

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

REGOLAMENTO

1. Il torneo di lettura è un gioco a squadre rivolto alle classi seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado "M. HACK" che ricevono il presente regolamento.
2. Le squadre partecipanti al gioco corrispondono a **due o quattro** per ogni classe. Ogni gruppo deve darsi un **nome** e decidere il **portavoce**, che deve essere comunicato agli insegnanti prima della fase finale del torneo, cioè l'incontro di gioco.
3. I libri contenuti nelle **bibliografie**, concordate tra la conduttrice del gioco e gli insegnanti, costituiscono il campo di gioco del torneo.
4. Durante l'incontro di gioco verranno proposti una serie di attività che avranno per oggetto i libri delle bibliografie fornite.
5. Tutti i libri indicati nelle bibliografie devono essere letti. L'eventuale mancata lettura di alcuni titoli, e l'eventuale assenza di uno o più lettori durante l'incontro di gioco, non saranno presi in considerazione nella preparazione dei giochi. Per evitare tale inconveniente è bene che ciascun libro venga letto da più lettori.
6. Dal momento della messa a disposizione dei libri a quello dell'incontro di gioco, intercorre un periodo di almeno 5 mesi. Nel corso di tale periodo i ragazzi sono tenuti alla lettura di un numero di libri deciso dai rispettivi Insegnanti.
7. Agli Insegnanti spetta il compito di fare da guida (**allenatore**) delle squadre in gioco. Gli Insegnanti verificheranno che i titoli siano stati letti e stimoleranno la circolazione dei libri tra i lettori.
8. I giochi proposti sono in parte di natura enigmistica, in parte di natura linguistica e lessicale, in parte di tipo contenutistico. Per questi ultimi, si raccomandano ai partecipanti:
 - L'attenzione agli aspetti formali del libro (titolo, autore,...)
 - l'attenta lettura dell'incipit e dei capitoli conclusivi dei libri
 - la particolare attenzione alle descrizioni degli oggetti, dei luoghi e dei personaggi
9. Alcuni giochi proposti richiederanno una soluzione scritta; altri una soluzione orale.
10. A ogni gioco verranno assegnati un punteggio e un tempo massimo di soluzione. Nei giochi che prevedono un tempo massimo di esecuzione, verrà concesso un **bonus** di 3 punti in caso di consegna del gioco correttamente eseguito prima dello scadere del tempo a disposizione.
11. Sia per quello che riguarda le soluzioni scritte, che per quello che riguarda le soluzioni date verbalmente, solo e soltanto il portavoce potrà prenotare e dare la risposta. Nel caso in cui la risposta venga data da un altro appartenente alla squadra verrà data una **penalità** pari alla sottrazione di 1 punto. Nel caso in cui il portavoce dia la risposta prima che sia terminata la lettura della domanda e che la risposta sia sbagliata, alla squadra verrà data una **penalità** pari alla sottrazione di 1 punto.
12. La **premiazione** della squadra vincitrice si terrà in data da destinarsi, presumibilmente in occasione delle attività di fine anno scolastico.