

Quaderni di potenziamento

Quaderni di potenziamento

Il caste^llo
del ^le
do ^ppie

do **p**ie

14
STANZE
DA ESPORARE

80
MISSIONI
DA SUPERARE

INCLUDE
UN GIOCO
DI CARTE

Esercizi per il consolidamento delle doppie

scrittura

3

BENVENUTO AL CASTELLO DELLE DOPPIE

Benvenuto, giovane esploratore!

Il Castello delle Doppie
è pieno di stanze misteriose.

In ognuna ti aspettano prove,
giochi ed enigmi da superare.

Completa tutte le missioni,
raccolgi le Chiavi Magiche e
apri una porta dopo l'altra
fino a raggiungere
l'uscita del castello.

Sei pronto a iniziare
la tua avventura?

Segna con una **X**
ogni stanza
che hai visitato.

LEGENDA



Completa le missioni
e accendi le candele.



Alla fine di ogni stanza
troverai una
Chiave Magica.



Usa la chiave per
aprire la porta
successiva.



1

Stanza
dei Fantasmi



2

Stanza
dei Pacchi



3

Stanza
degli Addobbi



4

La Soffitta



5

Stanza
degli Ingranaggi



6

Osservatorio
delle Stelle



7

Stanza
delle Mummie



8

Stanza
degli Annali



9

Stanza
delle Coppe



10

Stanza
degli Arredi



11

Stanza
delle Ossa



12

Il Sottotetto



13

Stanza
degli Avvoltoi



14

Il Pozzo



USCITA
DEL
CASTELLO DELLE DOPPIE

★ MISSIONE FINALE ★ LA PORTA DEGLI INGRANAGGI

Una nuvola di polvere magica è uscita dai vecchi bauli della soffitta!
Tra tutte le parole con **FF** si è nascosto un intruso con una sola **F**.
Trovalo, cerchialo e scrivilo nel riquadro segreto.

baffi

soffio

tuffo

giraffa

cuffia

affresco

staffa

stoffa

sbuffare

affondo

raffreddore

buffo

truffa

schiaffo

caraffa

muffa

offesa

difesa

caffè

soffitto

graffio

L'intruso è: _____

CHIAVE MAGICA DELLE DOPPIE

FF

HAI TROVATO LA CHIAVE MAGICA!

1

2

3

4

5

La porta degli
ingranaggi si apre
lentamente...

LA TORRE DEGLI INGRANAGGI

MISSIONE 2

GLI INGRANAGGI INCEPPATI

Alcuni ingranaggi si sono inceppati!
Completa la parola e metti una **X**
sull'ingranaggio corretto per far
ripartire il meccanismo.

1

o__etto

G

GG

2

ma__ia

G

GG

3

ra__io

G

GG

4

vali__ia

G

GG

5

pio__ia

G

GG

6

bu__ia

G

GG

7

spia__ia

G

GG

8

re__ia

G

GG

9

parche__io

G

GG

10

cilie__ia

G

GG

11

via__io

G

GG

12

messa__io

G

GG

OGNI
INGRANAGGIO
GIUSTO FA
RIPARTIRE
LA TORRE!

1

2

3

4

5

CANDELA 2 DI 5 ACCESA!

ATTIVA BENE
GLI INGRANAGGI
E IL TEMPO
TORNERÀ A SCORRERE!

MISSIONE FINALE

LE 5 DIFFERENZE DEL CASTELLO

Trova le differenze tra queste due immagini e scrivi sotto quali sono.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

MISSIONE 3

LA MAPPA DEGLI ANNALI

Il Grande Libro dell'Ortografia
ti sta aspettando!

Segui solo le impronte che passano
sulle parole scritte correttamente.

Se scegli una parola sbagliata,
il sentiero si interrompe!

10

conesso

connesso

8

innocente

inocente

9

ginnasta

ginasta

7

tunel

tunnel

5

amuncio

annuncio

6

cannuccia

canuccia

4

cannella

canela

2

cannocchiale

canocchiale

3

caneto

canneto

1

rena

renna

CANDELE
MAGICHE

1

2

3

4

4

5

PARTENZA

MISSIONE 5

IL LIBRO DELLE OSSA

Lo scheletro bibliotecario ha trovato un antico libro, ma alcune parole sono state scritte in modo sbagliato. Trovate e riscrivete in modo **corretto!**

Alcune parole sono scritte in modo sbagliato.
Trovate e riscrivete in modo corretto.
Attenzione: non tutte le frasi contengono un errore!

- 1 Per entrare nel castello bisogna pasare dal ponte.
- 2 La maestra deve assegnare un premio alla classe.
- 3 Prima di uscire devi indosare il cappotto.
- 4 Il postino è passato davanti a casa questa mattina.
- 5 Per entrare in casa bisogna abbassare la maniglia.
- 6 La nonna ha imparato a tessere una coperta di lana.
- 7 Il medico ha dovuto mettere il geso sul braccio del bambino.
- 8 Per vincere la partita bisogna pressare gli avversari fin dall'inizio.
- 9 La mamma ha deciso di incassare l'assegno in banca.
- 10 Il ragno ha iniziato a tesere la sua ragnatela.



Riscrivi le parole in modo corretto.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA TUA
AVANZATA:

1

2

3

4

5

MISSIONE 2

LE GOCCE DEL POZZO

Le gocce magiche stanno cadendo
nel Pozzo del Castello!
In ogni goccia manca una lettera.
Scrivi **Z** oppure **ZZ** per completare
la parola e riempi il pozzo di luce.

1
pa__o

2
spia__o

6
o__io

8
spa__are

7
terra__a

9
a__ione

4
ospi__io

5
cola__ione

11
peri__ia

12
calvi__ie

13
astu__ia

14
cora__a

15
sta__ione

16
na__ione

17
maga__ino

18
furbi__ia

19
co__e

20
giusti__ia

Ascolta bene l'eco
del pozzo... ogni parola
completata accende
la luce magica!

1

2

3

4

5

2/5

Aiutami a riportare tutto in ordine!

MISSIONE 3

I SECCHI DEL POZZO

La carrucola si è spezzata e le tavolette con le sillabe sono cadute nel pozzo!
Rimetti in ordine le sillabe e **scrivi** la parola corretta.

RICORDA:
In queste parole puoi trovare **Z** oppure **ZZ**!

1

ZI

MA

GAZ

NO

2

NE

STA

ZIO

3

ZIO

NA

NE

4

RA

ZO

GAZ

5

LAZ

PA

ZO

6

ZIA

FUR

BI

Ogni parola ricomposta è un secchio che torna al suo posto e riempie il pozzo di magia!

1

2

3

4

5

3/5

MISSIONE SPECIALE L'USCITA DAL POZZO



Complimenti!

Sei arrivato all'ultima
missione del castello!

Tra le lettere sparse
si nasconde una parola
misteriosa.

**Trovala e scrivila
sulla pergamena!**

USCITA

R

O

E

S

T

O

IL VERO
TESORO È
TUTTO CIÒ CHE
HAI IMPARATO.



La parola misteriosa è:



IL QUADERNO DELLE DOPPIE

IL RICETTARIO DEI GIOCHI STREGATI



COME PREPARARE IL GIOCO:

Ritaglia tutte le carte seguendo le linee tratteggiate.



CONSIGLIO:

incolla la pagina su un cartoncino prima di ritagliare!

GIOCO 1:

MEMORY STREGATO (PAROLA-IMMAGINE)



- ★ Mescola le carte e disponile a pancia in giù.
- ★ A turno, gira due carte.
- ★ Per fare punto devi trovare l'immagine e la sua parola corretta (Es: Disegno del Pacco + Scritta PACCO).



Se trovi la parola con l'errore (Es: PACO), rigirale!
Vince chi trova più coppie.

GIOCO 2:

RUBAMAZZETTO DELLE DOPPIE



- ★ Distribuisce 3 carte a testa e metti 4 carte scoperte sul tavolo.
- ★ Puoi rubare una carta dal tavolo o il mazzetto dell'avversario se hai in mano la parola che corrisponde all'immagine sul tavolo (o viceversa!).



Se sul tavolo c'è già un mazzetto conquistato da un altro giocatore, puoi rubarlo trovando una nuova coppia!

VINCE CHI
CONQUISTA
PIÙ CARTE.

LE CARTE DELLA B



nebbia

nebia



sabbia

sabia



abito

abbito



tubo

tubbo