

Istituto comprensivo Trento 5

Biblioteca Scuola secondaria di primo grado "G. Bresadola"

Torneo di lettura 2011/2012

Aula Magna Scuola Bresadola

25 maggio e 1 giugno 2012

**Struttura della gara
e Regolamento**

A cura di Chiara Saltori e Maria Vittoria Cicinelli



SQUADRE PARTECIPANTI

Tre squadre, ognuna formata da 6 alunni/e delle classi 2A, 2D, 2F Scuola Bresadola

DATE E LUOGO DEL TORNEO

Prima giornata: venerdì 25 maggio 2012 ore 10.45 – 13.15

Seconda giornata: venerdì 1 giugno 2012 ore 10.45 – 13.15

Le due giornate di gara si svolgono in **Aula Magna della Scuola Bresadola**

LA GIURIA

Presidente: la Bibliotecaria, prof. Chiara Saltori; giurate: prof. Mara Buccella e Silvia Piancastelli, operatrice volontaria 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

IL CONDUTTORE

E' coadiuvato da un assistente, da un addetto al totale punteggi, due addetti al cronometro e controllo risposte (con uso della LIM)

Compiti del conduttore

- Introdurre i giochi: leggere le domande o illustrare le modalità di svolgimento
- far partire il tempo
- comunicare le soluzioni se previsto
- assegnare i punteggi nei giochi che lo prevedono

REGOLAMENTO

1. Ogni squadra deve nominare 2 portavoce e 1 lettore (diverso dai portavoce)
2. Solo i portavoce rispondono alle domande e prima di rispondere possono consultare la squadra
3. Le risposte date dagli altri componenti della squadra non saranno ritenute valide
4. Il conduttore dice di volta in volta quale portavoce risponde
5. Ogni squadra ha a disposizione un tempo assegnato per rispondere
6. Non si può rispondere prima che il conduttore abbia terminato la lettura della domanda
7. La prima risposta data è quella presa in considerazione
8. Le risposte devono essere date nel tempo stabilito
9. I punteggi sono assegnati dal conduttore oppure dalla giuria
10. Non sono ammesse contestazioni al conduttore
11. In caso di dubbi il conduttore chiede l'intervento della giuria
12. Il giudizio della giuria è insindacabile
13. Ad ogni squadra è assegnato un controllore (di una classe diversa) con il compito di verificare eventuali irregolarità e segnalare
14. La squadra che disturba le altre con un comportamento scorretto - **chiacchierando quando gli altri devono rispondere o esultando in caso di errore delle squadre avversarie o contestando il conduttore o la giuria** – viene privata di 2 punti: la penalità è decisa dalla Giuria
15. Nessun concorrente può lasciare l'aula di gara
16. Al termine di ogni gioco viene dichiarata la graduatoria provvisoria sulla base dei punti ottenuti



STRUTTURA DELLA GARA

- Il torneo è a eliminazione diretta: nella prima giornata giocano tre squadre e viene eliminata la squadra con il punteggio più basso; nella seconda giornata restano due squadre e vince quella che ha totalizzato il maggior numero di punti.
- Tutti i giochi riguardano il romanzo ***Il figlio del cimitero*** di **Neil Gaiman**

PRIMA GIORNATA (tre squadre)

PRIMO GIOCO: VERO O FALSO

Ogni squadra risponde a 5 domande poste in modo alterno (squadra 1, 2 ,3) (totale domande 15)

tempo risposta 30''

punteggio 1 : risposta corretta; punteggio 0: risposta errata o mancante

Le domande vengono lette; le risposte date a voce dal PORTAVOCE 1; il conduttore assegna il punteggio

SECONDO GIOCO: SCELTA MULTIPLA

Ogni squadra risponde a 5 domande poste in modo alterno (squadra 1, 2 ,3); (totale domande 15)

tempo risposta 45'

punteggio 2 : risposta corretta; punteggio 0: risposta errata o mancante

Le domande vengono lette e consegnate su un foglio; le risposte date sul foglio che è riconsegnato dal PORTAVOCE 1; le risposte corrette proiettate sullo schermo LIM; il conduttore assegna il punteggio

TERZO GIOCO: CHI LO HA DETTO?

10 domande rivolte a tutte le squadre A PRENOTAZIONE: il conduttore legge le domande, che riguardano frasi pronunciate dai vari personaggi e la squadra che si prenota per prima ha facoltà di rispondere; risponde a voce il PORTAVOCE 1

tempo risposta 1' –

punteggio 5: risposta corretta; punteggio 0: risposta errata o mancante

il conduttore assegna il punteggio

se la squadra che si è prenotata per prima sbaglia, la domanda viene comunque eliminata.

Pausa di 5 – 10 minuti

QUARTO GIOCO: LA TRAMA DEL ROMANZO

5 domande rivolte a tutte le squadre A PRENOTAZIONE: il conduttore legge le domande, che riguardano la trama, i personaggi ed altri elementi della narrazione e la squadra che si prenota per prima ha facoltà di rispondere;

risponde a voce il PORTAVOCE 2

tempo risposta 90''

punteggio 6: risposta corretta; punteggio 0: risposta errata o mancante

il conduttore assegna il punteggio (se ha dubbi sulla risposta chiede l'intervento della giuria)

se la squadra che si è prenotata per prima sbaglia, la domanda viene comunque eliminata.

QUINTO GIOCO: RIORDINA LE SEQUENZE

Ad ogni gruppo viene dato CONTEMPORANEAMENTE LO STESSO foglio con 5 frasi da riordinare;

I FOGLI DISTRIBUITI SONO IN TUTTO 5; i fogli risposta vengono riconsegnate dal PORTAVOCE 2

tempo di risposta 150'' per ogni foglio

Biblioteca Istituto Comprensivo Trento 5 - torneo di lettura 2011/2012 – struttura della gara



punteggio 5: risposta corretta ; punteggio 0: risposta errata o mancante
le sequenze corrette sono proiettate sullo schermo LIM
il conduttore assegna il punteggio

SESTO GIOCO: LETTURA ESPRESSIVA

Sono stati consegnati ad ogni squadra 4 BRANI
il LETTORE NOMINATO DALLA SQUADRA legge il brano sorteggiato dal conduttore
Punteggio: 4 (rispetto punteggiatura, fonetica e ortografia); punteggio 8 (espressività della lettura).
IL PUNTEGGIO E' ASSEGNATO DALLA GIURIA

RUSH FINALE: FATTI PERSONAGGI LUOGHI FUNZIONI NARRATIVE

Ci sono a disposizione 18 domande distribuite nei diversi "argomenti"; al gioco partecipano tutti i componenti di ogni squadra: ognuno pesca una domanda e la porge al conduttore che la legge; il concorrente risponde, poi il turno passa alla squadra successiva, fino ad esaurire tutte le domande e tutti i concorrenti
Tempo di risposta 75'' – chi risponde non può consultare il gruppo
Punteggio: 0 non risponde o risponde sbagliato – 3 risposta incompleta – 5 risposta corretta
IL PUNTEGGIO E' ASSEGNATO DALLA GIURIA

SECONDA GIORNATA: LA FINALE a due squadre

PRIMO GIOCO: GLI EPITAFFI

5 domande rivolte a tutte le squadre A PRENOTAZIONE: il conduttore legge UN EPITAFFIO e i concorrenti devono dire a quale personaggio appartiene; la squadra che si prenota per prima ha facoltà di rispondere; risponde a voce il PORTAVOCE 1
tempo risposta 45''
punteggio 5: risposta corretta; punteggio 0: risposta errata o mancante;
il conduttore assegna il punteggio
se la squadra che si è prenotata per prima sbaglia, la domanda viene comunque eliminata.

SECONDO GIOCO: LA RECENSIONE

ogni SQUADRA deve scrivere la recensione del romanzo, che deve includere un'interpretazione personale, con lo scopo di attirare o dissuadere i lettori. **A questo gioco partecipano solo tre concorrenti (gli altri tre si preparano per il gioco successivo)**
tempo per scrivere: 10''
l'elaborato è letto dal RECENSORE nominato dalla squadra; legge per prima la squadra con punteggio inferiore
punteggio 15: recensione ottima; punteggio 10: recensione accettabile; punteggio 5: recensione mediocre;
foglio bianco: 0 punti
IL PUNTEGGIO E' ASSEGNATO DALLA GIURIA

TERZO GIOCO: BRANI A MEMORIA

Ad ogni squadra sono stati consegnati 6 brani da memorizzare.
In questo gioco ci sono SOLO I TRE CONCORRENTI CHE NON HANNO FATTO LA RECENSIONE;
Si gioca a squadre separate: comincia la squadra in svantaggio;
Il conduttore sorteggia un brano e recita le prime cinque parole;
il concorrente DELLA PRIMA SQUADRA che conosce il brano prosegue nella declamazione;



SIA IN CASO DI RISPOSTA CORRETTA SIA IN CASO DI MANCATA RISPOSTA SI PASSA COMUNQUE alla squadra avversaria per la seconda estrazione;
per la terza estrazione si torna al primo gruppo..fino ad esaurire i sei brani e i sei concorrenti (infatti una volta estratto il brano viene escluso)
Punteggio: 0 se non risponde o sbaglia ; punteggio: 10 se la risposta è completa (max 3 errori);
IL PUNTEGGIO E' ASSEGNATO DALLA GIURIA

SUGGERIMENTO PER I CONCORRENTI

poiché giocano solo tre concorrenti e il brano viene completato da colui che lo conosce, è consigliata la suddivisione dei brani da memorizzare : due a testa; in questo modo qualunque brano sia sorteggiato c'è sempre un concorrente in grado di completare la declamazione

GRAN FINALE: DRAMMATIZZAZIONE DI UN BRANO CON VARI PERSONAGGI "PARLANTI"

(ALMENO TRE PERSONAGGI OLTRE IL NARRATORE)

Ogni gruppo sceglie il brano da presentare ; prima di iniziare la lettura drammatizzata un portavoce contestualizza il brano stesso A SCELTA LIBERA

TEMPO A DISPOSIZIONE 15' A GRUPPO

punteggio 15: Lettura ottima; punteggio 10: lettura accettabile; punteggio 5: lettura mediocre;

VINCE la squadra CON IL PUNTEGGIO Più ALTO

