

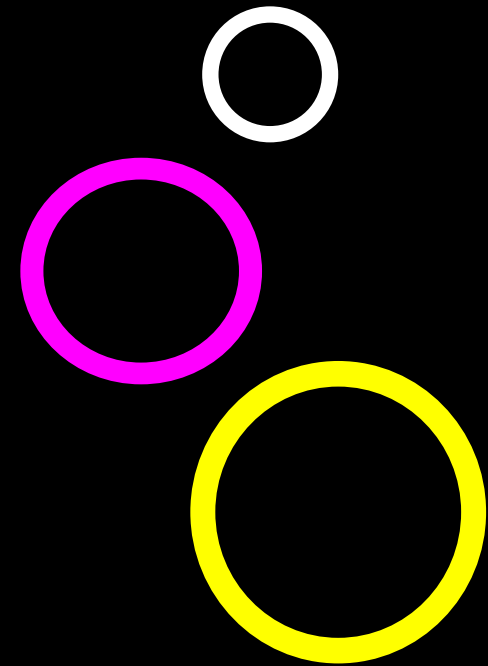
Premio Città di Cuneo
per il Primo Romanzo



Caccia ai primi ... e ad uno in particolare

Il Premio Città di Cuneo per il Primo Romanzo propone alle classi che partecipano come giuria alla sua XII edizione un concorso incentrato sul ... primo romanzo.

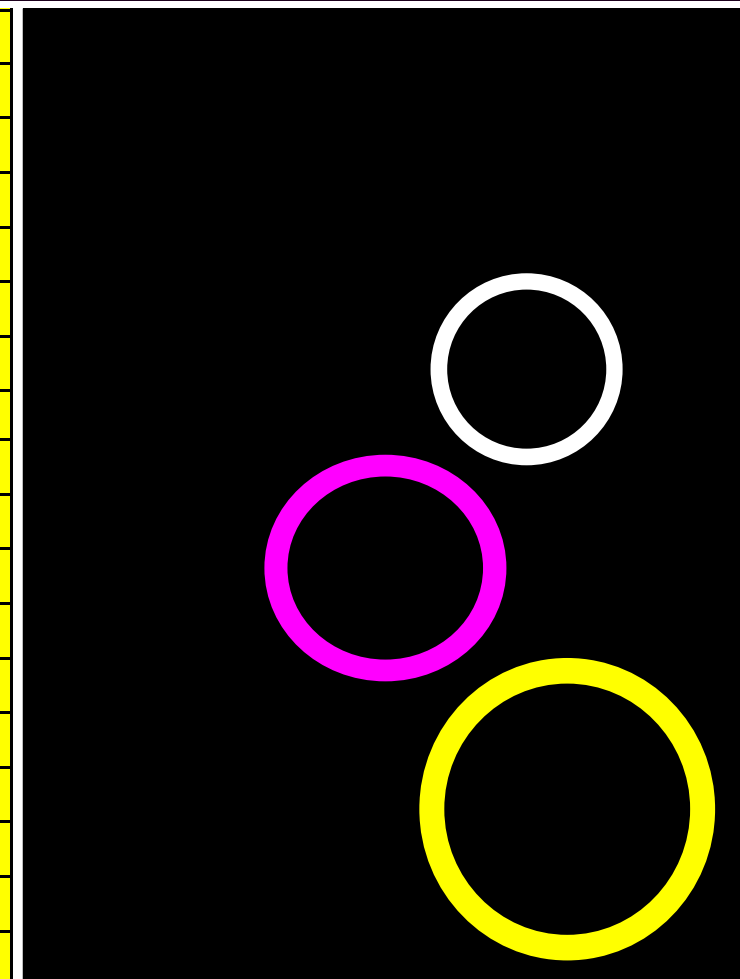
Le prime tre classi che invieranno le soluzioni dei tre giochi proposti di seguito si aggiudicheranno un incontro con un importante critico letterario; la prima riceverà inoltre una fornitura di libri.

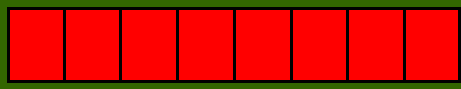
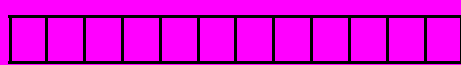
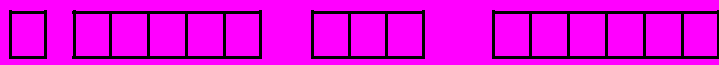
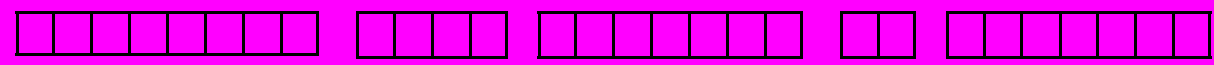
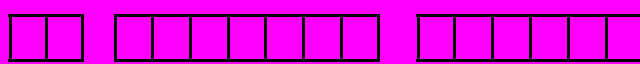
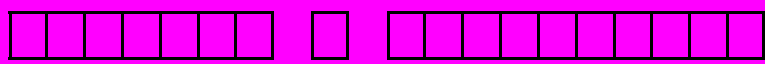
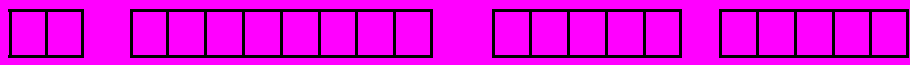
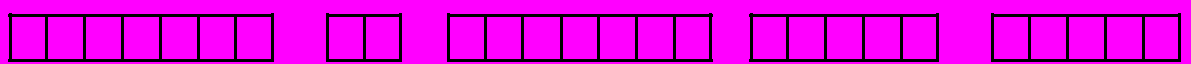
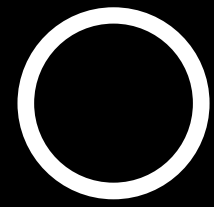
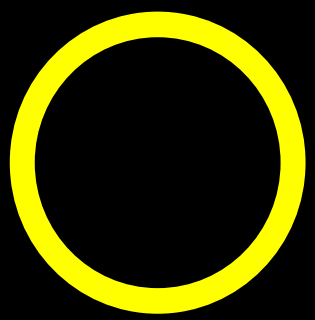
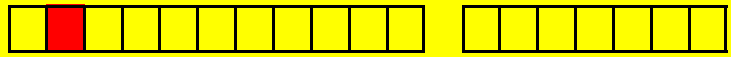
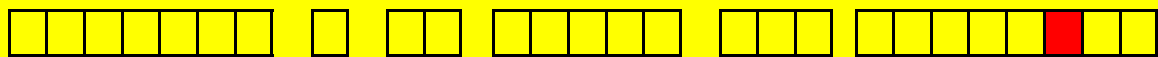
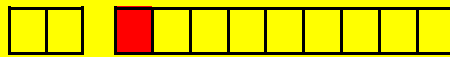
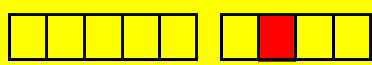
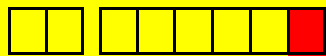
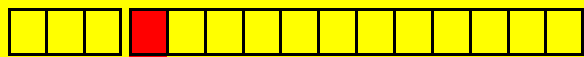


GIOCO 1:

Nello schema sono nascoste 15 parole tratte dal titolo di altrettanti primi romanzi: 5 italiani, 5 francesi e 5 in lingua inglese. Individuate le parole, ricostruite i rispettivi titoli e inseriteli negli spazi presenti nelle griglie alla pagina successiva. Le caselle rosse vi forniscono inoltre le lettere da anagrammare per comporre una parola tratta dal titolo del romanzo protagonista del terzo gioco.

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

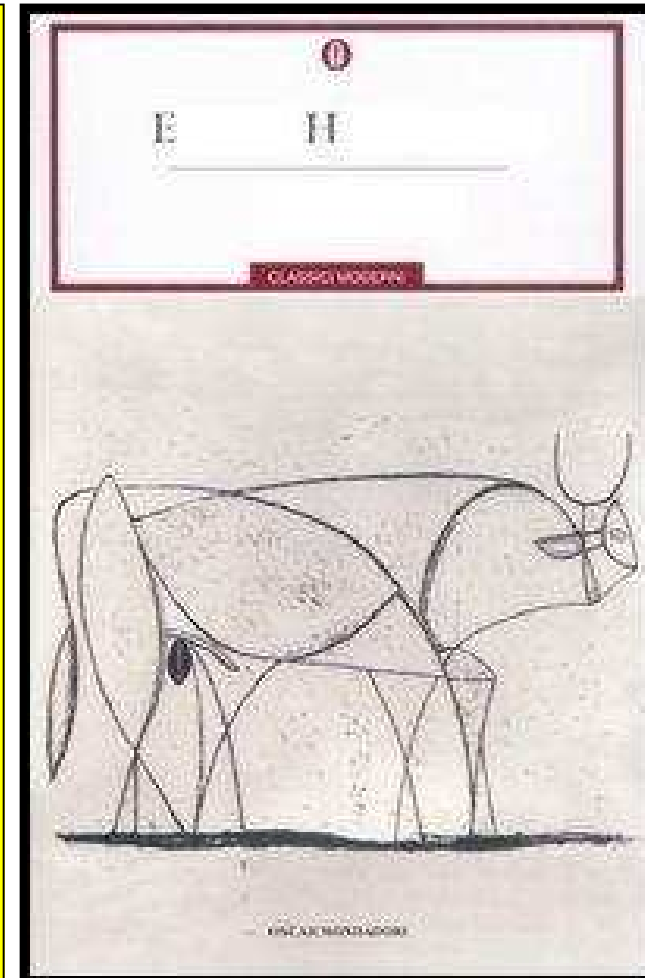
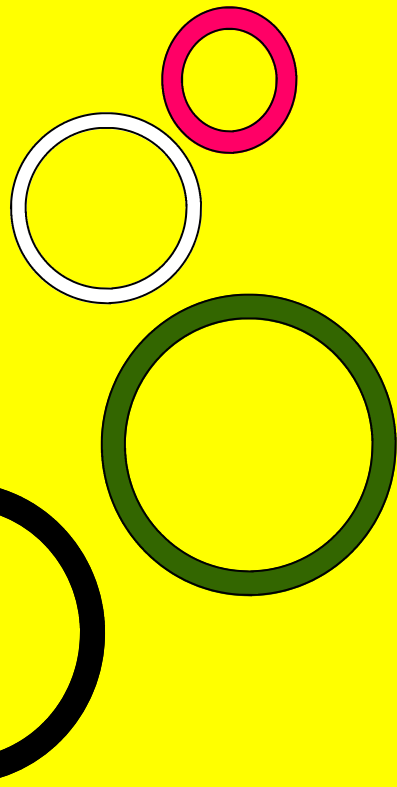




GIOCO 2:

La copertina riprodotta appartiene al primo romanzo di un celebre scrittore. Aiutandovi con le sue due iniziali individuate di che libro si tratta e inserite il titolo nella griglia a fianco dell'immagine. A partire dalle sei lettere ricostruite il titolo dei restanti primi romanzi: sono di nuovo 5 italiani, 5 francesi e 5 di lingua inglese. Le caselle rosse vi forniscono le lettere da anagrammare per comporre un'altra parola appartenente al titolo del romanzo protagonista del terzo gioco.

1	2	3	4	5	6



GIOCO 3:

utilizzando le due parole che avete trovato nei giochi precedenti individuate il titolo del primo romanzo protagonista di questo gioco e rispondete alle seguenti domande che lo riguardano:

1. Che cos'è la tomba dei sogni?
2. Chi è Striscia Rossa?
3. Babrak come descrive l'Italia?
4. Secondo Babrak di che colore è il mare?
5. In che momento del romanzo il lettore apprende il nome del nonno di Kualid?
6. Quali sono i segreti che Babrak e Kualid si scambiano?
7. Chi sono gli uomini di sabbia?
8. Quali sono gli unici disegni che è consentito fare a Babrak?
9. A cosa si ispira Kualid nel decidere di fare l'occhio rosso al serpente Asmar che ha disegnato su un muro di casa sua?
10. Cosa accomuna la prima e l'ultima frase del romanzo?

