

REGOLAMENTO

English Reading Competition

Liceo Statale “Pitagora” - Selargius

La gara di lettura si svolgerà durante la mattinata del 19/03/2025 e coinvolgerà le terze e le quarte del Liceo Statale “Pitagora” di Selargius.

L’opera selezionata è **REFUGEE BOY** dello scrittore **Benjamin Zephaniah**.

La gara verterà su una serie di domande relative alla trama del romanzo selezionato.

N.B. Si raccomanda di prestare particolare attenzione a ogni dettaglio contenuto nelle trame, ad esempio nomi di persone o luoghi, descrizione dei personaggi o dei luoghi, elenchi di oggetti e loro descrizioni, date, frasi ricorrenti o particolari, dialoghi etc.

In nessuna delle fasi di gara verrà consentito l’utilizzo di appunti, del romanzo o di qualsiasi dispositivo elettronico, pena l'**esclusione immediata** dalla competizione.

I dispositivi elettronici non potranno essere utilizzati finché tutte le gare in corso presso l’Istituto non si saranno concluse.

Gli unici mezzi consentiti per lo svolgimento della gara saranno **una lavagnetta, un pennarello, una penna, una matita e una gomma.**

Ciascuna squadra dovrà indicare un suo portavoce che avrà il compito di fornire le risposte all’arbitro della gara.

La gara prevederà i seguenti scontri diretti (5 terze e 6 quarte: 4 scontri “a due” e 1 scontro “a tre”):

	CLASSI TERZE	CLASSI QUARTE
GARA 1	3A VS 3B	4B VS 4C
GARA 2	3E VS 3F VS 3G	4D VS 4G
GARA 3		4E VS 4F

Gli accoppiamenti delle classi potranno essere modificati per esigenze organizzative.

In ogni gara ci sarà un somministratore di lingua inglese e altri 1/ 2 docenti garanti del regolare svolgimento del gioco.

Le risposte mancanti nel gioco verranno considerate come risposte errate (ove non diversamente specificato).

GAME 1: Let's get started with 5 easy questions

Il primo gioco si compone di **5 domande veloci** proposte una per volta contemporaneamente a tutte le squadre in gioco (**ogni domanda verrà letta ad alta voce dal responsabile di gara**).

Per rispondere ad ogni domanda (tramite la lavagnetta) si avrà a disposizione **1 minuto**.

Al termine del tempo ciascuna squadra mostrerà contemporaneamente la propria risposta ai responsabili di gara.

Per ogni risposta corretta si otterranno 5 punti mentre per ogni risposta errata o mancante si verrà penalizzati di 2 punti.

GAME 2 : Let's go on.. 5 more difficult questions

Il secondo gioco si compone di **5 domande di difficoltà media** proposte una per volta contemporaneamente a tutte le squadre in gioco (**ogni domanda verrà letta ad alta voce dal responsabile di gara**).

Per rispondere ad ogni domanda (tramite la lavagnetta) si avranno a disposizione a disposizione **2 minuti**.

Al termine del tempo ciascuna squadra mostrerà contemporaneamente la propria risposta ai responsabili di gara.

Per ogni risposta corretta si otterranno 5 punti mentre per ogni risposta errata o mancante si verrà penalizzati di 2 punti

GAME 3: Who said what?

Nel terzo gioco verranno proposti, uno per volta e contemporaneamente a tutte le classi in gara, **5 “discorsi diretti”** pronunciati da uno dei personaggi del romanzo (**ogni discorso diretto verrà letto ad alta voce dal responsabile di gara**). Ciascuna delle squadre dovrà indicare quale personaggio “ha detto” l’affermazione indicata.

Per rispondere ad ogni domanda (tramite la lavagnetta) si avranno a disposizione **2 minuti**.

Al termine del tempo ciascuna squadra mostrerà contemporaneamente la propria risposta ai responsabili di gara.

Per ogni risposta corretta si otterranno 5 punti. Non è prevista alcuna penalizzazione per risposte errate o non date.

GAME 4: Pop the question

Ad ogni squadra, a conclusione dei primi tre giochi, verrà richiesto se voglia o meno rispondere a una domanda extra di **difficoltà elevata** del valore di **quindici punti** in caso di risposta corretta e che prevede una **penalizzazione di 5 punti** in caso di risposta errata o mancante (**la domanda verrà letta ad alta voce dal responsabile di gara**).

La risposta dovrà essere fornita entro **3 minuti** (tramite la lavagnetta) al termine dei quali le eventuali squadre in gioco mostreranno la propria risposta ai responsabili di gara.

GAME 5: True or false

Nel quinto gioco verrà fornito a ciascuna squadra un **questionario cartaceo** di **cinque domande/affermazioni**, alle quali le squadre dovranno rispondere **barrando la casella relativa alla parola “Vero” oppure “Falso”**.

Il questionario dovrà essere compilato e riconsegnato ai responsabili di gara in **5 minuti**.

Per ogni risposta esatta si otterranno 2 punti mentre per ogni risposta errata o non data si avrà una penalizzazione di 2 punti.

GAME 6: Guess who

Il sesto gioco prevede che le squadre individuino **2 personaggi** a partire da degli indizi loro relativi.

Per ciascuno dei personaggi potranno essere proposti fino a **5 indizi** (di difficoltà decrescente): il **responsabile di gara leggerà il primo indizio a voce alta** e concederà alle squadre in gioco **un minuto** per decidere se vogliono o meno rispondere alla domanda. Se una squadra decide di rispondere dovrà scrivere la propria risposta sulla lavagnetta e dovrà consegnarla al responsabile di gara (**non sarà concesso in alcun modo di modificare la risposta data**).

Si procederà in modo analogo alla lettura a voce alta dei successivi indizi (uno per volta) e alla richiesta se le squadre vogliono sentire ulteriori indizi o procedere a consegnare la risposta al responsabile di gara.

Esauriti gli indizi il responsabile di gara verificherà le eventuali risposte fornite dalle squadre.

Si procederà quindi alla lettura degli indizi relativi al secondo personaggio.

Per ogni personaggio in gioco, nel caso in cui questo venga indovinato al primo indizio si otterranno 15 punti, nel caso venga indovinato al secondo indizio si otterranno 10 punti, nel caso venga indovinato al terzo indizio 7 punti, nel caso venga indovinato al quarto indizio 5 punti, nel caso venga indovinato al quinto indizio 3 punti.

Non sono previste penalizzazioni per risposte mancati o errate.

GAME 7: The secret code

Il settimo gioco si compone di tre parti. Nella prima bisogna rispondere a due domande. Nella seconda, bisognerà usare le “chiavi” trovate per decifrare una citazione dal testo (a numero uguale corrisponde lettera uguale). Nella terza bisognerà individuare il personaggio che pronuncia la frase trovata. Bisognerà risolvere l'enigma in 10 minuti.

Punteggio: 5 punti per ogni chiave trovata, 10 punti per la frase, 15 punti per il nome del personaggio. Non sono previste penalizzazioni.

EVENTUALI SPAREGGI

Alla fine del sesto gioco i responsabili di gara procederanno al **calcolo dei punteggi totali** di ciascuna squadra in gioco e in **caso di parità si procederà allo spareggio**.

Verrà letta a voce alta dal responsabile di gara una domanda valida per entrambe le squadre. Le squadre avranno a disposizione **un minuto** di tempo per rispondere alla domanda (tramite la lavagnetta) e al termine del tempo mostreranno la risposta data contemporaneamente al responsabile di gara.

Nel caso in cui una sola delle squadre in gioco abbia risposto correttamente alla domanda quest'ultima squadra sarà considerata la vincitrice della gara.

Nel caso in cui tutte le squadre abbiano risposto correttamente, o due su tre nel caso delle sfide a tre, si proporrà, con le medesime modalità, una ulteriore domanda alle squadre che hanno risposto correttamente alla domanda precedente.

Lo stesso si farà nel caso in cui tutte le squadre in gioco non abbiano risposto correttamente alla domanda.

Si procederà ad oltranza fino alla determinazione del vincitore della gara.

Le domande dello spareggio non forniranno alcun punteggio.

DETERMINAZIONE DEI VINCITORI DELLA GARA DI LETTURA

Risulteranno vincitrici di ciascuna categoria (categoria delle classi terze e categoria delle classi quarte) le classi che in ciascuna categoria avranno raggiunto il punteggio maggiore.

In caso di parità tra squadre della stessa categoria che non erano nella stessa aula, si procederà allo spareggio con le modalità indicate nella sezione **EVENTUALI SPAREGGI**.

La vincitrice della categoria delle classi terze e la vincitrice della categoria delle classi quarte avranno diritto ad una uscita didattica di una giornata.