



A.GE. FONTANIVA
promuove il progetto



LETTORI SI DIVENTA

per le classi 4° e 5° delle scuole primarie di Fontaniva
a.s. 2013/2014

Lettori si diventa è il gioco da tavolo che dà la possibilità di misurarsi in varie sfide e di mettere alla prova le capacità di comprensione di un testo, le doti di memoria, l'abilità nel disegnare, nella recitazione e nel mimo di tutti i partecipanti.

Si tratta della classica sfida a squadre, ognuna delle quali, a turno, deve superare una prova al fine di far avanzare il proprio segnalino e raggiungere il traguardo.

Per giocare, ogni partecipante dovrà leggere uno o più libri legati al progetto.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE e LIBRI IN GIOCO

Le 2 sezioni di 4° CPL saranno suddivise in 4 squadre, che si sfideranno tutte in un'unica partita, giocando con un unico libro (*Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*).

Le 2 sezioni di 5° CPL saranno suddivise in 4 squadre, che si sfideranno tutte in un'unica partita, giocando con un unico libro (*Pippi Calzelunghe*).

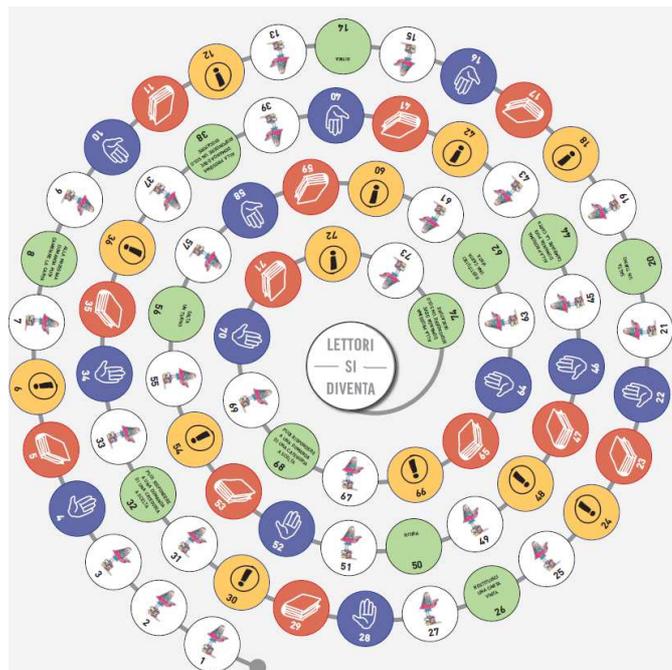
Le 4° e 5° di Fontanivetta e SGB in saranno suddivise in 4 squadre, che si sfideranno in un'unica partita. Ogni squadra dovrà avere sia ragazzi di 4° che di 5°, perché saranno in gioco due libri: *L'occhio del lupo* e *Pippi Calzelunghe*.

→ La definizione delle squadre e dei relativi capisquadra è a carico degli insegnanti.

IL GIOCO

Gli strumenti del gioco sono:

- tabellone (vedi figura sotto riportata);
- tre mazzi di carte (Storia e personaggi, Attività, Imprevisti) per ogni libro scelto;
- un dado;
- un segnalino per ogni squadra;
- un cartellone segnapunti;
- una lavagna (per le attività che prevedono disegni).



Il tabellone "Lettori si diventa"

SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere la casella centrale e rispondere correttamente alla domanda finale di una categoria scelta dagli avversari, vincendo così la partita. Prima di poter arrivare a destinazione, la squadra deve, però, aver collezionato almeno 2 carte per categoria rispondendo correttamente alla relativa domanda (*). Le caselle di ogni categoria sono posizionate lungo il tabellone e contrassegnate da un simbolo. La squadra potrà avanzare in tutte le direzioni, al fine di collezionare le carte di cui ha bisogno.

() I ragazzi del CPL, che giocano con un unico libro, devono collezionare due carte per categoria dello stesso libro; i ragazzi di Fontanivetta e SGB, che giocano con due libri, devono collezionare una carta per categoria di ciascun libro.*

COME SI GIOCA

Il caposquadra di ciascuna squadra lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità, si tira nuovamente il dado.

La squadra che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita, lanciando nuovamente il dado, e muove il proprio segnalino dalla prima casella fino a raggiungere quella indicata dal numero ottenuto con il lancio del dado.

Ogni volta che la squadra capita in una casella con un simbolo dovrà rispondere ad una domanda della categoria da essa indicata:

- Libro: categoria Storia e personaggi;
- Mano: categoria Attività;
- Punto esclamativo: categoria Imprevisti;
- Casella verde: Bonus – in questa casella viene indicato di volta in volta cosa fare;
- Bimba che legge: tira ancora il dado.

Il giudice legge la domanda contenuta nella carta. Se la risposta è corretta, la squadra guadagna la carta, che viene affissa al cartellone segnapunti; altrimenti, la carta viene rimessa sotto il relativo mazzo.

In ogni caso, la mano viene ceduta alla squadra a sinistra.

- Più segnaposti possono trovarsi nella stessa casella.
- Ad ogni lancio del dado, la squadra può cambiare direzione.
- Quando la prova consiste in una semplice risposta, essa dovrà essere data dal caposquadra dopo consultazione con il resto della squadra. In assenza di consultazione, la squadra NON guadagnerà la carta anche se risponde correttamente.
- Per le prove di abilità (mimo, disegno, ...) il giudice chiederà all'insegnante o al caposquadra di scegliere il membro della squadra che svolgerà la prova, prima di spiegare di che tipo di prova si tratta. Gli insegnanti controlleranno che tutti i membri della squadra partecipino, a turno, alle varie prove.

COME SI VINCE

Una volta che la squadra ha raccolto le carte necessarie, può iniziare a muovere il proprio segnalino verso la casella centrale per tentare di vincere la partita.

Al raggiungimento della casella centrale, i giocatori delle squadre avversarie si consultano per scegliere la categoria della domanda da porre.

Se la squadra risponde correttamente, ha vinto la partita. In caso contrario, rimane con il segnalino della casella finale ed attende il turno successivo: dovrà lanciare nuovamente il dado e raggiungere nuovamente la casella centrale.