cruciverbone e in altre prove simili ogni domanda corrisponde a un punto. La soluzione dei gialli e dei giochi grafici invece assegna 5 punti). Il punteggio totalizzato vi permetterà di capire a che punto siete della *Settimana scolastica* e se siete in grado di arrivare a Domenica sani e salvi

2 È bello affrontare la *Settimana Scolastica* in coppia.

Due persone si sfidano in ogni singola domanda delle prove e dei Cruciverba mentre affrontano separatamente le indagini dei detective. I due concorrenti sono guidati da un arbitro imparziale (se non scoppia una rissa potete anche autogestirvi). Ogni Smartest ha tanti round (quattro

domande) selezionabili in ognuna delle prove presenti nella *Settimana scolastica*. Sarete quindi voi a decidere quanti round disputare per decretare il vincitore.

Si parte da un minimo di due round fino ad arrivare a tutti quelli presenti nella prova della rivista di enigmistica più bella del mondo. Lo **Smartest** si svolge nelle seguenti fasi:

1 - Tramite il lancio di una moneta si decide in quale ordine i concorrenti risponderanno alle domande del **Presentatore**. Da quel momento i due concorrenti si alternano nel ruolo di giocatore di Turno.

2 - Il Presentatore annuncia il titolo della prova ad alta voce, seguendo l'**ordine** in cui si trova nella rivista o procedendo a caso.

3 - Il giocatore di turno si prepara a rispondere a **4 domande** del round selezionato

LA SETTIMANA SCOLASTICA: ARRIVERAI A DOMENICA?

4 - Il presentatore propone la domanda a voce alta. Il **giocatore di Turno** risponde mentre l'altro resta in silenzio.

SMARTEST

5 - Se la risposta del **giocatore di Turno** è corretta, il **Presentatore** gli concede 1 punto.

6 - Il Presentatore passa a proporre al **Giocatore di Turno** la domanda successiva della stessa prova.

7 - Se il **Giocatore di Turno** risponde correttamente a tutte e quattro le domande della prova dello Smartest guadagna **1 Punto Bonus** aggiuntivo (raggiungendo cos' un totale di 5 punti).

8 - Terminati le quattro domande della prova, il **Presentatore** si rivolge all'altro Concorrente, ripartendo dal punto 2 e proponendo altre 4 domande.

9 - Una volta esaurite tutte le **domande** dei round previsti per la prova, il Presentatore **somma i punti** di ogni singolo concorrente e decreta il vincitore.

10 - È possibile animare lo **Smartest** giocando nella modalità **Test a test** che vedremo successivamente.

il gioco si svolge nella stessa modalità vista per lo Smartest, ma a sfidarsi ci sono due squadre ognuna composta da quattro giocatori. Scegliete se ogni giocatore dovrà **rispondere a turno** alla domanda o se sarà un rappresentante per squadra a farlo (dopo 2 minuti di consultazione con i compagni).

È possibile, anche in questo caso, animare lo **Smartest** giocando nella modalità Test a test.

4 La Settimana scolastica è una sfida.

La modalità Test a test nasce per

Per giocare a questa modalità basta aggiungerla alle **prime sfide** come segue.

1- Quando il giocatore di turno dà una risposta sbagliata, il **Presentatore** passa la parola all'Avversario, che può tentare a sua volta di rispondere alla domanda per ottenere il **punto** in caso di risposta corretta.

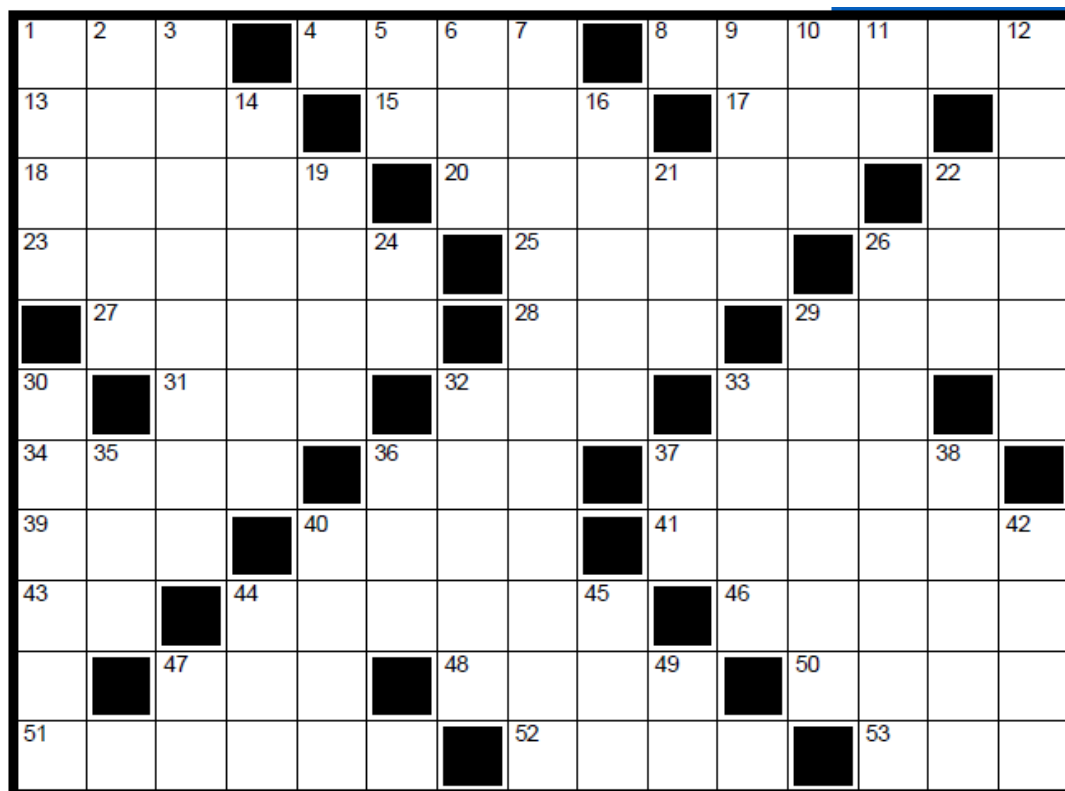
2 - Se anche l'avversario dà una risposta sbagliata, il **Presentatore** passa di nuovo la parola al **giocatore di Turno** che può tentare nuovamente di rispondere alla domanda. Se sbaglia ancora il Presentatore passa alla domanda successiva. Buon divertimento e buona settimana!

3

La **Settimana scolastica** è una **questione di classe**. Nel Contest

CONTEST

IL CRUCIVERBONE DEL LUNEDÌ (LIVELLO CHAMPIONS)



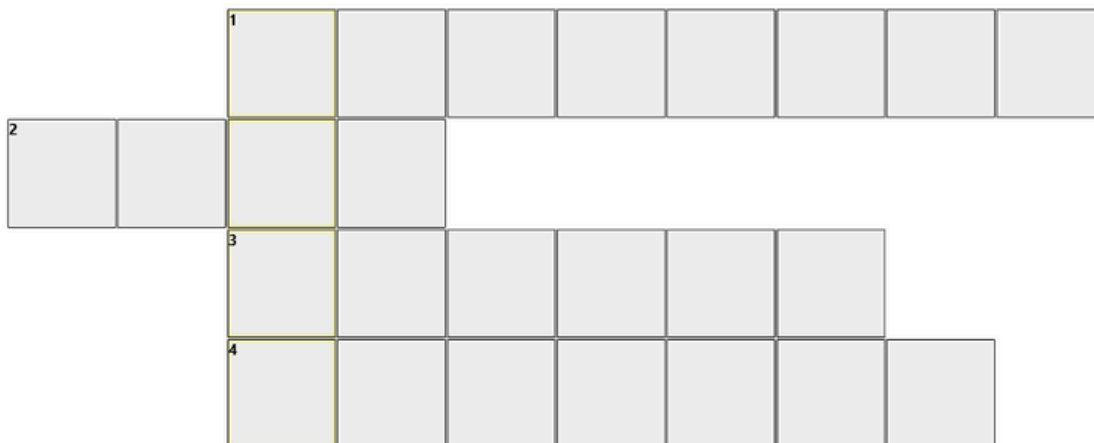
ORIZZONTALI

1. Rapper e attrice statunitense - 4. Il colore della pantera più famosa dei cartoon - 8. Si ottiene dalla macinazione del grano - 13. Si usa nella paella - 15. Traguardo parziale - 17. Alto ufficiale (abbrev.) - 18. Ha per confini solo acqua - 20. Attrezzi agricoli - 22. Prima di Cristo - 23. L'ultimo scatto in vista del traguardo - 25. Il cattivo delle favole - 26. Pronome relativo - 27. La capitale della Grecia - 28. Pochi senza pari - 29. Un... breve viaggio - 31. I fiori chiamati anche gicheri - 32. Un... triangolo di penne - 33. Internal Revenue Service - 34. Poco diffuse - 36. Banco de la Nación Argentina - 37. Sono comuni nel Mediterraneo - 39. Antes de Nuestra Era - 40. Città del Canton Vallese - 41. Lo sono gli abitanti di Pechino - 43. Giunti in fondo - 44. Fa girare la testa a chi lo segue - 46. Uno che sa tagliare - 47. Le vocali di metrica - 48. Nome femminile palindromo - 50. La Sastre modella e attrice spagnola - 51. Detestato, disprezzato - 52. Grossi plantigradi - 53. Altare che fumava.

VERTICALI

1. Dea della discordia - 2. Boriosa e vivace - 3. Incitare, spronare - 5. Cosa senza capo né coda - 6. Questa di tre lettere - 7. Quello realizzato con la carta si fa volare - 9. Misura anglosassone di superficie - 10. Re francese - 11. Articolo per marinaio - 12. Leghe durissime - 14. Comprendono due ampolle - 16. Parsimoniosa, attenta nello spendere - 19. Passano per tutti - 21. Tennis Club Internazionale - 22. Ripetuto è una drastica alternativa - 24. Fondo di botte - 26. Grande serbatoio - 29. Locali destinati al deposito del grano - 30. Macchina agricola - 32. Produce un frutto delle dimensioni di una grossa pera - 33. Il brano più noto dei Goo Goo Dolls - 35. Uccello brasiliano del genere Crotophaga - 36. Bank Identification Number - 37. Antica lingua - 38. Sposò il re persiano Assuero - 40. Una casa automobilistica - 42. Indica grande quantità - 44. La zia spagnola - 45. Superficie non residenziale (sigla) - 47. Egli poetico - 49. Un po' assente.

INCROCIARE LA STORIA DI MARTEDÌ



1. Team di calcio con i colori bianco e neri

2. Eroe troiano che porta il padre sulle spalle

3. Regina cartaginese cantata da Virgilio

4. Nemici giurati di Napoleone



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

TESTO REGOLATIVO

Divieto	Elenco
Istruzione	Normativa
Obbligo	Procedura
Regola	Schematico



SEMPRE IN VIAGGIO E CURIOSI DI NATURA

Le due feste più disastrose della storia

L'**Iran** non sarà forse il primo Paese al mondo che vi viene in mente quando pensate al divertimento, ma ci sono stati due eventi mondani a Persepoli (la capitale ufficiale dell'impero achemenide, non Persepolis, il famoso ristorante di Peckham High Street a Londra) che ne giustificano il piazzamento in cima alla classifica. **Data: 330 a.C. Partecipanti: Alessandro Magno e i suoi generali.**

Alessandro partecipò a molte feste disastrose: per esempio fu quasi ucciso al matrimonio del padre, Filippo, il quale in seguito venne assassinato alle nozze della sorella di Alessandro.

Ma quella che si classifica al primo posto ebbe luogo nel **330 a.C.**, dopo le sue vittorie contro i Persiani in tre grandi battaglie culminate con la battaglia di Gaugamela e la fuga di **Dario III**. Persepoli rappresentava il cuore della dinastia persiana, il luogo ideale per annunciare al mondo che Alessandro era divenuto **re di Persia**.

Reso irascibile dall'alcol e incitato da una cortigiana, Alessandro decise di dare fuoco a tutto, distruggendo palazzi magnifici, secoli di arte e iscrizioni religiose, e riducendo in rovina una delle più belle città al mondo.

Data: ottobre 1971. Partecipanti: Mohammad Reza Pahlavi, scià iraniano; la principessa Anna; Haile Selassie, imperatore dell'Etiopia; Josip Broz Tito, presidente della Jugoslavia; Imelda Marcos, first lady delle Filippine; Nicolae Ceaușescu, capo dello Stato di Romania; Mobutu Sese Seko, presidente dello Zaire.

Oltre **duemila anni dopo**, Persepolis fu di nuovo la sede di quello che il libro del **Guinness** dei primati definisce il banchetto più stravagante della storia. Per celebrare i **2500 anni** dalla fondazione dell'impero persiano da parte di **Ciro il Grande**, l'ultimo scià dell'Iran organizzò un grande raduno che prevedeva uno spettacolo di luci, **10.000 piatti decorati** in turchese e oro, e una guest list di famigerati dittatori (più la principessa Anna). Questo lusso diede origine alla rivoluzione degli ayatollah che depose lo scià.



1) Cos'è l'ADN?

- A) Una molecola di DNA
- B) Un tipo di proteina
- C) Un organo del corpo umano

2) Quale di questi animali è un mammifero marino?

- A) Coccodrillo
- B) Delfino
- C) Manta

3) Quante ossa ci sono nel corpo umano adulto?

- A) 206
- B) 201
- C) 250

4) Quale di questi animali è un carnivoro?

- A) Elefante
- B) Leone
- C) Kudu

5) Qual è la temperatura media della superficie terrestre?

- A) 10°C
- B) 15°C
- C) 20°C

LA STORIA IN GIALLO DEL MERCOLEDÌ

di Redazione



Arthur McKallister vuotò il bicchiere di vino e si sistemò il basco verde sopra la testa. Scosse i riccioli chiari e pettinò con l'indice e il medio la folta barba. Si trovava in un locale di Sainte-Mère Eglise e stava raccogliendo informazioni per conto degli Alleati e doveva muoversi con molta attenzione. Gli abitanti del paese e i soldati tedeschi che lo incrociavano lo ritenevano un giovane contadino di nome Francois LeRoux e non sospettavano minimamente che fosse un agente segreto al servizio di sua maestà.

Il suo compito era raccogliere informazioni utili in vista dell'imminente sbarco delle truppe inglesi e americane che si sarebbe verificato tra meno di un mese. Collaborava con un grigruppo di partigiani francesi guidati da un giovane dai capelli scuri e gli occhi sognanti di nome Jean Dupont. Quella sera doveva incontrarsi proprio con lui fuori città. Giunse nei pressi di un casolare abbandonato e lo trovò privo di vita a terra.

Due colpi di pistola a breve distanza avevano stroncato la sua giovane vita. Si avvicinò in lacrime e ispezionò il corpo. Nel taschino della giacca di Jean trovò un biglietto su cui con una calligrafia incerta era stata posta questa scritta volutamente enigmatica perché Jean non sapeva chi avesse trovato per primo il suo corpo. "Chi mi ha tolto la vita conosce molto bene ciò che tutti gli uomini amano, ma non sanno mantenere e ciò che costruisce ha un paio di braccia che corrono, ma non mi muovo mai da dove si trovano". Voi avete capito?



SCIOGLILINGUA

«Abracadabra!» disse la fata tramutando il principe in rospo.
«Ma l'incantesimo non durerà perennemente» aggiunse seguendo il filo dei suoi pensieri sibillini. Agitò la bacchetta facendo scintillare il sottobosco, Il principe si trovò in acqua: glu-glu-glu...

UN MERCOLEDÌ CON IL DETECTIVE LARRY PICTON



1) Zeus era fratello di Poseidone.

☐ Vero ☐ Falso

2) Don Chisciotte fu scritto da Miguel de Cervantes.

☐ Vero ☐ Falso

Odisseo è il nome romano di Ulisse.

☐ Vero ☐ Falso

4) Nerone incendiò Roma nel 64 d.C.

☐ Vero ☐ Falso

Saliou Diop entrò nell'ufficio della squadra speciale *Gate* nel sottoscala del Bureau di American city. Salutò Heidi e lasciò sulla sua scrivania un caffè con alcuni biscotti. Si diresse poi verso lo scompartimento del detective Picton.

“Buongiorno Larry, una splendida mattina non trovi?”, sorrise.

“Quando dici così Saliou hai sempre qualche indagine mentale da sottopormi... Dunque spara!”

“Ottimo... dunque, Sappiamo che il mistero forse più insondabile non dimora nello spazio profondo e non è riportato dai miti alle origini della nostra civiltà. Esso risiede più vicino a noi di quanto non possiamo immaginare: all'interno della nostra mente. Per esempio, cosa pensavano i duellanti quando puntavano le loro pistole l'uno contro l'altro, un attimo prima di premere il grilletto?”

I resoconti letterari e cinematografici non mostrano gli sfidanti vinti dalla paura, ma lucidi e concentrati, perché proprio la capacità di non perdere il controllo era per loro la garanzia di sopravvivere alla contesa.

Immaginiamo ora due sfidanti di buona capacità, anche se non eccellenti nell'arte del tiro al bersaglio e figuriamoci Sir Middleton e Sir Chamberlain uno di fronte all'altro col braccio teso e l'arma in pugno. Immaginiamo anche che l'arbitro abbia decretato, col lancio della monetina, che il primo colpo spetti al secondo dei due. Chi tra Middleton e Chamberlain ha più possibilità di sopravvivere alla tenzone?

L'INDOVINELLO



Prova a dire il nome di un animale che sentiamo cantare ogni estate, che si sposta nell'aria senza essere un uccello e che vive nell'acqua senza essere un pesce.

FACCIAMO QUADRARE IL GIOVEDÌ

Qualcosa non quadra? Osserva i tre ritratti. Sono identici tranne uno... Quale?

Chi ha dipinto questa immagine? Puoi colorarla e mostrare alla *Settimana Scolastica* il tuo talento artistico



1



2



3



È incredibile come una struttura fragile come la tela del ragno riesca a sopportare sollecitazioni fortissime. I ragni producono tele per ogni tipo di necessità: la cornice della tela è costituita da una seta asciutta e poco raffinata; al centro, essa è molto appiccicosa. Perché il ragno non rimane imprigionato nella sua stessa trappola? Il motivo è che il nostro predatore predispone per sé sentieri non vischiosi, che gli consentono di raggiungere qualsiasi punto della tela velocemente e agilmente.

Anche noi abbiamo realizzato la nostra tela. Riesci a scoprire da quale entrata si può raggiungere il centro... senza restare invischiati? Segui le linee nere.

Quale animale è responsabile del maggior numero di morti in Africa?

- a. Zanzara
- b. Leone
- c. Coccodrillo
- d. Mamba nero



Quale aspetto dei corsi d'acqua africani ha storicamente ostacolato il commercio?

- a. Coccodrilli e ippopotami erano un deterrente mortale per i commercianti europei, che non li avevano mai visti prima
- b. Le frequenti cascate e le rapide correnti rendono difficile il trasporto di merci anche a breve distanza
- c. Le grandi distanze lo rendono poco pratico
- d. Manca il tipo giusto di legname per costruire le barche



TESTA A TESTA CON IL TESTO AL VENERDÌ

IL NULLA CHE AVANZA

da *La storia infinita* di Michael Ende

«Da noi, nella Terra di Marcita», proseguì il Fuoco Fatuo impappinandosi, «è successo qualcosa...

cioè continua a succedere... è molto difficile da spiegare... è cominciato col fatto che... insomma, all'est del nostro Paese c'è un lago, o meglio c'era, si chiamava Gorgoglione. E allora è cominciato così, che un bel giorno il lago Gorgoglione non c'era più. Via, sparito, capite?»

«Vuoi dire che si è prosciugato?» volle sapere Ukuk.

«No», replicò il Fuoco Fatuo, «in tal caso in quel punto ci sarebbe adesso un lago prosciugato. Ma non è così. Là dove c'era il lago, adesso non c'è più nulla, mi capite?»

«Un buco?» grugnì il Mordipietra.

«No, neppure un buco.» Il Fuoco Fatuo appariva sempre più impotente a spiegarsi. «Un buco è già qualcosa. Ma là non c'è nulla.» Gli altri tre messaggeri si scambiarono rapide occhiate.

«E come si presenta, uh uh! Questo niente?» domandò l'Incubino.

«È proprio questo che è tanto difficile da descrivere», assicurò il Fuoco Fatuo sempre più infelice. «Non si presenta affatto. È... è come... ah, come lo si può dire, non c'è una parola per questo.»

«È», intervenne il Minuscolino, «che quando si guarda in quel punto è come se si fosse ciechi, non è così?»

Il Fuoco Fatuo restò a guardarlo a bocca aperta. «Sicuro, questa è l'espressione giusta!» gridò. «Ma come, voglio dire, in che modo... oppure... è forse capitato anche a voi?»

«Un momento», crocchiò il Mordipietra intervenendo. «S'è formato in un punto solo, dimmi?»

«Da principio sì», spiegò il Fuoco Fatuo, «vale a dire, il vuoto diventava sempre più grande. Non si sa come, ma ogni giorno mancava un pezzo di più del posto. Il Patriarca Ululone, che abitava con il suo popolo nel lago Gorgoglione, d'improvviso era anch'esso scomparso. Altri abitanti presero a fuggire. Ma ben presto la cosa cominciò anche in altre parti della Terra di Marcita. Talvolta da principio si trattava di un pezzettino piccolissimo, un niente, grande quanto un uovo di gallina di palude.

Ma poi le chiazze si ingrandivano. Se qualcuno per sbaglio ci metteva dentro un piede, anche il piede non c'era più; o magari la mano, o insomma quello con cui c'era andato dentro. Non che faccia male, no, è semplicemente che alla persona in questione da un momento all'altro manca un pezzo.

Alcuni ci si sono persino lasciati cadere con intenzione, quando hanno creduto di trovarsi troppo vicini al nulla. Sprigiona una forza irresistibile, un potere di attrazione che diventa tanto maggiore quanto più grande è la chiazza.

Nessuno di noi riusciva a spiegarsi che cosa poteva essere questa cosa terribile, di dove veniva e che cosa si poteva fare per fermarla. E siccome da sola non scompariva, ma al contrario continuava a estendersi sempre più, alla fine fu deciso di inviare un messaggero all'Infanta Imperatrice, per implorare da lei consiglio e aiuto. E questo messaggero sono io.»

Gli altri tre rimasero in silenzio, gli occhi fissi davanti a sé.

«Uh uh!» si udì dopo un bel po' la voce lamentosa dell'Incubino. «Nel Paese dal quale vengo io, sta succedendo la stessa cosa. E io sono in viaggio per la stessa ragione. Uh uh!»

Il Minuscolino si volse a guardare il Fuoco Fatuo. «Ciascuno di noi», pigolò, «viene da un Paese

diverso di Fantàsia e qui ci siamo tutti incontrati per caso. Ma ciascuno di noi porta all'Infanta Imperatrice il medesimo messaggio.»

«E questo significa», scricchiolò il Mordipietra, «che tutta Fantàsia è in pericolo»

Il Fuoco Fatuo volse lo sguardo dall'uno all'altro al colmo dello spavento.

«Ma allora», gridò saltando in piedi, «allora non dobbiamo perdere più neppure un minuto!»

«Noi volevamo giust'appunto rimetterci in viaggio», spiegò il Minuscolino. «Abbiamo fatto una pausa a causa dell'impenetrabile oscurità che regna in questo Bosco Frusciante. Ma ora che lei è con noi, caro Blubb, ci può far luce.»

«Impossibile!» esclamò il Fuoco Fatuo. «Io non posso stare ad aspettare qualcuno che viaggia su una lumaca. Spiacente!»

«Ma è una lumaca da corsa!» ribatté il Minuscolino leggermente risentito.

«E allora, uh uh!» borbottò l'Incubino. «Allora non ti diciamo qual'è la strada giusta!» [...]

«Altrimenti ti succede quel che è successo a noi», sospirò quello tagliato a metà, «guarda un po'.

Vorresti fare questa stessa fine?»

«Che cosa vi è successo?» s'informò Atreiu.

«La distruzione si va estendendo», si lamentò il primo, «cresce, cresce e dilaga sempre più, se mai si potesse dire che il Nulla cresce. Tutti gli altri sono fuggiti per tempo dal Bosco Frusciante, ma noi non volevamo abbandonare la nostra terra. E così ci ha colti nel sonno e ha fatto di noi ciò che ora tu hai davanti agli occhi.»

«Fa molto male?» domandò Atreiu.

«No», rispose il secondo dei Trolli, quello con il buco nel petto, «non si sente niente. È soltanto che ti manca un pezzo. E una volta che si è colpiti, ogni giorno ti manca qualcosa di più. Presto non esisteremo più del tutto.»

«Qual è il punto del bosco dove è cominciato?» volle sapere Atreiu.

«Lo vuoi vedere?» Il terzo dei Trolli, quello che era solo una metà, guardò i suoi compagni di sventura con aria interrogativa. Quando quelli assentirono, proseguì: «Ti porteremo fino a un punto da cui potrai vedere, ma, da parte tua, devi promettere di non andare un passo più in là.

Altrimenti ne sarai attratto irresistibilmente.»

«Va bene, lo prometto.»

I tre si voltarono e si diressero verso il margine del bosco. Atreiu prese Artax per la briglia e li seguì. Per un po' camminarono a destra e a manca in mezzo a quegli alberi giganteschi, poi, davanti a un tronco particolarmente robusto, si arrestarono. Era enorme, cinque omaccioni grandi e grossi non sarebbero bastati per abbracciarlo.

«Arrampicati più in alto che puoi», suggerì il Trolllo senza gambe, «e guarda dalla parte da cui sorge il sole. Là lo vedrai, o meglio non lo vedrai.»

Atreiu si accinse a scalare il tronco, appigliandosi alle sue gibbosità.

Arrivò ai rami inferiori. Si spinse più su, fino a un ramo più alto, poi con un'altra spinta si portò ancora più su, al ramo successivo, e così sempre più avanti, fino a che non vide più nulla di quello che stava sotto di lui.



1 Cosa è successo al lago Gorgoglione nella Terra di Marcita?

- ☐ A Si è trasformato in un buco
☐ B È sparito senza lasciare traccia
☐ C Si è prosciugato

2 Come si presenta il 'nulla' che si è formato nella Terra di Marcita?

- ☐ A Come un buco nero
☐ B Come una voragine
☐ C Non si presenta affatto

3 Cosa succede se qualcuno mette un piede nella zona in cui il 'nulla' si è esteso?

- ☐ A Il piede scompare
☐ B Il piede viene prosciugato
☐ C Il piede diventa insensibile

4 Come reagiscono gli abitanti di Fantasia di fronte alla minaccia del 'nulla'?

- ☐ A Si ribellano
☐ B Cercano di combatterlo
☐ C Fuggono

5 Minuscolino è un nome

- ☐ A Vezzeggiativo
☐ B Diminutivo
☐ C Accrescitivo

6 Qual è l'effetto del 'nulla' sul corpo di chi viene colpito?

- ☐ A Fa molto male
☐ B Causa intorpidimento
☐ C Non si sente niente

7 Cosa succede se ci si avvicina troppo al 'nulla'?

- ☐ A Si viene risucchiati
☐ B Si viene trasformati
☐ C Si diventa invisibili

8 La frase: *"E' semplicemente che alla persona in questione da un momento all'altro manca un pezzo"* contiene una subordinata soggettiva?

- ☐ A Vero
☐ B Falso

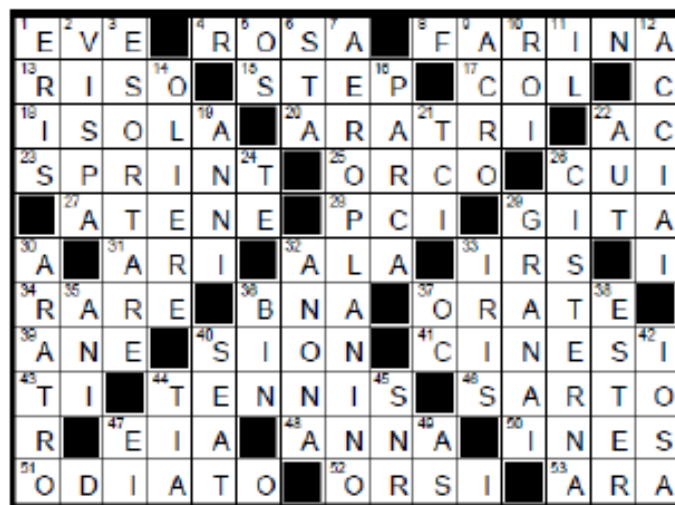
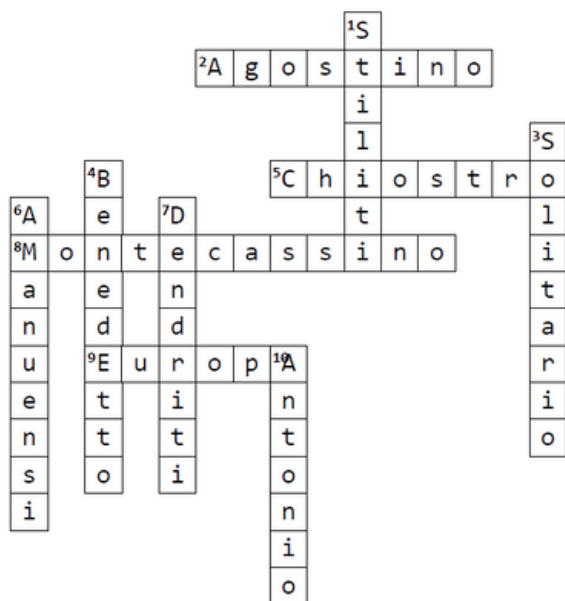
9 Nella frase: *"E questo significa", scricchiolò il Mordipietra*, il termine scricchiolò indica

- ☐ A un modo di parlare
☐ B un modo di muoversi
☐ C il corpo terroso del personaggio

10 Nella frase: *Ti porteremo fino a un punto da cui potrai vedere, ma, da parte tua, devi promettere di non andare un passo più in là*, c'è una coordinata avversativa?

- ☐ A No, solo una coordinata copulativa
☐ B No, solo una coordinata disgiuntiva
☐ C Sì

SOLUZIONI PER IL FINE SETTIMANA

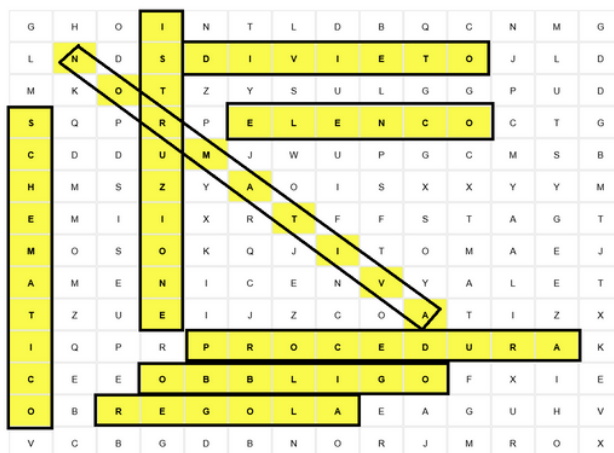


IL GIALLO STORICO:

L'assassino è l'orologiaio del paese che conosce molto bene il tempo, ciò che tutti gli uomini amano, ma non sanno mantenere, e costruisce orologi che hanno le lancette cioè un paio di braccia che corrono, ma non mi muovo mai da dove si trovano

IL CASO DEL DETECTIVE

PICTON: Sir Chamberlain ha 2/3 di probabilità di colpire Sir Middleton, in che non avesse pulito gli occhiali



- 1) A
- 2) B
- 3) A
- 4) B
- 5) B



- 1) V
- 2) V
- 3) F
- 4) F



La rana

SOLUZIONI PER IL FINE SETTIMANA

a) Zanzara

Nel 2022 sono state 580.000 le persone morte di malaria, una malattia trasmessa dalle zanzare.

Le frequenti cascate e le rapide correnti rendono difficile il trasporto di merci anche a breve distanza

L'entrata 4.



QUALCOSA NON QUADRA: L'immagine differente è la prima dove il vestito della donna ha un triangolo in più. Il quadro di Marc Chagall si chiama: *La passeggiata*

- 1) B
- 2) C
- 3) A
- 4) C
- 5) B
- 6) C
- 7) A
- 8) Vero
- 9) A
- 10) C

TESTA A TESTA CON IL TESTO

BUONA DOMENICA

Giochi in gioco



**LOGOS: Domande cosmiche e risposte brillanti
(mettetevi gli occhiali da sole)**

IL PARADOSSO DEL MUCCHIO

La versione più antica di questo paradosso risale al filosofo greco **Ebulide di Mileto**, vissuto attorno al 350 avanti Cristo.

Secondo Ebulide, se da un mucchio di grano si sottrae un **chicco**, si può con sicurezza affermare che quello che rimane è ancora **un mucchio**. Lo stesso ragionamento si può applicare per un secondo chicco, e così via, fino ad arrivare all'ultimo chicco.

Si giunge quindi alla conclusione che un solo chicco di grano rappresenta un mucchio, il che è evidentemente assurdo. Ne consegue, secondo Ebulide, l'impossibilità del discorso scientifico. LA CONOSCENZA DIPENDE DUNQUE DALL'ACCORDO DI DUE GIUDIZI