

SE LEGGO, VINCO

Campionato di lettura

CLASSI PRIME

TREDICI ROMANZI IN GARA: *Abbaiare stanca, La schiappa, Dieci piccoli indiani, La stanza 13, La tela di Carlotta, Il maestro nuovo, Io sono Zero, Wonder, Un pesce sull'albero, Skellig, Il giardino di mezzanotte, Ronja, L'autobus del brivido.*

CLASSI SECONDE

TREDICI ROMANZI IN GARA: *Stargirl, L'inventore di sogni, Il buio oltre la siepe, Il nido, Il mistero del London Eye, Mio fratello rincorre i dinosauri, Cuori di carta, Pusher, Nel mare ci sono i coccodrilli, Il rinomato catalogo Walker&Dawn, Innamorarsi di April, Quando mi troverai, Il solito, normalissimo caos.*

CLASSI TERZE

TREDICI ROMANZI IN GARA: *Io non ho paura, La fattoria degli animali, Il giovane Holden, Il bambino con il pigiama a righe, L'amico ritrovato, Una bottiglia nel mare di Gaza, Ero cattivo, Per questo mi chiamo Giovanni, Sette minuti dopo la mezzanotte, La casa dei cani fantasma, Fuori fuoco, Oh, boy!, Il richiamo della foresta.*

PREPARAZIONE AL CAMPIONATO

Gli insegnanti si limiteranno a chiarire i dubbi dei ragazzi e a rispondere alle loro domande senza intervenire direttamente sul loro percorso di lettura e senza fornire informazioni che potrebbero compromettere la regolarità del campionato. Si possono organizzare delle attività dove i ragazzi stessi preparano a casa un certo numero di domande con risposte aperte o chiuse (tipo INVALSI) sul libro letto, con le quali si alleneranno in classe. Prima dell'inizio del campionato, è **necessario** che i docenti spieghino il regolamento agli alunni nei minimi particolari, evitando così lungaggini e fraintendimenti durante lo svolgimento dello stesso.

INCONTRI

Si svolgeranno quattro turni più la semifinale e la finale. Ogni incontro dura al massimo un'ora e cinquanta minuti, ma potrebbe durare anche meno. **Le domande sono 99 divise in cinque giochi.** Tutte le classi svolgeranno i primi quattro turni. Dopo il quarto turno si farà la somma dei punteggi. Le classi con i quattro punteggi più alti disputeranno le semifinali. Le due classi che vinceranno le semifinali disputeranno la finale.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Uno dei due insegnanti, prima dell'inizio dell'incontro, deve ritirare quanto segue dall'armadio di fronte alla sala insegnanti: i fogli dove i ragazzi scriveranno le risposte, il plico con le domande dell'incontro e la griglia per la trascrizione del punteggio. Gli alunni, una volta entrati nell'interciclo, formano un unico gruppo per classe, disposti nel modo in cui l'insegnante ritiene più opportuno. Ogni alunno ha la sua penna. All'inizio della gara gli insegnanti consegnano i fogli con le tabelle per le risposte a un alunno della classe A e a un alunno della classe B.

I cinque giochi sono disposti nel seguente ordine:

QUANTE STORIE

35 domande. Per le risposte gli alunni usano la prima tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 35. Uno dei due insegnanti svolge il ruolo di conduttore e legge le domande, il secondo insegnante ritira le tabelle e legge le risposte degli alunni. Dopo che il conduttore ha letto la domanda, si procede in questo modo: **l'alunno consegna la tabella al compagno che vuole scrivere la risposta**. Il conduttore legge la domanda chiaramente e non può ripeterla, se non in casi eccezionali. L'alunno ha **20 secondi** di tempo per scrivere la risposta sulla tabella, a meno che non sia esplicitamente indicato un tempo diverso. Allo scadere dei 20 secondi il secondo insegnante ritira i fogli delle due squadre e legge (**ma solo dopo che avrà in mano entrambi i fogli**) le risposte ad alta voce. Il conduttore ascolta le risposte e decreta il punteggio (1 o 0) che sarà riportato sulla tabella predisposta a tale scopo. La risposta corretta sarà indicata con 1 nello spazio corrispondente al numero della domanda. In caso di risposta sbagliata si segnerà 0. Il conduttore può anche valutare come corretta una risposta che si discosti in parte da quella ufficiale. Poi il secondo insegnante riconsegna i fogli ai due alunni che hanno scritto la risposta. **Se gli alunni non hanno scritto niente, barrano lo spazio corrispondente al numero della risposta, in modo da non utilizzarlo per la risposta successiva**. In caso di risposte tutte corrette, c'è un bonus di 5 punti. Quindi $35 + 5 = 40$ punti.

I PERSONAGGI

10 domande. Per le risposte gli alunni usano la seconda tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 10. **Il conduttore legge le domande molto lentamente ma tutte di seguito, indicando ogni volta il numero e lasciando passare 5 secondi tra la lettura di una domanda e l'altra**. Gli alunni hanno a disposizione dei post-it su cui scrivono le risposte (che sono nomi di personaggi) e il numero corrispondente. Dopo che il conduttore ha letto le dieci domande, un alunno raccoglie i post-it e li consegna a un compagno che ricopia le risposte sulla tabella, stando attento a scriverle negli spazi giusti (risposta 6/spazio 6). Tempo massimo per questa operazione: due minuti. Il secondo insegnante ritira i fogli e legge ad alta voce le risposte precisando ogni volta il numero (prima legge le risposte di una classe, poi dell'altra). A ogni risposta letta, il conduttore dice sì o no. Il secondo insegnante fa un segno accanto alle risposte corrette, dopodiché dice il numero delle risposte corrette di una classe e poi dell'altra. I due punteggi vengono riportati tutti in una volta sulla tabella predisposta a tale scopo. Se le risposte sono tutte giuste c'è un bonus di 5 punti. Quindi $10 + 5 = 15$ punti.

IL TITOLO

15 domande. Per le risposte gli alunni usano la terza tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 15. **Il conduttore legge le domande molto lentamente ma tutte di seguito, indicando ogni volta il numero e lasciando passare 5 secondi tra la lettura di una domanda e l'altra.** Gli alunni hanno a disposizione dei post-it su cui scrivono le risposte (cioè i titoli dei romanzi) e il numero corrispondente. Dopo che il conduttore ha letto le quindici domande, un alunno raccoglie i post-it e li consegna a un compagno che ricopia le risposte sulla tabella, stando attento a scriverle negli spazi giusti (risposta 6/spazio 6). Tempo massimo per questa operazione: due minuti. Il secondo insegnante ritira i fogli e legge ad alta voce le risposte precisando ogni volta il numero (prima legge le risposte di una classe, poi dell'altra). A ogni risposta letta, il conduttore dice sì o no. Il secondo insegnante fa un segno accanto alle risposte corrette, dopodiché dice il numero delle risposte corrette di una classe e poi dell'altra. I due punteggi vengono riportati tutti in una volta sulla tabella predisposta a tale scopo. Se le risposte sono tutte giuste c'è un bonus di 5 punti. Quindi $15 + 5 = 20$ punti.

PICCI CONTRO CICCI

15 domande. Un alunno della classe A e un alunno della classe B (e un alunno della classe C nell'incontro a 3 delle terze) si alzano e si sistemano di fronte alle loro rispettive classi. I due alunni ricevono una papera e un maialino di gomma (Picci e Cicci) che fanno due versi differenti quando li schiacci. C'è un terzo animaletto di gomma nell'incontro a tre delle terze (Billy). Per la scelta dell'animaletto, il conduttore lancia il dado. L'alunno che ottiene il numero più alto sceglie. **Il conduttore legge la domanda e il primo alunno che preme l'animaletto di gomma si prenota per la risposta che dirà lui direttamente o dopo essersi consultato con i suoi compagni. Durante la consultazione il conduttore conta fino a cinque con le dita, dopodiché l'alunno dovrà rispondere. ATTENZIONE: sarà ritenuta valida solo la risposta data dall'alunno che ha premuto l'animaletto, nessun altro può rispondere al posto suo. La risposta corretta vale 2 punti. In caso di risposta sbagliata i 2 punti vengono assegnati all'altra classe (alle altre due classi nell'incontro a tre delle terze). Se dopo 5 secondi (il conduttore conta a voce fino a 5) nessuno dei due alunni ha premuto l'animaletto, il conduttore procede con la domanda successiva senza assegnare il punto. Se i due animaletti vengono premuti contemporaneamente, il conduttore procede con la domanda successiva senza assegnare il punto. Se per sbaglio o per divertimento un alunno preme l'animaletto senza che la classe sia in grado di rispondere, il conduttore assegna i 2 punti alla classe avversaria e procede con la domanda successiva.** Gli alunni possono premere l'animaletto e tentare la risposta anche prima che il conduttore abbia finito di leggere la domanda. La tabella dei punteggi si compila in questo modo: se l'alunno della classe A risponde correttamente, il segretario segna 2 nello spazio corrispondente alla classe A e al numero della domanda. Se l'alunno della classe A sbaglia, il segretario segna 2 nello spazio corrispondente alla classe B e al numero della domanda. Se nessuno dei due alunni ha premuto l'animaletto o l'hanno premuto contemporaneamente, il segretario barra lo spazio corrispondente alle due classi e al numero della domanda. Non ci sono bonus.

IL TRENINO

Fino a un massimo di 24 domande su un solo libro. **Gli alunni formano un trenino in questo modo: ABABAB.** Quindi tre alunni per classe per un totale di sei. **Nell'incontro a tre delle terze il trenino sarà formato così: ABCABC.** Quindi due alunni per classe per un totale di sei. Tutti i partecipanti al gioco del TRENINO avranno un cartellino appuntato ben in vista con la lettera della loro classe, in modo da agevolare la compilazione dei punti. Si procede in questo modo: **il trenino si posiziona di fronte al conduttore che legge la prima domanda. Il primo alunno del trenino (la locomotiva) deve rispondere. Se la risposta è corretta, l'alunno riceve un fagiolo, si sistema in fondo al trenino (ultimo vagone) e rimane in gara. Il segretario segna 1 nello spazio corrispondente alla classe e al numero della domanda. Se la risposta è sbagliata o non data, l'alunno torna a posto, lasciando la sua classe con un concorrente in meno, e il trenino perde un vagone. Il segretario barra lo spazio corrispondente alla classe e al numero della domanda. Il conduttore deve sempre dire il numero della domanda prima di leggerla. ATTENZIONE: quando un alunno sbaglia la risposta, prima di tornare a posto deve lasciare nel contenitore della sua classe i fagioli che ha ottenuto per le risposte corrette date in precedenza.** Il gioco può finire prima che il conduttore abbia letto tutte le domande. Se invece dopo le 24 domande ci sono degli alunni sopravvissuti, questi riceveranno a testa un bonus di 5 punti. Per esempio, se il trenino alla fine della gara si presenta così: ABB, la classe A avrà 5 punti di bonus e la classe B ne avrà 10. Poi si contano i fagioli (cioè i punti realizzati durante la gara) presenti nei due contenitori e si sommano ai bonus. I fagioli sono una precauzione in più, perché nella tabella dei punteggi il segretario ha comunque segnato i singoli punti dopo ogni risposta corretta o ha barrato la casella in caso di risposta errata.

ALTRE INFORMAZIONI

Il conduttore potrà disporre di un segretario che avrà il compito di registrare dopo ogni risposta il punteggio parziale delle due classi e cronometrare il tempo per il gioco QUANTE STORIE usando un cellulare (ripeto: **20 secondi, a meno che non sia esplicitamente indicato un tempo diverso**). La funzione di segretario è svolta da un alunno con il suo insegnante di sostegno. Durante l'incontro il conduttore deve completare la lettura di tutte le domande. Deve seguire l'ordine delle domande riportato sul foglio senza saltarne nessuna. Per quanto riguarda le risposte dove gli alunni devono riportare un nome o un cognome straniero, la risposta è valida anche se c'è una piccola imprecisione nella trascrizione del nome, a meno che non sia esplicitamente richiesta la trascrizione corretta. Generalmente, nelle risposte aperte le parole sottolineate sono quelle necessarie per considerare valida la risposta. **Non c'è un numero uguale di domande per romanzo. Le domande sono disposte in modo casuale. Nella formulazione della domanda non viene indicato il titolo del libro in questione. Questo significa che gli alunni non sanno in partenza a chi è rivolta la domanda, ma lo devono capire dalle informazioni contenute nella domanda stessa.** Alla fine dell'incontro il conduttore scrive i punteggi finali sul foglio facendo la somma dei totali dei cinque giochi più i bonus, ma senza necessariamente comunicarli agli alunni. I punteggi complessivi saranno riportati su un apposito tabellone. Al termine del campionato i docenti di italiano avranno la responsabilità di riconsegnare i libri in buone condizioni.

Novembre 2023