

PER UN PUGNO DI LIBRI...AL VIAN!

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E REGOLAMENTO DELLA GARA DI LETTURA

Il liceo scientifico statale Ignazio Vian di Bracciano realizzerà il 24 gennaio 2023 un concorso di lettura che riprende i giochi della famosa trasmissione televisiva della Rai *Per un pugno di libri*. La gara si svolgerà nell'aula magna dell'istituto che ha sede in largo Cesare Pavese 1 a Bracciano (RM).

REGOLE DEL GIOCO

Art. 1 – Le classi terze delle scuole secondarie di primo grado del territorio devono leggere, insieme ai loro insegnanti, il libro scelto per la gara dagli studenti del liceo che è *Circe* di Madeline Miller. I giochi che si svolgeranno il 24 gennaio tratteranno di personaggi, avventure, storie presenti nel libro e di notizie generali sull'autrice del libro. Le tipologie dei giochi verranno delineate nei seguenti articoli del presente regolamento.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE ALLA GARA

Art. 2 – Gli insegnanti che vogliono far partecipare alla gara la propria classe devono indicare entro il **20 dicembre 2022**

- nome dell'istituto
- classe partecipante
- nominativi di cinque ragazzi della classe che la rappresenteranno durante la gara e del capogruppo che interagisce con il conduttore
- numero di studenti della classe che hanno intenzione di partecipare come pubblico alla gara
- nome del docente referente che partecipa con la classe e e-mail di riferimento per comunicare rapidamente

compilando il seguente modulo Google <https://forms.gle/5yhEFaMEg3YGDRU2A>

Art. 3 – E' necessario che gli studenti siano accompagnati da un docente che li ha seguiti nella lettura del libro.

Art. 4 – Scaduto il termine per l'iscrizione, i docenti referenti riceveranno un secondo modulo Google da compilare per indicare il numero delle persone che vogliono soltanto assistere come pubblico alla gara del 24 gennaio 2023 (altri studenti della scuola, genitori, docenti).

TIPOLOGIA DI GIOCHI

Art. 5 - La gara si articolerà in quattro giochi. Il vincitore di ogni gioco vincerà dei punti che concorreranno al punteggio finale. La classe che otterrà più punti vincerà il primo premio in palio. Giocherà per prima la classe che verrà sorteggiata dal conduttore.

Art. 6 – Sarà presente alla gara una giuria di 5 studenti che verificheranno la correttezza delle risposte e la regolarità della gara tra le classi.

Art. 7 - I giochi della gara sono i seguenti:

- **DI QUA O DI LÀ:** Il conduttore sottoporrà ad ogni squadra una lista di 3 domande che avranno per oggetto il rapporto tra il libro gara (autore, contesto storico e letterario e trama) e altri capolavori della letteratura. I capoclasse, coadiuvati dai loro compagni, dovranno rispondere scegliendo tra le opzioni formulate dal conduttore. Verranno assegnati 2 punti per ogni risposta esatta.
 - **L'INTRUSO:** il conduttore leggerà un brano tratto dal libro letto nel quale verranno inseriti da 3 a 6 “intrusi”, ossia termini non presenti nel testo originale. La squadra che indovina il maggior numero di termini intrusi si aggiudica la prova e vince 8 punti.
 - **CACCIA AL TITOLO:** Il conduttore rivelerà alle classi 10 indizi per cercare di far indovinare il titolo di un libro che abbia delle attinenze con il libro della gara (trama, autore, coincidenze biografiche, pubblicazione) Se si risponde dopo la lettura del primo indizio si vincono 10 punti, se si risponde al secondo 9 e così via decrescendo fino ad arrivare all'ultima indicazione che varrà 1 punto. Le squadre giocheranno insieme e per essere abilitate a rispondere il conduttore seguirà l'ordine di punteggio accumulato. In caso di risposta esatta la squadra si aggiudicherà il montepremi equivalente, in caso di risposta errata la squadra verrà eliminata e il gioco continuerà con le squadre rimanenti. Quando rimarranno solo due classi e una sbaglia, il montepremi verrà assegnato all'altro gruppo rimasto in gara. Durante questo gioco i ragazzi possono decidere di utilizzare un JOLLY. Il conduttore comunicherà ad un componente della classe che ha scelto di giocare il Jolly, il titolo di un libro. Questo ragazzo dovrà mimare il suddetto titolo per farlo indovinare al resto della propria classe. La risposta esatta permette alla squadra di raddoppiare i punti vinti in questo gioco. Il Jolly può essere usato a partire dal quarto indizio fornito. Il tempo a disposizione è un minuto.
 - **2 di 3:** Ogni squadra avrà la possibilità di rispondere a domande di difficoltà differente su una scelta di tre (domande da 5, 15 o 30 punti). Si parte dalla squadra in vantaggio e si prosegue in ordine decrescente di punteggio. In un minuto di tempo dovrà rispondere alla prima domanda scelta e poi si passerà alle altre classi con lo stesso meccanismo. Alla fine della prima serie di domande la squadra in vantaggio sceglierà la seconda domanda e poi passerà all'altra squadra con lo stesso meccanismo della prima *manche* (per ogni domanda si avrà sempre a disposizione un minuto di tempo).
- La classe che avrà accumulato più punti tra tutte le prove vincerà la gara.
Nel caso che le squadre si trovino in parità alla fine della prova, la gara viene vinta dalla classe che risponderà ad una domanda di spareggio.

PREMI FINALI

Art. 8 – La classe vincitrice si aggiudicherà 15 libri in regalo; tutti gli altri partecipanti avranno in regalo un libro per la partecipazione alla gara. Tutte le classi e le scuole che si sono iscritte riceveranno inoltre un e-book realizzato e scritto dai nostri studenti contenente le storie che più li hanno affascinati durante questo percorso di studi.

Art. 9 – Per ulteriori informazioni inviare una e-mail al seguente indirizzo:
paola.sdanghi@liceovian.edu.it