

Istituto Comprensivo Trento 5

Biblioteca Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Bresadola"

Torneo di lettura 2012/2013

Aula Magna Scuola Bresadola

20 e 22 maggio 2013

Regolamento e struttura della gara

a cura di Veronica Bragalini



SQUADRE PARTECIPANTI

Tre squadre formate da alunni delle classi 2A - 2E - 2B

Ogni classe schiera una "squadra di testa" formata da 5 elementi e la squadra di classe formata dal resto della classe.

In tutti i giochi risponde: il portavoce della squadra che verrà deciso prima dell'inizio del torneo oppure la persona estratta per il relativo gioco.

LA GIURIA

Presidente: la Bibliotecaria, prof. Chiara Saltori; giurate: Veronica Bragalini, Elisa Polito volontarie nel progetto di Servizio Civile.

Compiti della giuria:

- assegnare i punteggi nei giochi che lo prevedono
- assegnare penalità in caso di violazione del Regolamento
- dirimere eventuali controversie

GIOCHI E STRUTTURA DELLA GARA

PRIMA GIORNATA - LUNEDI' 20 MAGGIO 2013

Giocano TRE SQUADRE, a fine giornata, la squadra a punteggio minore verrà eliminata.

1. Primo gioco: Lipogramma (per la squadra di testa)

Riassunto del libro in una o più frasi senza la lettera "I" (almeno 4 righe di foglio A 4 scritte carattere 12 al computer)

Ogni squadra prepara prima del torneo (dopo la preparazione con la prof. Saltori) un lipogramma che viene letto dal portavoce della squadra.

La giuria vota il migliore.

Tempo di gioco: 15 min.

2. Secondo gioco: Indovina chi e'? (per la classe)

Scopo del gioco: indovinare, con minori indizi possibili, il personaggio attraverso un elenco di parole date una alla volta (max. 10). La giuria legge via via le parole e la prima squadra che indovina lo comunica tramite il portavoce (i ragazzi della 1 F)

ES: grasso cattivo molesto padre sedia a rotelle..... Soluzione : Signor Eliot

Se la risposta è sbagliata viene tolto ½ punto

Tempo di risposta: 10 sec tra ogni aggettivo e l'altro

Tempo di gioco: 20 minuti

3. Terzo gioco: Finale diverso (per la classe)

Ogni classe prepara due finali diversi dal punto in cui a David si pone la possibilità di scegliere tra l'anello o il coltello (fine del capitolo 14° "Attraverso lo specchio") che verranno letti. La giuria sceglierà il migliore.

Proposta di lavoro in classe:

classe divisa in coppie, ognuna delle quali inventa il proprio finale; si leggono tutti i finali e la classe vota i due migliori da leggere alla gara;

classe divisa in due gruppi e ognuno inventa il proprio finale.

Tempo di gioco: 30 minuti

4. Quarto gioco: Lettura straniera (per la squadra di testa)

Due battute di dialogo o alcune frasi da "tradurre" in varie lingue straniere, italianizzate (tedesco, francese, latino, inglese, cinese); ogni ragazzo prepara lo stesso pezzo in una lingua (esercizi di preparazione vengono fatti con la prof. Saltori), poi si sceglie una lingua ad estrazione e legge uno solo.

Es: a cuantopàr, l'èscol ha un picolòproblèm ...(francese)

Tempo di gioco: 15 minuti

5. Quinto gioco: Scelta multipla (per la classe e per la squadra di testa)

Ogni squadra risponde a cinque domande, in modo alterno, con un portavoce.

Prima la domanda è presentata alla classe (2 punti se la risposta è corretta) poi alla rispettiva squadra di testa (1 punto se la risposta è corretta) ed infine ai componenti (classe e squadra di testa) dell'altra sezione (con punteggio 0,5 se corretta). Se non si risponde (0 punti) se si sbaglia si passa ai concorrenti successivi.

Tempo di risposta: 15 sec.

Tempo di gioco: 15 min.

SECONDA GIORNATA - MERCOLEDI' 22 MAGGIO 2013

Giocano le due squadre che hanno ottenuto il punteggio maggiore nella prima giornata e alla fine la squadra con punteggio maggiore sarà la vincitrice.

1. Primo gioco: Descrizione di un luogo in rima (per tutta la classe)

Ogni classe prepara cinque descrizioni di dieci versi in rima baciata dei seguenti luoghi:

la biblioteca della scuola nel cap. "Natale" - villa Ghiacciaossa nel cap. "Isola Diteschio"

il paese di Caccingross nel cap. "Il tunnel dell'orrore" - il tunnel dell'orrore nel cap. "Il tunnel dell'orrore"

la caverna dell'iniziazione nel cap. "Attraverso lo specchio"

Verranno sorteggiati due descrizioni di luoghi da leggere.

Segue la votazione della giuria del migliore.

Tempo di gioco: 15 minuti

2. Secondo gioco: Vero o Falso (per la squadra di testa)

Ogni squadra risponde tramite portavoce a otto domande poste in modo alterno a una e poi all'altra squadra.

Totale delle Domande: 16

Tempo di risposta: 30 secondi

Punteggio: 1 per la risposta corretta, 0 per la risposta errata o mancante

Tempo di gioco: 15 minuti

3. Terzo gioco: Viva la memoria!! (per la classe)

Cinque persone della classe imparano cinque brani diversi a memoria assegnati dalla giuria. Durante il torneo verrà estratto per ogni squadra un solo brano che dovrà essere recitato dal ragazzo che l'ha imparato.

La giuria vota la recita migliore e corretta.

Tempo di gioco: 10 minuti

4. Quarto gioco: Chi lo ha detto? (per la squadra di testa)

La giuria legge alcuni dialoghi o frasi scelte e bisogna indovinare chi le ha pronunciate.

Verranno lette 3 frasi/dialoghi per ogni squadra che ha 30 secondi per indovinare a chi sono riferite.

Se la risposta è sbagliata o non conosciuta, si passa al dialogo ed alla squadra successiva.

Punteggio: 1 (risposta corretta) 0 (risposta errata o non data)

Tempo di risposta: 30 sec.

Tempo di gioco: 15 min.

5. **Quinto gioco: L'impiccato (per la classe e per la squadra di testa)**

Classico gioco dell'impiccato in cui vengono scritte ed indovinate non una ma tre parole collegate fra di loro che definiscono un personaggio o un luogo.

Ogni squadra, a turno, ha la possibilità di dire al massimo tre lettere (1 punto per ogni lettera indovinata, indipendentemente da quante ce ne sono). Dopo la terza lettera indovinata, o dopo ogni errore la mano passa all'altra squadra. Al proprio turno la squadra può cercare di indovinare la parola tramite portavoce (2 punti se indovina).

Vince chi fa più punti.

Tempo di gioco: 15 min.

6. **Sesto gioco: Drammatizzazione (per la squadra di testa, la classe può fare da comparsa)**

La squadra di testa recita (leggendo in modo animato) il penultimo capitolo del libro "Attraverso lo specchio" cercando di animare il più possibile la scena (è permesso anche portare accessori). La prof. Saltori prepara la lettura animata con la squadra di testa; a seguire in classe si riprende il discorso arricchendo la scena.

Vince la squadra che, secondo la giuria, dà la migliore interpretazione.

Tempo di gioco: 25 min.

PREMIO PER LA CLASSE VINCITRICE:

BUONO LIBRO DI EURO 15 per la squadra di testa e libro di narrativa per il resto della classe.