

RACCONTARE IN GIALLO

a cura di Rosetta Zordan

Schede di animazione della lettura
a cura di Roberto Pavanello



a cura di Rosetta Zordan - **Raccontare in giallo**, Sansoni per la scuola

Classi seconda e terza
Genere: **Giallo, Horror**

L'animazione della lettura: che cos'è e a che cosa serve

• Che cosa si trova qui?

Qui sono raccolte diverse attività di «animazione della lettura», presentate in modo semplice e chiaro sotto forma di schede. Potrete comodamente scaricarle sul vostro computer e stampare all'occorrenza quelle che decidete di utilizzare in classe.

• Che cos'è l'animazione della lettura?

Detto in pillole, si tratta di *un modo di leggere e, soprattutto, di «giocare» con ciò che si è letto, che si propone l'obiettivo di far scattare tra il lettore e il libro un autentico rapporto affettivo.*

In altre parole, il lettore dovrebbe arrivare ad amare il libro che ha letto e, di conseguenza, tutti i libri che avrà voglia di leggere.

• Quando si utilizzano le schede?

È consigliabile utilizzarle a libro concluso. Di solito, infatti, richiedono che la classe conosca a sufficienza la vicenda narrata, le caratteristiche dei personaggi, le tematiche trattate ed eventualmente le stesse illustrazioni.

• Come si utilizzano?

Ogni scheda è indipendente dalle altre ed è strutturata in modo da fornire tutti i dati tecnici necessari e, passo dopo passo, le varie tappe di svolgimento che andranno scrupolosamente rispettate.

Un consiglio: prima di svolgere qualsiasi attività, leggete attentamente tutta la scheda e assicuratevi di averne ben memorizzato

il contenuto, in modo da non aver più bisogno di consultarla durante l'attività stessa e poterla così condurre con sufficiente sicurezza.

Noterete subito che per raggiungere l'ambizioso obiettivo di far innamorare i ragazzi dei libri (che è poi lo scopo autentico di ogni educazione alla lettura) si farà ricorso ad alcune modalità comunicative e didattiche che solitamente sono poco praticate nelle nostre scuole, ma che, come è stato ampiamente dimostrato, sono tra le più efficaci per rendere motivante, gratificante e divertente il rapporto con la lettura.

In sintesi:

- in questo genere di attività viene normalmente privilegiato l'**aspetto ludico**, spaziando da semplici giochi di destrezza o di memoria ai più complessi «giochi di ruolo»;
- si fa più spesso ricorso all'**oralità** che alla scrittura, parlando a vario titolo *del libro, col libro, per mezzo del libro*;
- viene in diversa misura coinvolta la **dimensione fisica e affettiva**, esplicitando semplicemente ruoli, sensazioni ed emozioni che ogni buon libro è in grado di suscitare;
- non si disdegna talvolta una franca e leale **competizione**, badando bene a canalizzare le energie dei ragazzi verso buoni traguardi;
- infine si preferisce assolutamente il **lavoro di gruppo** rispetto a quello individuale.

• Ci vogliono delle capacità particolari?

Assolutamente no! Ci vogliono solo entusiasmo e disponibilità ad accettare una proposta nuova e un po' insolita. Provate, partendo magari da una scheda semplice, e lasciatevi guidare, oltre che dalle istruzioni, dai ragazzi stessi, che spesso in questo genere di attività ci precedono.

Buon divertimento!

SCHEDA 1: L'identikit

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una prova di **memoria** e di **intuito**.
- Dividete la classe in quattro squadre che gareggeranno tra loro. Non dimenticate di far eleggere un capogruppo che sarà l'unico autorizzato a rispondere per la sua squadra e sarà munito di carta e penna.
- L'esempio che segue è **riferito ai primi tre racconti** gialli del libro (*I tre studenti; L'avventura della cuoca di Clapham; Omicidio su misura*), ma nulla impedisce di provare con altri testi.
- Scrivete sulla lavagna o distribuite alle squadre l'**elenco dei personaggi con cui si gioca** (*Allegato A*, a p. 16). Potrete ampliare o ridurre tale elenco in base alle capacità della vostra classe o, addirittura, se volete rendere il gioco più difficile, non darlo affatto.
- Prima di giocare, provvedete a identificare e sottolineare nei tre racconti le brevi descrizioni o gli **accenni alle caratteristiche fisiche e comportamentali** dei personaggi citati. Nell'*Allegato A* sono indicate alcune pagine del libro in cui compaiono, ma non sono le uniche.
- A questo punto leggerete e poi trascriverete sulla lavagna la descrizione da cercare. Ad esempio: «Era un giovanotto dall'aria banale e tranquilla, con gli occhiali», oppure: «Aveva lasciato quel posto per sposare l'aiuto-giardiniere...».
- Compito di ogni squadra sarà quello di cercarla e di **risalire al**

personaggio cui si riferisce scrivendolo sul foglio entro il tempo stabilito. Nel nostro esempio la prima frase si trova a p. 56 del libro e si riferisce al signor Simpson, la seconda a p. 74 e si riferisce alla signora Spenlow.

- Oltre al punteggio stabilito per la risposta esatta può essere attribuito un bonus a chi consegna per primo il foglio all'insegnante.

SCHEDA 2: L'interrogatorio

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- Questa è una prova di **memoria** e di **velocità di lettura**.
- Dividete la classe in quattro squadre che gareggeranno tra loro. Non dimenticate di far eleggere un capogruppo che sarà l'unico autorizzato a rispondere per la sua squadra e sarà munito di carta e penna.
- L'esempio che segue è **referito a quattro racconti gialli** tratti dalla prima sezione del libro (*I tre studenti; L'avventura della cuoca di Clapham; Sette gatti neri; Le lacrime di cera*), ma nulla impedisce di provare con altri testi.
- Nell'*Allegato B* a p. 17 trovate una **scelta delle domande** che i quattro investigatori protagonisti (in questo caso Holmes, Poirot, Ellery Queen e Maigret) pongono ai vari personaggi durante le indagini. Il loro numero è solo indicativo e nulla vieta di ampliarle.
- A questo punto **leggete una domanda** a caso. Compito di ogni squadra sarà quello di trovare, nel più breve tempo possibile, **a chi è stata posta e la risposta fornita** (che andrà trascritta sul foglio).
- Potete decidere di variare la **difficoltà del gioco** dicendo o non dicendo il nome dell'investigatore che pone il quesito.
- Un bonus alla squadra che consegna il foglio per prima.

VARIANTE

- Si potrebbe anche far giocare **una squadra alla volta**, dopo aver

assegnato a ognuna un racconto dei quattro sul quale specializzarsi, e chiedere di **rispondere oralmente alla domanda** dell'investigatore, riassumendone il contenuto nel modo più preciso possibile e, ovviamente, senza consultare il testo.

SCHEDA 3: La memoria del detective

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- Un'altra prova di **memoria** e di **velocità di lettura**.
- Anche in questo caso, dividete la classe in quattro squadre che gareggeranno tra loro. Ricordatevi sempre di far eleggere un capogruppo che sarà l'unico autorizzato a rispondere per la sua squadra e sarà munito di carta e penna.
- L'esempio che segue è **riferito a tutti e sei i racconti** della prima sezione del libro (*I tre studenti; L'avventura della cuoca di Clapham; Omicidio su misura; Sette gatti neri; Le lacrime di cera; Le tre armi del delitto*) che le squadre dovranno riguardare attentamente prima di iniziare.
- Nell'*Allegato C* alle pp. 18-20 trovate un **elenco di frasi** corredato della pagina del libro in cui si trovano e del personaggio che le ha pronunciate.
- Leggete ora alle squadre una frase alla volta. Ognuna dovrà **scrivere il nome del personaggio che l'ha pronunciata** nel tempo da voi stabilito. Potrà affidarsi alla sola memoria, oppure cercare la frase sul testo.
- Naturalmente ci sono molti accorgimenti attraverso cui variare la difficoltà delle risposte.
Ve ne suggeriamo alcuni:
 - proporre solo frasi degli investigatori;
 - escludere le frasi degli investigatori;
 - proporre frasi di personaggi solo femminili o solo maschili;
 - proporre solo frasi del colpevole o del maggior sospettato;

- proporre solo frasi in cui compaiano/non compaiano nomi propri;
 - chiedere che, oltre al personaggio, i gruppi indichino anche la pagina da cui è tratta la frase;
 - leggere solo l'inizio della frase e chiedere ai gruppi che identifichino il personaggio e la completino.
- Assegnate un bonus alla squadra che consegna il foglio per prima.

SCHEDA 4: Posso farle qualche domanda?

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi, spazio vuoto davanti alla cattedra
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- È una prova di **memoria** e di **capacità di improvvisazione**.
- Partite sempre organizzando la classe in quattro squadre in gara tra loro. Questa volta non sarà il solo capogruppo a rispondere ma le persone scelte da ogni squadra.
- La prova seguente si riferisce ai **sette racconti** della seconda e terza sezione del libro (*L'impronta nella neve; Un'infernale mezz'ora; Trappola di ghiaccio; A qualsiasi prezzo; Morte di un commesso viaggiatore; L'Imperatrice del mare; Déjà vu*), ma sta a voi la scelta di semplificarla riducendo il numero di racconti in concorso.
- Servendovi dell'*Allegato D* alle pp. 21-22 **estraete a sorte il titolo di un racconto** da assegnare a ogni squadra. Quindi date un po' di tempo alle squadre per riguardarselo attentamente e per scegliere, al loro interno, **tre persone** dalla lingua sciolta che **dovranno impersonare** rispettivamente (vedi sempre l'*Allegato D*) **l'assassino, la vittima** (rediviva) e **l'investigatore** (nel caso in cui non ci fosse, decidete voi chi essere, scegliendo magari tra gli «Investigatori celebri» della prima sezione).
Attenzione! In qualche racconto vittime o assassini sono più di uno.
- A turno **ogni terzetto dovrà improvvisare**, in un tempo stabilito, **un doppio interrogatorio dell'investigatore sia alla vittima sia all'assassino**, chiedendo soprattutto di ricostruire il movente e le fasi del delitto. Se così fosse troppo difficile, potete proporre un solo interrogatorio, o alla vittima o all'assassino.

- Per rendere più omogenea la prova potete dare il tempo a ogni squadra di **preparare per iscritto le domande** che l'ispettore rivolgerà all'interrogato. Il numero sarà, ovviamente, fissato in precedenza e sarà lo stesso per tutte le squadre.
- La valutazione delle singole prove e l'assegnazione del punteggio stabilito saranno compito dell'insegnante.

VARIANTE

- Dopo aver assegnato i racconti come già illustrato, potete anche **far giocare tutte le squadre contemporaneamente**. Una farà uscire le due persone che interpretano la vittima e il colpevole e le altre porranno una domanda a ciascun personaggio (due domande per squadra) che dovrà lì per lì improvvisare una risposta coerente con il racconto.

SCHEDA 5: **Gli indizi**

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- Ancora una prova di **memoria** per investigatori attenti.
- Dividete sempre la classe in quattro squadre che gareggeranno tra loro. A capo di ognuna, come al solito, un capogruppo che sarà l'unico autorizzato a parlare per la sua squadra e sarà munito di carta e penna.
- Anche questa prova è riferita agli **ultimi sette racconti** del libro (*L'impronta nella neve; Un'infernale mezz'ora; Trappola di ghiaccio; A qualsiasi prezzo; Morte di un commesso viaggiatore; L'Imperatrice del mare; Déjà vu*), che ogni squadra dovrà riguardare attentamente prima di iniziare. Come al solito, se volete rendere più semplice l'attività, basterà ridurre il numero dei racconti in gara.
- Servendovi dell'*Allegato E* alle pp. 23-24, detterete alle squadre **un elenco**, più o meno lungo, **di indizi presenti nei vari racconti scelti**. Anche in questo caso la difficoltà della prova può variare sensibilmente se il numero degli indizi tratti da ogni racconto è fisso o variabile o, addirittura, se rivelate o meno il titolo dei racconti.
- Dalla fine della dettatura (non prima), le squadre avranno **un tempo stabilito per ritrovare in quale pagina l'indizio è citato** e per scriverla di fianco all'indizio stesso. Attenzione! Alcuni indizi possono essere ripetuti, e quindi trovati, in pagine diverse dello stesso racconto.
- Assegnate un bonus alla squadra che consegna per prima il foglio con le risposte.

- La prova può essere ripetuta finché vi sono oggetti nell'elenco.

VARIANTE

- Invece di dettare i nomi degli indizi **disegnatene uno alla lavagna**, senza nominarlo, e date il via alla sua caccia entro un tempo stabilito.

SCHEDA 6: I quadri viventi

- **Tipo di attività:** di gruppo (di squadra)
- **Durata:** un'ora, un'ora e mezzo
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi, spazio vuoto vicino alla cattedra
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro, macchina fotografica

SVOLGIMENTO

- È una prova di **creatività** e di **mimica**.
- Questa attività è pensata per quattro squadre che gareggeranno tra loro. A capo di ognuna un capogruppo, questa volta anche con compiti di «regista».
- La prova è riferita agli **ultimi sette racconti** del libro (*L'impronta nella neve; Un'infernale mezz'ora; Trappola di ghiaccio; A qualsiasi prezzo; Morte di un commesso viaggiatore; L'Imperatrice del mare; Déjà vu*). Il numero dei racconti, come già sapete, può essere ridotto per semplificare la prova.
- Ogni squadra rileggerà attentamente le scene indicate nell'*Allegato F* alle pp. 25-26: si tratta della «**scena del delitto**», o comunque di una scena decisiva del racconto, e dei principali personaggi coinvolti in essa.
- A questo punto estraete una squadra a sorte e, sempre a sorte, assegnatele un racconto, o meglio, la scena indicata da rappresentare. La tecnica da utilizzare per la rappresentazione dovrà essere quella del «quadro vivente», **cioè disponendo le persone in pose espressive ma assolutamente immobili**. Come se fossero, appunto, un quadro.
- A questo scopo la squadra uscirà dalla classe per un tempo molto breve (1-2 minuti al massimo) e al suo rientro dovrà **mettersi in posa come richiede la scena**.

- Un suggerimento: poiché spesso i personaggi coinvolti sono più di due, gli altri membri della squadra potranno rappresentare gli arredi o gli oggetti della scena stessa (una porta, un letto, un tavolo, ecc.). Gli effetti ottenuti saranno molto divertenti.
- Una volta composto il quadro, le altre squadre dovranno indovinare e scrivere sul loro foglio il titolo del racconto e quale scena è rappresentata.

VARIANTE

- Invece di far indovinare scene diverse **potete indicarne una sola** a tutte le squadre e poi valutare l'efficacia della sua realizzazione. Questa soluzione sarebbe molto indicata se decideste di mettere in scena le illustrazioni dei brani. Le trovate alle pp. 187, 213, 235, 251, 258, 271, 279 del libro.
- Avendo a disposizione più tempo si può pensare di far **rappresentare tutto un racconto giallo** dopo averlo diviso in scene (sequenze), da una sola squadra o da tutte le squadre insieme (in tal caso senza scopi competitivi): una voce guida potrebbe «cucire» i passaggi da un «quadro vivente» all'altro e una macchina fotografica potrebbe immortalare i vari momenti. Anche questa soluzione si adatterebbe molto bene ai gialli illustrati delle pp. 158, 163, 168, 174, 179, 184, 232 del libro.

ALLEGATO A

Elenco dei personaggi

I tre studenti

Signor Hilton Soames, docente del college di San Luca	p. 20
Bannister, il domestico	pp. 23-31
Gilchrist, primo studente	pp. 30-39
Daulat Ras, secondo studente	p. 31
Miles McLaren, terzo studente	p. 31

(Sherlock Holmes)
(Watson)

L'avventura della cuoca di Clapham

Signora Todd	p. 48
Signor Todd	p. 56
Signor Simpson, ospite pagante dei Todd	pp. 55-56
Eliza Dunn, cuoca	pp. 50-59
Annie, guardarobiera	p. 50

(Hercule Poirot)
(Hastings)

Omicidio su misura

Signorina Politt	p. 68
Signorina Hartnell	pp. 68-80
Signor Spenlow	p. 73
Signora Spenlow	p. 74
Ted Gerard	p. 76
Jim Abercrombie	p. 77

(Miss Marple)

ALLEGATO B

Elenco delle domande degli investigatori

Sherlock Holmes

- «Qualcuno è venuto a trovarla, dopo che lei ha ricevuto le bozze dalla tipografia?» p. 25
- «Dove conduce quella porta?» p. 28
- «Ha motivo di sospettare di uno qualsiasi di loro più degli altri?» p. 30
- «Come mai ha lasciato la chiave infilata?» p. 32
- «Può dirmi esattamente quanto è alto?» p. 34

Hercule Poirot

- «Qual è la sua spiegazione della scomparsa di Eliza?» p. 52
- «Chi è venuto a ritirare il baule? Un uomo?» p. 53
- «Il padrone è simpatico?» p. 54
- «Indubbiamente deve essere molto preoccupato per questa faccenda inspiegabile, vero?» p. 54
- «Riesce a immaginare qualche ragione per cui se ne sia andata così all'improvviso?» p. 56

Ellery Queen

- «E lei come lo sa?» p. 89
- «Che specie di gatti signorina C. (Curleigh)?» p. 90
- «E ha visto se è completamente paralizzata?» p. 91
- «Quando ha visto la signorina Sarah-Ann, l'ultima volta?» p. 95
- «Signora P. (Potter), ci sono topi nel palazzo?» p. 99

Maigret

- «Non parla ancora?» p. 124
- «Che vino ha bevuto?» p. 126
- «Come eravate illuminati?» p. 126
- «Che altro c'era nella borsa?» p. 126
- «Non ha acceso la candela?» p. 127

ALLEGATO C

Elenco di frasi

I tre studenti

- «Al momento sono molto occupato e non desidero distrazioni.» p. 21 Sherlock Holmes
- «Per questo motivo, il foglio viene tenuto accuratamente segreto.» p. 22 Hilton Soames
- «Sì, signore. Non mi era mai accaduta una cosa simile. Sono quasi svenuto, signore.» p. 32 Bannister
- «Domani c'è l'esame e non voglio essere scocciato.» p. 34 Gilchrist
- «Mi ha dato l'impressione di essere completamente in buona fede.» p. 36 Watson

L'avventura della cuoca di Clapham

- «Non intendo occuparmene, a meno che non si tratti di una cosa di importanza nazionale.» p. 48 Hercule Poirot
- «Esattamente quello che pensavo ieri, ma stamane, se non le dispiace, ha mandato a ritirare il suo baule.» p. 50 Signora Todd
- «Per me è tratta delle bianche, signore, ho continuato a dirlo!» p. 52 Eliza Dunn
- «La servitù, sa... mia moglie si preoccupa troppo.» p. 56 Signor Todd
- «Stavo appunto tornando a casa mercoledì sera ed ero quasi arrivata, quando mi ha fermato un signore.» p. 59 Eliza Dunn
- «Io posso anticiparle dieci sterline per il biglietto e lei, dalla stazione, può scrivere alla sua padrona due righe.» p. 61 Signor Crotchet
- «Certo poteva comprarsi un baule, se ne voleva uno!» p. 63 Hastings

Omicidio su misura

- «Spero che il detto si avveri. E ora, che cosa intendevate sapere da me?» p. 72 Miss Marple
- «Scusatemi, ma non sapete per caso se la signora Spenlow è uscita?» p. 68 Signorina Politt
- «Darò un'occhiata attraverso le finestre, e guarderò se c'è segno di vita.» p. 70 Signorina Hartnell
- «Ma cara signorina, da dove può aver preso origine una simile idea? Io ero sinceramente affezionato a mia moglie.» p. 80 Signor Spenlow
- «Era solo un comune ago, che qualunque donna potrebbe usare.» p. 82 Colonnello Melchett

Sette gatti neri

- «Per ora mi sto godendo una vacanza.» p. 89 Ellery Queen
- «No. Uno qualunque, disse, perché le piacevano tutti.» p. 90 Signorina Curleigh
- «E non è aperta la porta? Di solito è aperta, a quest'ora. Quella in gamba è uscita.» p. 95 Signora Potter
- «Chiedo scusa. Devo aver sbagliato appartamento. Non abita qui la signorina Eufemia Tarkle?» p. 99 Elias Morton
- «Ti prego, ti prego di non abbandonarmi. Aiutami, ti prego!» p. 101 Zia Eufemia
- «Proprio così! Li ho trovati proprio io. Devo vuotare l'inceneritore ogni mattina e portar via la cenere.» p. 106 Signor Potter

Le lacrime di cera

- «Non si occupi di me...
Vengo per l'inchiesta...
È una vicina?» p. 123 Maigret
- «C'è stata un'altra lite perché
ho preso una forma di formaggio
nel negozio e l'ho aperta...» p. 126 Marcel
- «Si trattiene qualche minuto?
Potrei andare a mettere
sul fuoco la cena...» p. 128 Marie Lacore
- «Vada a chiamarmi il sindaco...
Mi servirà da testimone...» p. 132 Maigret

Le tre armi del delitto

- «L'allegria senza spirito e senza
motivo è una cosa indisponente.» p. 141 Padre Brown
- «Il mio povero padrone rideva
per il fatto che mi vestivo di nero.» p. 143 Magnus
- «Sergente, perché non mette
le manette a quest'individuo?
Non vede che è pericoloso?» p. 143 Ispettore Gilder
- «Ma non aveva afferrato il coltello
per colpire il padre,
bensì per difenderlo.» p. 146 Patrick Royce
- «Afferrai un coltello e,
gettandomi in mezzo a loro, riuscii
a tagliare la corda. Poi svenni,
e non ricordo altro.» p. 149 Signorina
Armstrong

ALLEGATO D

Elenco dei ruoli

L'impronta nella neve

Assassino	George Engleberry
Vittima	Vivian Lahey
Poliziotto-Investigatore	Edward K. Herrick

Un'infernale mezz'ora

Assassino	John Melton
Vittima	Bill Caldwell, o Calder
Poliziotto-Investigatore	Tenente Chris Priory

Trappola di ghiaccio

Assassino	Olivia
Vittime	Peter Armory (I marito), Stephen Castle (II marito), Olivia
Poliziotto-Investigatore	–

A qualsiasi prezzo

Assassino	Signor Waterbury
Vittima	Michael Grimes
Poliziotto-Investigatore	Signora Grimes

Morte di un commesso viaggiatore

Assassino	Signor Malcolm (falso nome John Burke)
Vittime	una donna, Fred Warren
Poliziotto-Investigatore	–

L'Imperatrice del mare

Assassino	Signor Voller
Vittima	Il ladro
Poliziotto-Investigatore	–

Déjà vu

Assassini

Vittime

Poliziotto-Investigatore

Signora Oliver, signor Stover
(involontario)

John, signora Oliver

–

ALLEGATO E**Elenco di indizi*****L'impronta nella neve***

Una bottiglia del latte vuota

Tredici centimetri di neve

Delle galosce

Una borsetta di tessuto nero (con diciotto dollari)

Un paio di scarpe basse da città, con il tacco gommato

Un'infernale mezz'ora

Un paio di occhiali neri

Una sedia sventrata

Dei quadri strappati

Dei mobili rovesciati

Un bastone a strisce bianche e rosse

Trappola di ghiaccio

Un frigorifero

Un battitappeto

La scala della cantina

La cassetta delle fascine

Un pezzetto di grasso

A qualsiasi prezzo

Una decapottabile rossa

Una poltrona a dondolo

Una limonata

Una caldaia automatica a nafta

Le termiti

Morte di un commesso viaggiatore

Il decimo piano di un albergo

Un ascensore

Un accappatoio azzurro

Il buco della serratura

Un cornicione

L'Imperatrice del mare

Un tubo di plastica verde
Una piccola statua in bronzo
Un piccolo schizzo a matita di Rossetti
Un acquario
Una corda piuttosto robusta

Déjà vu

Un carillon
Un braccialetto di diamanti
Un paio di orecchini
Un vaso di cristallo soffiato
Un portapillole color smeraldo

ALLEGATO F

Elenco delle scene del delitto

L'impronta nella neve

Scena di p. 210

Assassino
Vittima

George Engleberry
Vivian Lahey

Un'infernale mezz'ora

Scena di p. 222

Assassino
Vittima

John Melton
Bill Caldwell, o Calder

Trappola di ghiaccio

Scena di pp. 246-247

Scena di p. 249

Assassino
Vittime

Olivia
Peter Armory (I marito),
Stephen Castle (II marito),
Olivia

A qualsiasi prezzo

Scena di p. 256

Assassino
Vittima

Signor Waterbury
Michael Grimes

Morte di un commesso viaggiatore

Scena di pp. 268-269

Assassino
Vittime

Signor Malcolm
(falso nome John Burke)
Una donna, Fred Warren

L'Imperatrice del mare

Scena di pp. 275-276

Assassino

Vittima

Signor Voller

Il ladro

Déjà vu

Scena di p. 285

Scena di p. 286

Assassini

Vittime

Signora Oliver, signor Stover
(involontario)

John, signora Oliver