

CAMPIONATO DI LETTURA

Torneo- gioco per la scuola a cura di EROS MIARI

Ufficio comunale proponente Biblioteca civica "G. Arpino"

Avete voglia di giocare? E avete voglia anche di leggere? Sì? No? Forse? Boh? Chissà? Quale che sia la vostra risposta, noi siamo qui a proporvi di giocare. No, non cercatela sul dizionario, questa parola strana che a noi piace tanto, al punto che ce la siamo inventata. Di che si tratta? Semplice! Si tratta di leggere e di giocare, insieme, cioè di giocare, di giocare con i libri, insomma. Che ne dite, vi sembra una buona idea?

Eros Miari legge e gioca con i libri per bambini e ragazzi già da molto tempo. Per Mondadori collabora alla redazione della rivista Mondo Junior. Per biblioteche, scuole e librerie un po' in tutta Italia progetta e conduce svariate attività di promozione della lettura, tra veri e propri "campionati di lettura". Per Mondadori ha scritto "A che libro giochiamo?" Per Idest "Ridere, sorridere, leggere".

RISERVATO

Il campionato di lettura è un torneo a squadre, organizzato dalla Biblioteca Civica e rivolto alle classi della Scuola Medie Inferiore e Superiorie (1 Classe per Istituto Comprensivo e per Istituto Superiore)

OBIETTIVI

Se l'idea vi solletica un poco, allora non dovete fare altro che leggere fino in fondo questa presentazione e partecipare con entusiasmo a questo campionato di lettura, un vero e proprio torneo, con tanto di allenamenti, giochi, punteggi, classifiche, scontri diretti e scudetto finale.

Insieme a questa presentazione e al regolamento del gioco (leggetelo attentamente!), riceverete una bibliografia, cioè l'elenco dei libri che la Biblioteca "G. Arpino" mette a vostra disposizione quale campo di gioco del torneo. Naturalmente riceverete anche i libri corrispondenti, che dovrete leggere per poter giocare. Tutti i giochi che vi proporremo, infatti, riguarderanno la lettura, la biblioteca, i libri: in particolare quelli della vostra bibliografia.

La regola fondamentale, l'avrete ormai capito, è quella di leggere, leggere e ancora leggere. Perché il gioco possa risultare più appassionante abbiamo cercato di proporvi i migliori tra i libri disponibili in biblioteca: dai classici conosciutissimi, fino ai romanzi più recenti, scritti apposta per i ragazzi di oggi. Sono storie d'amore e di sentimenti, gialli emozionanti, avventure tra le stelle o in terre perdute, romanzi horror che già dal titolo promettono paura, storie di ragazzi e ragazze alle prese con i problemi di ogni giorno. Le squadre partecipanti al gioco corrispondono ciascuna ad una classe.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

1. Le squadre partecipanti al gioco corrispondono ciascuna ad una classe. Ciascuna squadra parteciperà a 2 incontri in diretta di 90/120 minuti ciascuno.
2. Durante tali incontri verranno proposti una serie di giochi che avranno per oggetto i libri della bibliografia di classe. (vedi al punto 4).
3. Per la fase di gioco in diretta, ciascuna classe riceverà i libri di una specifica bibliografia: tali volumi costituiscono il campo di gioco del torneo. Ogni classe giocherà solamente sui propri libri e non su quelli delle altre classi.
4. Ciascuna classe è tenuta a verificare la corrispondenza tra i titoli indicati nella bibliografia e quelli effettivamente ricevuti, e a segnalare immediatamente le eventuali differenze. Nel caso ciò non avvenisse, ai fini del gioco sarà ritenuto valido l'elenco bibliografico consegnato in forma scritta.

5. Tutti i libri indicati nella bibliografia e consegnati alle classi devono essere letti. L'eventuale mancata lettura di alcuni titoli, e l'eventuale assenza di uno o più lettori durante gli incontri di gioco, non saranno presi in considerazione nella preparazione dei giochi. Per evitare tale inconveniente è bene che ciascun libro venga letto da più lettori.
6. Dal momento della consegna dei libri a quello del primo incontro di gioco, dovrà intercorrere un periodo compreso fra le 4 e le 6 settimane. Nel corso di tale periodo i ragazzi sono tenuti alla lettura dei libri e a non svolgere altre attività di natura didattica sui medesimi libri.
7. Agli insegnanti spetta il compito di fare da guida (allenatore) della squadra in gioco. Aiuteranno i ragazzi nella scelta dei libri: verificheranno che tutti i titoli siano stati letti e stimoleranno la circolazione dei libri tra i lettori. Sono sconsigliati esercizi, schede di lettura, interrogazioni. Sono benvenute le conversazioni amichevoli e le chiacchiere a proposito dei libri letti.
8. La classifica finale sarà ottenuta sommando i punteggi ottenuti nel corso dei due incontri. La classe che avrà ottenuto il maggior punteggio complessivo, sarà proclamata CAMPIONE DI LETTURA.

COSTI

nessun costo

INFORMAZIONI E APPROFONDIMENTI

Biblioteca Civica "G.Arpio"
VIA TURATI, 4/8 - 10042 NICHELINO
telefono: 0116270047

e-mail: biblioteca@comune.nichelino.to.it
www.bibliotecanichelino.it

ADESIONI :

Inoltare la scheda di iscrizione direttamente alla mail della Biblioteca:
biblioteca@comune.nichelino.to.it