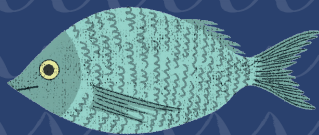


Gioca con Lupa Marina



Ciao! C'è un messaggio segreto per te nascosto in questo schema. Parti dall'angolo in alto a sinistra, segui le indicazioni della bussola e muoviti di tante lettere quante sono indicate nel numero.

Esempio: il primo indizio è **"8 est"**: parti dalla freccia e fai una linea con la matita, spostandoti di otto lettere: adesso sei alla **O**; passa al prossimo indizio!

Leggendo le lettere nell'ordine in cui le hai attraversate apparirà il messaggio segreto!

**8 est, 4 sud, 1 sud, 7 ovest, 3 sud, 4 est,
5 sud, 4 ovest, 3 nord, 2 est, 8 nord**

→

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



Sulle onde con **Lupa Marina** *Storie e misteri del mare*



Cari genitori,

quest'anno la classe delle vostre bambine e dei vostri bambini partecipa alla campagna educativa *Sulle onde con Lupa Marina* realizzata da Giunti Scuola e Marina Militare per parlare di mare e di marittimità, della bellezza e dell'importanza degli ambienti, dei mestieri e degli sport che riguardano le nostre acque.

È un progetto completamente gratuito, che mette a disposizione di alunne, alunni e insegnanti tanti materiali (cartacei e digitali) che potete esplorare anche da casa, visitando il sito **www.lupamarina.it**.

Venite a trovarci e giocate con noi per vedere quanto ne sapete... e scoprite se siete un leone marino o un cetriolo di mare!

 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola



© 2023 Giunti Editore S.p.A., Firenze – Illustrazioni Ignazio Fulghesu – Gioco di Beniamino Sidoti

