

I.C. Carpi 3 - SCUOLA Secondaria di Primo Grado "M. HACK"
TORNEO DI LETTURA INTERCLASSE A.S. 2017/18 - CLASSI II MEDIE

ELENCO DEI GIOCHI

1. **CACCIA AL TITOLO:** il conduttore legge al gruppo che sta giocando 5 indizi riguardanti un libro letto (trama, autore, personaggi, ambientazioni...). Se il gruppo individua di quale libro si tratta dopo la lettura del primo indizio guadagna 5 punti e via decrescendo fino ad assegnare 1 punto alla lettura dell'ultimo indizio. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Orale.
2. **ALL'INSEGUIMENTO DI HUCKLEBERRY FINN:** ai ragazzi è richiesto di ricostruire le tappe del viaggio di Huckleberry Finn. Verranno assegnati 2 punti a località identificata. Gioco a immagini. Di tipo contenutistico. Scritto.
3. **TUTTO SUL DOTTOR JEKYLL E MR. HYDE:** i ragazzi devono riconoscere quali elementi (luoghi, personaggi, oggetti, azioni...) sono presenti nel romanzo di Stevenson e quali no. Verranno assegnati 2 punti a elemento identificato. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Scritto.
4. **INVESTIGHIAMO CON SHERLOCK HOLMES:** i ragazzi devono ricostruire gli elementi e le fasi dell'indagine di Sherlock Holmes mettendoli in ordine logico e cronologico. Verranno assegnati 2 punti a elemento identificato. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Scritto.
5. **CHI HA PAURA DEI VAMPIRI?:** i ragazzi devono dimostrare di sapersi orientare tra gli elementi del genere horror gotico rispondendo a varie domande su vampiri, lamie, conseguenze del loro morso, antidoti, ecc ecc. Verranno assegnati 2 punti a risposta esatta. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Orale.
6. **CACCIA ALL'INTRUSO:** ai ragazzi sono proposti alcuni elementi contenuti nei libri che hanno letto (oggetti, località, strumenti, qualità, ...). Devono individuare quale elemento non c'entra nulla con la storia narrata. Si assegna 2 punti per ogni elemento sbagliato trovato nella lista. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Scritto.
7. **DALLA DESCRIZIONE AL PERSONAGGIO:** Si chiede ai partecipanti di capire il protagonista del libro partendo dalla descrizione che ne viene data nel libro. Si assegnano 5 punti per ogni personaggio indovinato. Gioco a quiz. Di tipo contenutistico. Orale.
8. **INDOVINA CHI L'HA SCRITTO:** i ragazzi devono capire di che autore si sta parlando partendo da alcuni indizi che vengono loro forniti. Se la risposta è esatta il gruppo ottiene 3 punti; se è sbagliata 0. Gioco a quiz. Di tipo formale, ha per oggetto aspetti esteriori del libro. Orale.