



Prot. N°.....

UNO NESSUNO CENTO ... LIBRI

Art. 1

TorinoReteLibri organizza tra le Scuole Secondarie di secondo grado della Rete un torneo a squadre, nel corso del quale i ragazzi si sfideranno sulla conoscenza di libri e autori.

Art. 2

I partecipanti, a seconda della classe di frequenza, concorreranno divisi nelle seguenti categorie:

Categoria A: BIENNIO

Categoria B: TRIENNIO

Art. 3

La partecipazione è aperta agli alunni delle Scuole Secondarie di secondo grado afferenti a TorinoReteLibri.

Ogni scuola può iscrivere al torneo una squadra per sezione (una seconda squadra potrà essere iscritta solo in caso di mancato raggiungimento del numero minimo di otto squadre)

La squadra (minimo 12 studenti) può coincidere o meno con un gruppo classe. Si accettano al torneo le prime otto squadre iscritte per ogni sezione.

Le iscrizioni dovranno essere inviate entro il **15 febbraio 2016** alla seguente mail : biblioteca@liceomassimodazeglio.it

Art. 4

Le squadre si scontreranno per eliminazione diretta (quarti di finale, semifinale e finale). Il gioco si svolgerà quindi in tre giornate, tra marzo e aprile. Calendario e sedi di quarti di finale e semifinali saranno comunicati entro fine febbraio 2016. La finale avrà luogo il giorno 18 aprile alle ore 15.30 presso l'Aula Magna del Liceo D'Azeglio, via Parini 8, Torino.

Art. 5

Per ogni turno le squadre dovranno prepararsi in particolare su un libro.

Biennio: Italo Calvino, *Il sentiero dei nidi di ragno*; Mark Haddon, *Lo strano caso del cane ucciso a mezzanotte*; Khaled Hosseini, *Il cacciatore di aquiloni*

Triennio: John Fante, *Chiedi alla polvere*; Voltaire, *Candido*; Chaim Potok, *Danny l'eletto*

Per le tipologie di giochi si veda l'allegato.

Art. 6

Le due squadre vincitrici (rispettivamente per la sezione biennio e per la sezione triennio) verranno premiate il 18 aprile 2016 presso il liceo D'Azeglio. Seguirà comunicazione.

Il premio sarà costituito da un "buono" da 100 euro spendibile in una libreria di Torino che verrà successivamente indicata.

Torino, 28 gennaio 2016

TIPOLOGIE DI GIOCHI

- *Trova l'errore*. Domande sulla biografia dell'autore: occorre individuare tra le tre informazioni proposte quella non corretta . Tre quesiti per ogni squadra (ogni risposta corretta vale due punti)
- *Lo sai?* Due domande per squadra sul contesto (ogni risposta corretta vale due punti): le domande a scelta multipla possono riguardare il contesto storico, il tema, ecc. relativi al libro scelto.
- *Caccia all'autore*. Ogni squadra deve indovinare separatamente gli autori di 10 titoli proposti (ogni titolo vale un punto)
In alternativa, solo per la finale della sezione triennio: i titoli di cui indovinare gli autori (20) sono proposti a cinque componenti della squadra che devono rispondere singolarmente. In questo caso chi sbaglia o non risponde viene eliminato. Vince la squadra che indovina più autori (quindi mantiene più componenti in gioco) e ottiene dieci punti.
- *Domande finali* sul contenuto del libro: due/tre domande per ogni squadra (su personaggi, luoghi, ecc.); ogni domanda vale 5 punti.
- *Il gioco della campana* (solo per la finale del triennio): viene letto un breve passo di un libro (l'incipit o un brano significativo) di cui le squadre devono indovinare il titolo. Un componente per squadra deve correre a suonare una campanella per acquisire il diritto a rispondere. Saranno proposti tre assi di altrettanti libri (due punti per ogni titolo indovinato).