

SE LEGGO, VINCO

Campionato di lettura - edizione 2024-2025

CLASSI PRIME

SEDICI 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, Drilla, La casa della morte, Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare.*

CINQUE GRAPHIC NOVEL IN GARA: *Pablo, La banda del pallone, Smile, Era il nostro patto, Fantasmi.*

CLASSI SECONDE

SEDICI 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, War Horse, Bambini di cristallo, Ascolta il mio cuore.*

CINQUE GRAPHIC NOVEL IN GARA: *Roller girl, Il grande litigio, 21 giorni alla fine del mondo, Coraggio, Fiato sospeso.*

CLASSI TERZE

SEDICI 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, Berlin - I fuochi di Tegel, La più grande, Come uccidono le brave ragazze.*

CINQUE GRAPHIC NOVEL IN GARA: *La mia lunga estate, Invisibile, Le parole possono tutto, Come stelle nel cielo, Speak.*

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, gli insegnanti spiegheranno il regolamento agli alunni nei minimi particolari, evitando così lungaggini e fraintendimenti durante lo svolgimento dello stesso.

Per non correre il rischio di perdere dei libri senza riuscire a risalire ai responsabili, gli insegnanti sono tenuti a segnare ogni passaggio di libro (magari avvalendosi di un alunno/segretario) in modo da sapere sempre *chi ha cosa*.

INCONTRI

Si svolgeranno quattro turni più la semifinale e la finale. Ogni incontro dura un'ora e cinquanta minuti ed è costituito da nove 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 otterranno i due punteggi più alti nelle due semifinali disputeranno la finale.**

Per decidere la vittoria fra due classi che abbiano conseguito parità di classifica dopo i quattro turni (quindi entrambe quarte con lo stesso identico punteggio), ci sarà un incontro supplementare costituito esclusivamente dal gioco TENGO O CAMBIO nella sua versione completa.

IL MATERIALE

Uno dei due insegnanti, prima dell'inizio dell'incontro, deve ritirare quanto segue dall'armadio di fronte alla sala insegnanti: le due tabelle per le risposte, il raccoglitore A4 con le domande dell'incontro, il raccoglitore A3 con i tabelloni, la tabella per la trascrizione del punteggio, la tabella specifica per le carte arcobaleno, il foglio con le 10 regole d'oro, la scatola con le carte, la scatola con i post-it, la scatola grande con il resto del materiale (i cartellini per il trenino, i sassolini gialli, Picci e Cicci, i dadi, ecc).

Gli alunni entrano nell'interciclo **muniti di penna** e formano un unico gruppo per classe, disposti nel modo in cui l'insegnante ritiene più opportuno.

Alla fine di ogni gara gli insegnanti devono inserire all'interno di un'apposita cartellina la tabella dei punteggi compilata in tutte le sue parti e le due tabelle con le risposte. Il materiale deve essere risistemato nello stesso identico modo in cui è stato trovato prima dell'incontro.

RUOLI DEGLI ALUNNI

1. **Capitano** (ha un ruolo fondamentale nel gioco FACCIAMO L'ARCOBALENO, è l'unico alunno che può rivolgersi al conduttore per chiedere chiarimenti, **ma solo dopo aver alzato la mano**; è il custode delle 10 carte arcobaleno; a lui vengono consegnate le carte *Faccia*).
2. **Puntarolo** (è l'alunno che tiene i punti dei vari giochi, scrivendoli su un foglio bianco A4 che gli viene consegnato all'inizio della gara; conoscere il punteggio della propria squadra è importante nel momento in cui si sceglie il valore della carta nel gioco TENGO O CAMBIO).
3. **Trascrittore** (è l'alunno che trascrive le risposte nei giochi I PERSONAGGI e SOLO IL TITOLO).
4. **Tengocambista** (è l'alunno che sceglie il valore della carta nel gioco TENGO O CAMBIO; sceglie la carta coperta e conduce le trattative; legge infine la carta e la risposta scritta sul post-it).
5. **Picciccista** (è l'alunno che preme l'animaletto nel gioco PICCI CONTRO CICCI e risponde alle domande).
6. **Vagoni** (sono i tre alunni che partecipano al trenino).
7. **Quantista** (è l'alunno che sceglie la carta coperta nel gioco PIU' O MENO QUANTO; legge la carta e la risposta scritta sul post-it; scopre infine le tre carte numeriche).

I ruoli vanno decisi **prima** di ogni incontro. Possono essere scelti dall'insegnante o con una votazione. Sarebbe meglio che nei quattro turni obbligatori i ruoli non fossero sempre assegnati agli stessi alunni, in modo da responsabilizzare anche gli altri studenti.

DIECI GIOCHI

I giochi di ogni incontro si svolgeranno nell'ordine riportato qui di seguito.

PER TUTTA LA DURATA DELL'INCONTRO:

FACCIAMO L'ARCOBALENO

PRIMA ORA:

QUANTE STORIE

I PERSONAGGI

SOLO IL TITOLO

TENGO O CAMBIO?

(versione ridotta)

TRA LA PRIMA E LA SECONDA ORA:

SENTI CHI PARLA

INDOVINA LA COPERTINA

SECONDA ORA:

PICCI CONTRO CICCI

IL TRENINO

PIU' O MENO QUANTO?

FACCIAMO L'ARCOBALENO

È un gioco sul comportamento che attraversa trasversalmente tutto l'incontro. Come detto, **le classi hanno un capitano** scelto dall'insegnante o votato dalla classe. All'inizio della prima gara gli insegnanti, oltre a consegnare i fogli con le tabelle per le risposte al capitano della classe A e al capitano della classe B, consegnano ai due capitani anche il foglio con le **10 regole d'oro** e le **10 carte arcobaleno che valgono 10 punti potenziali: la classe durante l'incontro può conservare o perdere parte di questi punti a seconda del modo in cui si comporta. La carta arcobaleno non viene ritirata alla prima infrazione, ma solo alla terza e nel seguente ordine:**

Prima infrazione: **consegna della carta *Faccia-gialla*.**

Seconda infrazione: **consegna della carta *Faccia-verde*.**

Terza infrazione: **ritiro della carta arcobaleno.**

Le carte *Faccia* e le carte arcobaleno hanno sia lo scopo di evitare rallentamenti durante la gara, ma anche quello di premiare le classi più corrette. Inoltre trasformano in gioco un aspetto che i ragazzi spesso percepiscono come una punizione: rispettando alcune regole, e quindi conservando il maggior numero di carte arcobaleno, gli alunni **hanno** di poter ottenere più punti alla fine dell'incontro. **È quindi importante che gli insegnanti facciano capire ai loro alunni che il rispetto delle dieci regole d'oro durante i vari giochi è un gioco esso stesso, con delle regole precise, e può determinare in positivo o in negativo il punteggio finale.**

Ecco i **10 casi** in cui avvengono le **tre sanzioni** che portano al ritiro della carta arcobaleno:

1. Se c'è un alunno che interviene per chiedere un chiarimento al posto del capitano (solo il capitano ha il diritto di intervenire, **dopo aver alzato la mano**), a meno che la richiesta di chiarimento non riguardi una risposta specifica.
2. Se uno o più alunni parlano durante la formulazione di una domanda, costringendo il conduttore a ripeterla.
3. Se c'è confusione tra una domanda e l'altra (specie nel gioco QUANTE STORIE, dove spesso si è verificato questo problema) o nel momento di passaggio tra un gioco e l'altro.
4. Se un alunno della classe A (capitano compreso) protesta per la consegna di una carta *Faccia* o il ritiro di una carta arcobaleno.
5. Se un alunno della classe A (capitano compreso) protesta per la mancata consegna di una carta *Faccia* o il mancato ritiro di una carta arcobaleno alla classe B.
6. Se un alunno è irrispettoso nei confronti di un compagno, un avversario o un insegnante.
7. Se un alunno esorta il capitano a intervenire per questioni generali che non riguardano una risposta specifica (in tutti gli altri casi, **e solo quando strettamente necessario**, il capitano interviene autonomamente, senza essere condizionato dai compagni).

8. Se un alunno si alza dal suo posto, avvicinandosi alla classe avversaria.
9. Se il capitano, pensando di fare bene, alza la voce per richiamare il silenzio o per rimproverare un compagno colpevole di aver causato la consegna di una carta *Faccia* o il ritiro di una carta arcobaleno.
10. Se gli alunni non usano il materiale con la **massima cura** (soprattutto le carte plastificate e i tabelloni).

La carta arcobaleno, come detto, viene ritirata solo al terzo richiamo per una delle 10 infrazioni sopraindicate. Al primo richiamo viene consegnata come primo monito la carta *Faccia-gialla*; al secondo richiamo viene consegnata come secondo monito la carta *Faccia-verde*. La carta *Faccia*, prima di essere consegnata, va mostrata alla classe (come un arbitro mostra il cartellino giallo a un giocatore). Alla terza infrazione scatta il ritiro della carta arcobaleno. A quel punto l'insegnante ritira una delle dieci carte arcobaleno e riprende le due carte *Faccia*. La carta arcobaleno quindi può essere ritirata solo se il capitano ha già ricevuto sia la carta *Faccia-gialla* che la carta *Faccia-verde*, dopodiché si azzera tutto e si riparte con la consegna della carta *Faccia-gialla* al primo richiamo, *Faccia-verde* al secondo richiamo e infine il ritiro della carta arcobaleno alla terza infrazione consecutiva. L'insegnante, quando ritira una carta arcobaleno, deve quindi **ricordarsi** di riprendere le due carte *Faccia*. Le carte *Faccia* possono essere consegnate contemporaneamente a entrambe le classi, così come può avvenire che a una classe venga consegnata una delle due carte *Faccia*, mentre per l'altra classe scatti il ritiro della carta arcobaleno, avendo già accumulato due sanzioni.

Il **conduttore**, dopo che gli alunni si sono seduti e sta per cominciare la gara, **deve rendere noto alle classi il momento preciso in cui comincia il gioco FACCIAMO L'ARCOBALENO, a partire dal quale possono scattare le eventuali sanzioni**. In seguito a un'infrazione, il conduttore o il secondo insegnante **non devono minacciare di consegnare una carta *Faccia*, ma la consegnano serenamente, magari consolando l'alunno che ha commesso l'infrazione ed esortandolo a non commettere un secondo errore**. L'idea è che, essendo anche questo un gioco, bisogna evitare di arrabbiarsi, ma far in modo che gli alunni **si divertano** nel rispettare le 10 regole. Si può usare anche un po' di ironia, magari dicendo alle classi: "Mi raccomando ragazzi, ogni tanto commettete qualche infrazione, così possiamo sperimentare il gioco FACCIAMO L'ARCOBALENO." Un clima positivo e rilassato aiuta gli alunni a rispettare le regole e anche ad accettare più serenamente le sanzioni.

Può essere utile "allenare" gli alunni a rispettare le 10 regole d'oro, come se fosse una forma di preparazione al campionato. A tal riguardo, si potrebbe anche elaborare un percorso trasversale di Educazione civica incentrato sulle 10 regole d'oro e sul comportamento che i ragazzi devono tenere durante gli incontri.

La coerenza è importantissima se si chiede agli alunni di rispettare alcune norme, quindi **la carta arcobaleno deve essere ritirata (alla terza infrazione consecutiva) solo nei 10 casi di cui sopra. È inoltre fondamentale che a consegnare una carta *Faccia* o a ritirare la carta arcobaleno al capitano della classe A sia l'insegnante della classe A, e non quello della classe B**. L'esultanza alla fine della gara non è punibile con il ritiro di una carta arcobaleno.

I punti delle carte arcobaleno verranno segnati dal segretario sia sulla tabella dei punteggi in cui ci sono anche tutti gli altri giochi, sia su una tabella dedicata solo alle carte arcobaleno.

Attenzione: per dare più peso e importanza alle carte arcobaleno, quelle ritirate durante la gara non vengono riconsegnate nella gara successiva, per cui la classe che per esempio ha perso 3 carte arcobaleno al primo turno, affronterà il secondo turno con 7 carte arcobaleno. Di qui l'utilità di una tabella dedicata, che permette di visualizzare immediatamente il numero di carte arcobaleno da riconsegnare al turno successivo. **Se invece la classe finisce la gara senza aver perso nemmeno una carta arcobaleno, avrà due punti di bonus (e quindi otterrà $10 + 2 = 12$ punti arcobaleno), e al secondo turno le verranno consegnate 12 carte arcobaleno. Se pure al secondo turno non perde nemmeno una carta, otterrà altri due punti di bonus (quindi $12 + 2 = 14$), e al terzo turno le verranno consegnate 14 carte arcobaleno, per cui potenzialmente una classe potrebbe arrivare a disputare la quarta gara con 18 carte arcobaleno.**

Attenzione: il bonus di 2 punti si ottiene ogni volta che una classe ha disputato una gara senza perdere nemmeno una carta arcobaleno, per cui se una classe disputa una gara con 7 carte arcobaleno e in quella gara non ne perde neppure una, avrà comunque il bonus di 2 punti (quindi $7 + 2 = 9$), e di conseguenza affronterà l'incontro successivo con 9 carte arcobaleno.

Per avere un'idea del peso che questo gioco ha nell'economia delle quattro gare, immaginiamo per esempio che la classe A perda a ogni incontro due carte arcobaleno, mentre la classe B non perde nemmeno una carta. Il punteggio finale delle due classi dopo le quattro gare sarà il seguente:

Classe A: $8 + 6 + 4 + 2 = \underline{20}$ **punti arcobaleno.**

Classe B: $12 + 14 + 16 + 18 = \underline{60}$ **punti arcobaleno.**

Se nel corso dei quattro turni obbligatori la classe perde tutte le 10 carte arcobaleno, ogni volta che arriva alla terza infrazione (quindi dopo la consegna delle due carte *Faccia*) ha -1 di penalità.

Dopo i quattro turni obbligatori, si farà la somma dei punti e verrà assegnato il premio *Classe arcobaleno* (ancora da definire). Nelle due semifinali verranno azzerati sia i bonus che le penalità e le quattro classi semifinaliste ripartiranno con 10 carte arcobaleno. In finale invece si terrà di nuovo conto delle carte arcobaleno perse o guadagnate durante la semifinale.

QUANTE STORIE (tempo previsto: 15 minuti)

18 domande sui 16 romanzi (no graphic novel). Per le risposte gli alunni usano la prima tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 18. 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 (**45 secondi solo quando indicato**). Allo scadere dei 20 secondi (**o anche prima, se entrambe le classi hanno già scritto la risposta**) il secondo insegnante ritira i fogli delle due squadre e legge le risposte ad alta voce (**ma solo dopo che avrà in mano entrambi i fogli**). Il conduttore ascolta le risposte e decreta il punteggio (1 o 0) che sarà riportato sull'apposita tabella. 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 4 punti. Quindi $18 + 4 = 22$ punti.**

I PERSONAGGI (tempo previsto: 10 minuti)

18 domande (no graphic novel). Per le risposte gli alunni usano la seconda tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 18. **Il conduttore legge le domande 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) accanto al numero corrispondente. Dopo che il conduttore ha letto le 18 domande, un alunno raccoglie i post-it e li consegna a un compagno (il **trascrittore**) che ricopia le risposte sulla tabella, stando attento a scriverle negli spazi giusti (risposta 6/spazio 6). Tempo massimo per questa operazione: **tre minuti**. Il secondo insegnante ritira i fogli. Il conduttore legge ad alta voce le risposte corrette, precisando ogni volta il numero. A ogni risposta letta, il secondo insegnante fa un segno accanto alle risposte corrette scritte dai ragazzi, dopodiché dice il numero delle risposte corrette di una classe e poi dell'altra. I due punteggi vengono riportati tutti in una volta sull'apposita tabella. **Se le risposte sono tutte giuste c'è un bonus di 4 punti. Quindi $18 + 4 = 22$ punti.**

SOLO IL TITOLO (tempo previsto: 10 minuti)

18 domande (no graphic novel). Per le risposte gli alunni usano la terza tabella. Gli spazi per le risposte sono già numerati da 1 a 18. **Il conduttore legge le domande 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 18 domande, un alunno raccoglie i post-it e li consegna a un compagno (il **trascrittore**) che ricopia le risposte sulla tabella, stando attento a scriverle negli spazi giusti (risposta 6/spazio 6). Tempo massimo per questa operazione: **tre minuti**. Il secondo insegnante ritira i fogli. Il conduttore legge ad alta voce le risposte corrette, precisando ogni volta il numero. A ogni risposta letta, il secondo insegnante fa un segno accanto alle risposte corrette scritte dai ragazzi, dopodiché dice il numero delle risposte corrette di una classe e poi dell'altra. I due punteggi vengono riportati tutti in una volta sull'apposita tabella. **Se le risposte sono tutte giuste c'è un bonus di 4 punti. Quindi $18 + 4 = 22$ punti.**

TENGO O CAMBIO? **Versione ridotta da usare in tutti gli incontri** (tempo previsto: 5 minuti)

I due insegnanti preparano il materiale durante il gioco SOLO IL TITOLO (più precisamente, durante i tre minuti in cui le due classi sono impegnate a trascrivere i titoli sulla tabella). Il materiale è il seguente:

1. 21 carte-romanzo **coperte** (una per ogni libro, comprese le graphic novel) disposte in fila sul tavolo grande dell'interciclo.
2. Due sassolini per classe che valgono due punti omaggio.
3. Una scatola vuota.
4. 36 carte numeriche **scoperte** con dei numeri che vanno da 1 a 8 (8 carte da 1; 7 carte da 2; 6 carte da 3; 5 carte da 4; 4 carte da 5; 3 carte da 6; 2 carte da 7; una sola carta da 8).

Dopo una brevissima consultazione (20 secondi) con il resto della classe, un alunno della classe A e un alunno della classe B (i due **tengocambisti**) scelgono una delle 36 carte numeriche scoperte disposte sul tavolo grande dell'interciclo, la mostrano al conduttore, al segretario e alla classe e poi la riappoggiano sul tavolo. **Decide se scegliere per primo o per secondo l'alunno che ha ottenuto il numero più alto dopo aver agitato due dadi in un recipiente cilindrico con coperchio.** La carta numerica scelta indica il valore che avrà la risposta (es: se un alunno sceglie una carta 4, la risposta varrà +4 se corretta o -4 se sbagliata). Il segretario segna **subito** il numero della carta sull'apposita tabella. A quel punto i due tengocambisti scelgono una carta-romanzo a testa (senza guardarla) tra le 21 carte-romanzo coperte. Decide se scegliere per primo o per secondo sempre l'alunno che prima ha ottenuto il numero più alto con i dadi. I due alunni tornano ai loro posti con la carta-romanzo e due sassolini a testa. Senza far capire alla classe avversaria cosa c'è scritto sulla carta-romanzo, i due alunni si confrontano con il resto della classe (tempo: un minuto) per decidere:

1. Tengo la carta.
2. Cambio la carta.

Il tengocambista che prima ha ottenuto il numero più alto con i dadi sceglie se essere il primo o il secondo a rendere nota la decisione. A questo punto si profilano tre possibilità:

1. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di tenere la carta-romanzo.** Un alunno della classe A e un alunno della classe B scrivono la risposta (che è sempre il titolo di un romanzo o di una graphic novel) sul post-it e poi i due tengocambisti leggono ad alta voce sia la carta-romanzo che la risposta scritta sul post-it. **Se il titolo è giusto, la classe ottiene il numero di punti corrispondente alla carta numerica scelta precedentemente. Se il titolo è sbagliato, la classe perde il numero di punti corrispondente alla carta scelta.** Quindi la risposta può valere da +1 a +8, oppure da -1 a -8. **Attenzione: i punti (es: +4 o -4, se la carta numerica scelta è 4) si aggiungeranno ai 2 punti/sassolini dati in omaggio all'inizio del gioco, per cui il risultato finale in quel caso sarà 6 (4 + 2 punti/sassolini), oppure -2 (-4 + 2 punti/sassolini).**

2. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di cambiare la carta-romanzo. Comprano una nuova carta-romanzo e lasciano quella iniziale. Il costo della nuova carta-romanzo è di due sassolini** che i tengocambisti della classe A e B metteranno nella scatola vuota che si trova sul tavolo grande accanto alle carte; hanno un minuto per consultarsi e scrivere la risposta sul post-it. In questo caso la risposta corretta vale 4 punti e non più 6, perché i due sassolini sono stati ceduti per comprare una nuova carta-romanzo. La risposta sbagliata vale -4.

3. **La classe A sceglie di tenere la carta-romanzo, la classe B sceglie di cambiarla. Quindi solo la classe B compra una nuova carta-romanzo, per cui si verifica la situazione numero 2:** in caso di risposta corretta, avrà 4 punti (4 + 0 punti/sassolini); in caso di risposta sbagliata, avrà -4 punti (-4 + 0 punti/sassolini). **La classe A invece conserva i due sassolini, per cui si verifica la situazione numero 1:** in caso di risposta corretta, avrà 6 punti (4 + 2 punti/sassolini); in caso di risposta sbagliata, avrà -2 punti (-4 + 2 punti/sassolini).

Attenzione: dopo la lettura del post-it da parte del tengocambista, se la risposta è sbagliata, il conduttore dovrà limitarsi a dire: "Risposta sbagliata", senza indicare la risposta corretta. Questo per non svelare l'identità di troppe carte-romanzo che saranno riutilizzate nei turni successivi.

Gli alunni devono maneggiare le carte plastificate con la massima cautela, senza piegarle o rovinarle.

TENGO O CAMBIO? **Versione completa da usare come unico gioco SOLO in caso di spareggio**
(tempo previsto: dai 6 ai 15 minuti)

I due insegnanti preparano il materiale durante il gioco SOLO IL TITOLO (più precisamente, durante i tre minuti in cui le due classi sono impegnate a trascrivere i titoli sulla tabella). Il materiale è il seguente:

1. 21 carte-romanzo **coperte** (una per ogni libro, comprese le graphic novel) disposte in fila sul tavolo grande dell'interciclo.
2. Due scatoline, una per la classe A e una per la classe B, dentro le quali ci sono 10 sassolini (10 punti omaggio per classe).
3. Una scatola vuota.
4. 36 carte numeriche **scoperte** con dei numeri che vanno da 1 a 8 (8 carte da 1; 7 carte da 2; 6 carte da 3; 5 carte da 4; 4 carte da 5; 3 carte da 6; 2 carte da 7; una sola carta da 8).

Dopo una brevissima consultazione (20 secondi) con il resto della classe, un alunno della classe A e un alunno della classe B (i due **tengocambisti**) scelgono una delle 36 carte numeriche scoperte disposte sul tavolo grande dell'interciclo, la mostrano al conduttore, al segretario e alla classe e poi la riappoggiano sul tavolo. **Decide se scegliere per primo o per secondo l'alunno che ha ottenuto il numero più alto dopo aver agitato due dadi in un recipiente cilindrico con coperchio.** La carta numerica scelta indica il valore che avrà la risposta (es: se un alunno sceglie una carta 4, la risposta varrà +4 se corretta o -4 se sbagliata). Il segretario segna **subito** il numero della carta sull'apposita tabella. A quel punto i due tengocambisti scelgono una carta-romanzo a testa (senza guardarla) tra le 21 carte-romanzo coperte. Decide se scegliere per primo o per secondo sempre l'alunno che prima ha ottenuto il numero più alto con i dadi. I due alunni tornano ai loro posti con la carta-romanzo e la scatola (con dentro i 10 sassolini). Senza far capire alla classe avversaria cosa c'è scritto sulla carta-romanzo, i due alunni si confrontano con il resto della classe (tempo: un minuto) per decidere:

1. Tengo la carta.
2. Cambio la carta.

Il tengocambista che prima ha ottenuto il numero più alto con i dadi sceglie se essere il primo o il secondo a rendere nota la decisione. A questo punto si profilano le seguenti possibilità:

1. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di tenere la carta-romanzo.** Un alunno della classe A e un alunno della classe B scrivono la risposta (che è sempre il titolo di un romanzo o di una graphic novel) sul post-it e poi i due tengocambisti leggono ad alta voce sia la carta-romanzo che la risposta scritta sul post-it. **Se il titolo è giusto, la classe ottiene il numero di punti corrispondente alla carta numerica scelta precedentemente. Se il titolo è sbagliato, la classe perde il numero di punti corrispondente alla carta scelta.** Quindi la risposta può valere da +1 a +8, oppure da -1 a -8. **Attenzione: i punti (es: +4 o -4, se la carta numerica scelta è 4) si aggiungeranno ai 10 punti/sassolini dati in omaggio all'inizio del gioco, per cui il risultato finale in quel caso sarà 14 oppure 6.**

2. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di cambiare la carta-romanzo**. A questo punto hanno **tre possibilità**:
 - 1) **Si scambiano reciprocamente la carta-romanzo coperta**, cioè la carta della classe A va alla classe B e viceversa; gli alunni hanno un ulteriore minuto per confrontarsi e scrivere la risposta sul post-it.
 - 2) **Entrambe le classi comprano una nuova carta-romanzo e lasciano quella iniziale**. Il **costo della nuova carta-romanzo è di due sassolini** che i tengocambisti della classe A e B prenderanno dalle loro rispettive scatoline e metteranno nella scatola vuota che si trova sul tavolo grande accanto alle carte; hanno un minuto per consultarsi e scrivere la risposta sul post-it. In questo caso la risposta corretta vale 12 punti (4 della carta scelta più 8 punti/sassolini rimasti nella scatola), mentre la risposta sbagliata vale 4 (-4+8 punti/sassolini rimasti nella scatola).
 - 3) **La classe A sceglie di comprare una nuova carta-romanzo, mentre la classe B sceglie di scambiare gratis la sua carta-romanzo con quella della classe A**, per cui, in caso di risposta corretta, la classe A otterrà 12 punti (4 punti/carta + 8 punti/sassolini rimasti nella scatola), mentre la classe B otterrà 14 punti (4 punti/carta + 10 punti/sassolini, dato che non ha comprato una nuova carta). In caso di risposta sbagliata, la classe A andrà a 4 (-4 + 8 = 4), mentre la classe B andrà a 6 (-4 + 10 = 6).

3. **La classe A sceglie di tenere la carta-romanzo, la classe B sceglie di cambiarla**. A questo punto il gioco è tutto nelle mani della **classe B** che **ha due possibilità**:
 - 1) **Compra una nuova carta-romanzo** (due punti/sassolini che vanno a finire nella scatola vuota).
 - 2) **Fa un'offerta alla classe A per uno scambio di carte** (da 1 a 10 sassolini); **la classe A può accettare, rifiutare o fare una controfferta**. Alla fine delle trattative si può prefigurare, ad esempio, una situazione del genere: la classe B offre alla classe A 6 punti/sassolini, per cui 6 sassolini vanno a finire nella scatola della classe A. In caso di risposte corrette, la classe B otterrà quindi 8 punti (4 punti/carta + 4 punti/sassolini rimasti nella scatola dopo l'acquisto della carta-romanzo della classe A), mentre la classe A otterrà 20 punti (4 + 10 + 6 punti/sassolini guadagnati dalla vendita della sua carta-romanzo). In caso di risposte sbagliate, la classe B andrà a 0 (-4 punti/carta + 4 punti/sassolini rimasti nella scatola dopo l'acquisto della carta-romanzo della classe A), mentre la classe A otterrà 12 punti (-4 + 10 + 6 punti/sassolini guadagnati dalla vendita della sua carta-romanzo). Sembra complicato, ma alla fine basterà contare i sassolini presenti nelle scatole delle due classi, a cui si aggiungeranno (o si toglieranno) i punti/carta numerica della risposta corretta (o sbagliata). Il segretario segnerà sull'apposita tabella il numero dei sassolini ceduti o guadagnati.

Attenzione: gli alunni devono maneggiare le carte plastificate con la massima cautela, senza piegarle o rovinarle.

SENTI CHI PARLA – INDOVINA LA COPERTINA (tempo previsto: 15 minuti)

I due giochi si svolgono contemporaneamente. Uno dei due insegnanti estrae dalle tasche del raccoglitore A3 i tabelloni e li dispone sui banchi della classe A e sui banchi della classe B: due tabelloni del gioco SENTI CHI PARLA e due tabelloni del gioco INDOVINA LA COPERTINA, per un totale di 8 tabelloni (4 per classe). **Attenzione: i tabelloni, una volta disposti sui banchi, non vanno più spostati perché sono di carta leggera e c'è il rischio che si possano rovinare o addirittura strappare.**

Poi l'insegnante consegna le buste di plastica (due per classe) con dentro le carte. **Attenzione: gli alunni devono maneggiare le carte con la massima cura, senza piegarle o rovinarle.**

Per i due tabelloni del gioco SENTI CHI PARLA ci sono 20 carte su cui sono raffigurati 20 personaggi delle 5 graphic novel in gara (4 personaggi per graphic novel). Al via dato dal conduttore, **gli alunni aprono delicatamente le buste per non rovinarle** e si dividono le carte dei personaggi in base ai titoli delle graphic novel riportati in alto sui due tabelloni (2 titoli su un tabellone, 3 sull'altro, per un totale di 5 titoli). I due tabelloni sono formati da dei riquadri all'interno dei quali ci sono le frasi dei personaggi. I personaggi "parlano" in prima persona, come se si rivolgero direttamente agli alunni. Esempio: *Ciao, non so se ti ricordi di me... una volta mi sono seduto su una panchina rossa.* Gli alunni devono capire chi è che parla e poi **appoggiare** sulla frase il personaggio che ritengono corretto. Le frasi in totale sono 20 (8 in un tabellone e 12 nell'altro). Ogni frase associata al personaggio corretto vale un punto. **Se entrambi i tabelloni vengono completati senza errori si ottengono 24 punti (20 + 4 di bonus).** Le frasi dei tabelloni della classe A e della classe B sono le stesse ma disposte diversamente, in modo che non si possa copiare. Gli alunni possono spostarsi da un tabellone all'altro in base alla necessità, compresi i tabelloni di INDOVINA LA COPERTINA, ma non possono assolutamente spostare i tabelloni per i motivi di cui sopra.

Per i due tabelloni del gioco INDOVINA LA COPERTINA ci sono 16 carte su cui sono raffigurate le copertine dei 16 romanzi in gara (no graphic novel). Al via dato dal conduttore, **gli alunni aprono delicatamente le buste per non rovinarle** e si dividono le carte delle copertine in base ai titoli dei romanzi riportati in alto sui due tabelloni (8 titoli su un tabellone, 8 sull'altro, per un totale di 16 titoli). I tabelloni sono formati da dei riquadri all'interno dei quali ci sono delle frasi che alludono più o meno velatamente ai romanzi. Le frasi in totale sono 16 (8 per tabellone). Gli alunni devono **appoggiare** sulle frasi le copertine che ritengono corrette. Ogni frase associata al romanzo corretto vale un punto. Se entrambi i tabelloni vengono completati senza errori si ottengono 20 punti (16 + 4 di bonus). Le frasi dei tabelloni della classe A e della classe B sono le stesse ma disposte diversamente, in modo che non si possa copiare. Gli alunni possono spostarsi da un tabellone all'altro in base alla necessità, compresi i tabelloni di SENTI CHI PARLA, ma non possono assolutamente spostare i tabelloni per i motivi di cui sopra.

Le due classi hanno 8 minuti per completare i loro rispettivi 4 tabelloni. Negli 8 minuti è compresa anche la fase in cui gli alunni aprono le buste e si suddividono le carte. Scaduti gli 8 minuti, si procede al conteggio dei punti: uno dei due insegnanti con in mano il correttore (che sarebbe la versione rimpicciolita dei tabelloni completati correttamente) conta le carte disposte in modo corretto sui due tabelloni di SENTI CHI PARLA e comunica il punteggio al segretario che lo trascrive sull'apposita tabella. Idem per INDOVINA LA COPERTINA.

La ripartizione dei romanzi e delle graphic novel sui tabelloni cambia a ogni incontro, in modo da favorire la creazione di gruppi sempre diversi intorno ai tabelloni. I tabelloni vanno consegnati dall'insegnante nel seguente modo: la classe A riceve i tabelloni A1, B1 di SENTI CHI PARLA e A1, B1 di INDOVINA LA COPERTINA. La classe B riceve i tabelloni A2, B2 di SENTI CHI PARLA e A2, B2 di INDOVINA LA COPERTINA. **Quindi a comandare è il numero, non la lettera: tutti i tabelloni contrassegnati col numero 1 vanno a una classe, tutti i tabelloni contrassegnati col numero 2 vanno all'altra classe.**

Attenzione: una volta terminato il gioco, gli alunni rimettono le carte nelle rispettive buste dopo essersi assicurati insieme all'insegnante che ci siano tutte (20 carte per il gioco SENTI CHI PARLA, 16 carte per il gioco INDOVINA LA COPERTINA). L'insegnante infine avrà cura di rimettere nell'ordine esatto le buste nella scatola e i tabelloni nelle tasche corrette del raccoglitore A3.

PICCI CONTRO CICCI (tempo previsto: 10 minuti)

18 domande. Un alunno della classe A e un alunno della classe B (e un alunno della classe C in un eventuale incontro a tre) si alzano e si sistemano di fronte alle loro rispettive classi. I due alunni (i **picciccicisti**) 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 in un eventuale incontro a tre (Billy). Per la scelta dell'animaletto, i due picciccicisti agitano i dadi nel recipiente cilindrico con coperchio. 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, viene assegnato un punto all'altra classe (alle altre due classi in un eventuale incontro a tre). 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 un punto 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 1 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 (tempo previsto: 15 minuti)

Fino a un massimo di 24 domande su un solo libro. I libri che partecipano al trenino sono:

Per le classi prime: *Abbaiare stanca* (primo turno, quarto turno), *La schiappa* (secondo turno, semifinale), *Dieci piccoli indiani* (terzo turno, finale).

Per le classi seconde: *Stargirl* (primo turno, quarto turno), *L'inventore di sogni* (secondo turno, semifinale), *Il buio oltre la siepe* (terzo turno, finale).

Per le classi terze: *Io non ho paura* (primo turno, quarto turno), *La fattoria degli animali* (secondo turno, semifinale), *Il giovane Holden* (terzo turno, finale).

Gli alunni (i **vagoni**) formano un trenino in questo modo: **ABABAB. Quindi tre alunni per classe per un totale di sei.** In un eventuale incontro a tre, 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. **Prima di cominciare, verrà consegnato a ogni partecipante un sassolino/omaggio.**

Per decidere chi è la "locomotiva" si agitano i dadi nel recipiente cilindrico. Chi ottiene il numero più alto sceglie se essere la locomotiva o partire come secondo. Poi 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 sbagliata o non data, l'alunno lascia il sassolino/omaggio nel contenitore della sua classe, si sistema in fondo al trenino (ultimo vagone) e rimane in gara senza sassolini. Se la risposta è corretta, l'alunno riceve un sassolino, si sistema in fondo al trenino (ultimo vagone) e rimane in gara con due sassolini. L'alunno torna a posto solo se sbaglia la risposta senza avere neanche un sassolino in mano.** In quel caso lascia la sua classe con un concorrente in meno, e il trenino perde un vagone. **Se invece l'alunno che sbaglia la risposta ha uno o più sassolini ottenuti con le risposte corrette date in precedenza, lascia un sassolino nel contenitore della sua classe e rimane in gara. I sassolini in questo modo hanno la doppia funzione di punti/vite.**

Se la risposta è corretta, il segretario segna 1 nello spazio corrispondente alla classe e al numero della domanda. Se la risposta è sbagliata, 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 finisce la gara, gli alunni sopravvissuti, prima di tornare a posto, devono lasciare nel contenitore della loro classe i sassolini ottenuti con 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 dei vagoni sopravvissuti, questi **riceveranno a testa un bonus di 4 punti.** Per esempio, se il trenino alla fine della gara si presenta così: ABB, la classe A avrà 4 punti di bonus e la classe B ne avrà 8. Poi si contano i sassolini (cioè i punti realizzati durante la gara) presenti nei due contenitori e si sommano ai bonus. I sassolini all'interno dei contenitori 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.

PIU' O MENO QUANTO? (tempo previsto: 5 minuti)

Si usano le carte-romanzo **coperte** rimaste dopo il gioco TENGO O CAMBIO, disposte in fila sul tavolo grande dell'interciclo; due sassolini omaggio per classe del valore di due punti; le 36 carte numeriche, ma questa volta **coperte** (per non perdere tempo, l'operazione di coprire le carte e mischiarle sul tavolo sarà fatta durante i giochi SENTI CHI PARLA - INDOVINA LA COPERTINA).

Un alunno della classe A e un alunno della classe B (i due **quantisti**) scelgono una carta-romanzo coperta a testa senza guardarla. **Decide se scegliere per primo o per secondo l'alunno che ha ottenuto il numero più alto dopo aver agitato i dadi nel recipiente cilindrico.** I due alunni tornano ai loro posti con la carta-romanzo e i due sassolini. Senza far capire alla classe avversaria cosa c'è scritto sulla carta-romanzo, i due alunni si confrontano con il resto della classe (tempo: un minuto). A questo punto si verificano le stesse tre possibilità del gioco TENGO O CAMBIO (versione ridotta):

1. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di tenere la carta-romanzo.** Un alunno della classe A e un alunno della classe B scrivono la risposta (che è sempre il titolo di un romanzo o di una graphic novel) sul post-it e poi i due quantisti leggono ad alta voce sia la carta-romanzo che la risposta scritta sul post-it.
2. Dopo il minuto di confronto, **entrambe le classi scelgono di cambiare la carta-romanzo. Comprano una nuova carta-romanzo e lasciano quella iniziale. Il costo della nuova carta-romanzo è di due sassolini** che i quantisti della classe A e B metteranno nella scatola vuota che si trova sul tavolo grande accanto alle carte; hanno un minuto per consultarsi e scrivere la risposta sul post-it. Poi i due quantisti leggono ad alta voce sia la carta-romanzo che la risposta scritta sul post-it.
3. **La classe A sceglie di tenere la carta-romanzo, la classe B sceglie di cambiarla. Quindi solo la classe B compra una nuova carta-romanzo, per cui si verifica la situazione numero 2. La classe A invece conserva i due sassolini, per cui si verifica la situazione numero 1.**

I due quantisti, come detto, leggono ad alta voce la frase sulla carta-romanzo e la risposta scritta sul post-it. Se la risposta è corretta, il segretario segna + sulla tabella dei punteggi; se la risposta è sbagliata, il segretario segna -. A quel punto il quantista della classe A (e subito dopo, il quantista della classe B) scopre **tre carte numeriche** i cui **numeri vengono riportati uno alla volta sulla tabella, man mano che le carte vengono scoperte**; infine il segretario scrive la somma dei tre numeri con l'aggiunta del segno - oppure del segno +, per un punteggio che quindi può variare da -3 (1+1+1) a -22 (7+7+8) in caso di risposta sbagliata, e da +3 a +22 in caso di risposta corretta. **Al punteggio vanno aggiunti anche i due punti/sassolini omaggio, ma solo se la classe non li ha usati per comprare una nuova carta-romanzo.**

Attenzione: dopo la lettura del post-it da parte del quantista, se la risposta è sbagliata, il conduttore dovrà limitarsi a dire: "Risposta sbagliata", senza indicare la risposta corretta. Questo per non svelare l'identità di troppe carte-romanzo che saranno riutilizzate nei turni successivi.

Gli alunni devono maneggiare le carte plastificate con la massima cautela, senza piegarle o rovinarle.

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, oppure 45 secondi solo quando indicato**). La funzione di segretario è svolta da un alunno con il suo insegnante di sostegno. **Durante l'incontro il conduttore deve completare tutti i giochi.** 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 segretario scrive i punteggi finali sul foglio facendo la somma dei totali dei nove giochi più i bonus e **le carte arcobaleno** (che hanno anche una tabella a parte) ma senza necessariamente comunicarli agli alunni. **I bonus**, quando previsti dal gioco, **sono sempre 4 punti**. I punteggi complessivi saranno riportati su un apposito tabellone.

Al termine del campionato i docenti di italiano avranno la responsabilità di farsi riavere dagli alunni tutti i libri in buone condizioni. **Se un alunno perde un libro, è tenuto a ricomprarlo.**