



GIOCALIBRO 2014-2015 – XI Edizione

È un percorso di lettura e di gioco rivolto a classi della scuola media inferiore, che si propone anzitutto di favorire – attraverso lo strumento del gioco – la lettura di libri piacevoli e di qualità, e poi di fornire ai ragazzi strumenti utili a collocare le loro letture in un preciso contesto di riferimento storico, geografico e culturale.

Prove di gioco, romanzi, racconti e libri a carattere divulgativo sono le strutture portanti della proposta di **GioCALIBRO**: attraverso il gioco e il ricorso ai testi divulgativi i ragazzi realizzano un approfondimento delle loro letture di narrativa, mentre agli educatori è dato di verificare i livelli di comprensione del testo dei giovani lettori e la loro capacità di contestualizzare le storie lette.

Obiettivo del gioco non è quindi quello di valutare e classificare le abilità di lettura e i patrimoni di conoscenze dei ragazzi, ma piuttosto quello di fornire indizi, stimoli e suggerimenti per forme di lettura più curiosa e consapevole. Tutto questo avviene a partire da tre strumenti:

- I testi a carattere narrativo, ovvero **romanzi e racconti** selezionati dagli insegnanti in specifiche bibliografie per ciascun gruppo-classe.
- Una serie di **testi di divulgazione** che i ragazzi avranno a disposizione nel momento in cui si svolgerà la prova di gioco. Questi libri saranno selezionati sulla base del loro collegamento con i testi narrativi proposti a ciascuna classe e permetteranno di approfondire la conoscenza di luoghi, periodi storici e riferimenti culturali citati nei romanzi e nei racconti.
- Una serie di **prove di gioco** che verranno proposte ai ragazzi e che avranno per oggetto tanto i testi narrativi, quanto una serie di curiosità e di approfondimenti che potranno essere ricavati dalla consultazione dei libri di divulgazione.

IL REGOLAMENTO DEI GIOCHI

Il GioCALIBRO è un torneo a squadre ad eliminazione diretta composto da **quattro manches**, organizzato dalla Biblioteca Comunale, e rivolto alle classi della Scuola Media Inferiore e si svolgerà nei locali della Biblioteca stessa dalle ore 10,45 fino alla fine del gioco (ore 12,30 circa)

1. Le squadre partecipanti al gioco corrispondono ciascuna ad una classe.
2. Ogni classe riceverà il presente regolamento e copie del libro prescelto per ogni manche di gioco almeno 20 giorni prima dell' incontro.
3. Alla prima manche costituita da un incontro di circa 120 minuti parteciperanno le 12 classi secondo lo schema seguente e secondo i libri scelti dai professori

Data incontro		Libro scelto		Autore
3 [^] A	3 [^] D	10/12 /2014	Il giorno della civetta	Leonardo Sciascia
3 [^] B	3 [^] C	12/12/2014	Una storia semplice	Leonardo Sciascia
2 [^] A	2 [^] B	23/1/2015	Come sarò	Agostini, Rossi
2 [^] C	2 [^] D	26/1/2015	Ragazzi di camorra	Pina Varriale
1 [^] A	1 [^] B	30/1/2015	Per questo mi chiamo Giovanni	Luigi Garlando
1 [^] C	1 [^] D	2/2/2015	Abbaiare stanca	Daniel Pennac

Alla seconda manche parteciperanno le classi di 1[^], 2[^] e 3[^] risultate vincitrici della prima manche. Per il secondo incontro verranno consegnate le copie del libro prescelto almeno venti giorni prima dell' incontro.

2 [^] MANCHE				
Squadre partecipanti		Data incontro	Libro scelto	Autore
3 [^]	3 [^]	6/2/2015	Maus	Art Spiegelman
2 [^]	2 [^]	6/3/2015	Nel Mare ci sono i coccodrilli	Fabio Geda
1 [^]	1 [^]	11/3/2014	Cronache dall'Olimpo	Paola Orini

Alla terza manche parteciperanno le due classi vincitrici dei primi due incontri della seconda manche (una seconda e una terza). Verranno consegnate le copie del libro prescelto tre settimane prima dell' incontro.

3 [^] MANCHE				
Squadre partecipanti		Data incontro	Libro scelto	Autore
		27/3/2014		

Alla quarta ed ultima manche parteciperà la squadra vincitrice della terza manche e la classe 1[^] vincitrice della seconda manche. Verranno consegnate sei copie del libro prescelto tre settimane prima dell'incontro.

4 [^] MANCHE: FINALE				
Squadre partecipanti		Data incontro	Libro scelto	Autore
		8/5/2014		

- Ogni squadra delegherà un proprio capogruppo e soltanto lui potrà dare la risposta.
- La prima risposta è quella valida.
- La squadra che avrà un comportamento scorretto e non adotterà una tonalità di voce moderata sarà penalizzata di 2 punti per ogni richiamo effettuato.
- La giuria è composta da tre membri ed il suo giudizio sarà insindacabile
- I libri utilizzati per la preparazione del gioco (10 per ogni classe) sono in prestito e pertanto dovranno essere trattati con cura e riconsegnati tutti. Se anche una sola copia dovesse essere smarrita, questa dovrà essere riacquistata o risarcita al prezzo di copertina.

TIPOLOGIA DEI GIOCHI

Il programma si articolerà su 8 giochi.

IL TABELLONE

Il gioco prevede 8 caselle contenenti domande. Ogni classe avrà la possibilità di rispondere allo stesso numero di caselle e di guadagnare lo stesso numero di punti dell' avversario.

Le domande verteranno sul libro-tema della manche (contenuto, contesto storico, culturale e geografico).

Tramite sorteggio si decide quale squadra giocherà per prima. Il gioco si svolge alternativamente tra le due squadre.

La classe che avrà ottenuto il maggior punteggio complessivo, sarà proclamata **CAMPIONE DI LETTURA**.

I GIOCHI

1. Presento il libro

Le squadre dovranno valorizzare in due minuti ciascuna il proprio libro preparando a loro piacimento o una scenetta o una poesia o una canzone o qualsiasi altra forma espressiva, sia per raccontarne caratteristiche e contenuti sia per dimostrarne una migliore comprensione.

Tempo a disposizione: 3 minuti

Punteggio: 1-3 punti

La giuria non potrà esprimere lo stesso punteggio per entrambe le squadre

2. Chi l' ha detto?

Verranno citate due frasi o parole dette nel libro e le squadre dovranno indovinare il soggetto del chi l' ha detto.

Tempo a disposizione: 1 minuto

Punteggio: 1 punto per ogni soggetto indovinato.

3. Chi l' ha fatto?

Verranno citate due azioni dei personaggi della trama e le squadre dovranno indovinare il soggetto del chi l' ha fatto.

Tempo a disposizione: 1 minuto

Punteggio: 1 punto per ogni soggetto indovinato.

4. Parola pirata

Verranno citati 4 brani del libro, in ognuno dei quali una parola pirata ha preso il posto di quella originale. Le squadre dovranno trovare le parole pirata e sostituirle con quelle originali.

Tempo a disposizione: 2 minuti

Punteggio: 1 punto per ogni parola pirata indovinata.

5. Leggere un brano

La squadra dovrà leggere a voce alta un brano che gli piaciuto particolarmente cercando di comunicare un'emozione, un sentimento particolare deciso dall'animatore del gioco dopo che avrà visionato il brano (in genere il sentimento scelto dall'animatore sarà in contrasto con il sentimento espresso dal brano).

Tempo a disposizione: 2 minuti

Punteggio: da 1 a 3 punti

La giuria non potrà esprimere lo stesso punteggio per entrambe le squadre

6. Il seguito del libro

La squadra dovrà scrivere il seguito del libro (non più di 50 parole, non contano gli articoli e le preposizioni).

Tempo a disposizione: 5 minuti

Punteggio: 1-3 punti.

La giuria non potrà esprimere lo stesso punteggio per entrambe le squadre

7. 5 piccoli indiani

Ogni classe sceglierà 5 rappresentanti che convocati al centro della stanza rappresenteranno le squadre in questo gioco.

I ragazzi risponderanno alternandosi a quesiti di cultura generale.

Il gioco è ad eliminazione, chi sbaglia torna a sedersi e vince la squadra che rimane in gioco.

Punteggio: 3 punti.

8. 2 di 3

E' l'ultimo gioco. Ogni squadra avrà la possibilità di rispondere a 2 domande di difficoltà differente su una scelta di tre.

Una domanda da 3 punti

Una domanda da 5 punti

Una domanda da 10 punti

Si parte dalla squadra in vantaggio. In un primo tempo dovrà rispondere alla prima domanda scelta e poi si passerà all'altra classe 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).

Nel caso che ambedue le squadre si trovino in parità alla fine della prova verrà proposta una domanda di spareggio: vince chi risponde per primo.

Tempo a disposizione 1 minuto

La classe che avrà accumulato più punti – tra tutte le prove – vincerà il gioco.

PREMI

Le squadre finaliste avranno come premio una gita che sarà concordata entro e non oltre il mese di marzo 2015. Alla squadra vincitrice verrà anche consegnato un premio ricordo.