



TORNEO COOPERATIVO
ASSO DELLA GRAMMATICA
26 GIUGNO 2017, TAORMINA

organizzato da
FORMAC EDUCATIONAL e TAOBUK

nell'ambito di
TAOKIDS, festival delle belle lettere per ragazzi

ART. 1 - Finalità

Il torneo cooperativo *Asso della grammatica* intende offrire agli alunni:

- una motivazione forte allo studio della grammatica;
- uno strumento efficace di didattica ludica;
- un'occasione formativa per superare molte criticità nell'apprendimento della lingua italiana;
- un'opportunità pedagogica di crescita nel confronto con gli altri, nel rispetto di regole, nell'interiorizzazione di esperienze competitive vissute in termini di *vittoria rispettosa e sconfitta serena*.

ART. 2 - Categorie in gioco

Gli alunni si sfideranno entro tre categorie:

- 1) **mini**, gli alunni della quinta classe della scuola primaria;
- 2) **junior**, gli alunni di scuola secondaria di primo grado;
- 3) **senior**, gli alunni del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado (licei, tecnici e professionali).

Per tutte le categorie ogni squadra potrà essere composta da alunni appartenenti a classi e/o sezioni diverse.

ART. 3 - Contenuti e modalità generali della competizione

Il torneo *Asso della grammatica* si fonda sul gioco da tavolo ***Chi è l'asso? La grammatica è un gioco!*** ed è ideato e realizzato dall'**Associazione Culturale Formac Educational**, in collaborazione con **Taobuk**, festival internazionale delle belle lettere.

Il torneo prevede una fase semifinale ed una finale, da tenersi nella stessa giornata.

Ogni sfida si svolgerà attorno ad un tavolo da gioco con due, tre o quattro squadre, ognuna formata da un massimo di **5 alunni**.

La competizione verterà sulla morfologia, sulla sintassi della frase semplice, su alcune figure retoriche e linguistiche dell'italiano.

I quiz saranno tratti da carte inedite, già adoperate per le fasi finali delle Olimpiadi di grammatica e appositamente realizzate dall'Università di Catania.

Il libretto ***Le soluzioni dei quiz*** costituirà riferimento costante per le risposte ai quiz.

Il libretto ***Le regole del gioco*** indicherà le modalità di svolgimento della competizione nell'ambito di ogni tavolo da gioco, secondo le indicazioni contenute nel presente bando.

Per la categoria **mini** ogni competizione ha la durata di **un'ora**; per le categorie **junior e senior** ogni competizione ha la **durata di un'ora e mezza**. Allo scadere del tempo vincerà la squadra che avrà conquistato più titoli o che, a parità di titoli, si troverà nella posizione migliore sul tabellone, come da **variante conclusione n. 2** del libretto *Le regole del gioco*.

ART. 4 - Iscrizioni

Le scuole potranno iscriversi al torneo da ora fino a **venerdì 9 giugno 2017**.

Il modulo di iscrizione è scaricabile dal sito www.taobuk.it

L'iscrizione di ogni squadra comporta il versamento di **€ 2,50 ad alunno**, da consegnare brevi manu presso il banco registrazione, lo stesso giorno del torneo, come contributo simbolico per le spese di gestione.

Il docente referente dovrà predisporre, per ogni membro della squadra, le liberatorie per l'uso di foto e video, debitamente firmate dai genitori dei ragazzi. **Ogni istituto potrà iscrivere una o più squadre**. Resta inteso che ogni squadra dovrà ottemperare alla procedura d'iscrizione sopra descritta e dovrà essere composta da un massimo di 5 alunni.

ART. 5 - Fasi di selezione: modalità specifiche di gioco

Le uniche due fasi del torneo, la **semifinale** e la **finale**, si disputeranno a Taormina giorno **26 giugno 2017**, negli orari e nelle sedi predisposte da Taobuk, che successivamente verranno comunicate.

Arbitri del gioco saranno gli stessi docenti delle squadre partecipanti. L'abbinamento delle squadre attorno ai tavoli da gioco avverrà attraverso un sorteggio gestito dagli organizzatori stessi.

A conclusione della semifinale passeranno al turno successivo le prime quattro squadre classificate per ogni categoria. Eventuali variazioni di questo meccanismo, che potrebbero dipendere dall'afflusso delle scuole al torneo, saranno debitamente comunicate.

ART. 6 - Deroche alle norme del libretto *Le regole del gioco*.

Prima deroga

In corrispondenza della casella *Sfida* (e non di quella *Chi è l'asso?*) eccezionalmente in questo torneo, per dare dinamicità alla gara e accrescere l'elemento ludico, le squadre potranno scegliere di sfidare le altre attraverso una *Caccia al tesoro* gestita dagli organizzatori. Durante l'intera gara, tuttavia, sarà possibile ricorrere all'opzione *Caccia al tesoro* una sola volta per squadra. Dunque, in ogni tavolo da gioco, le squadre potranno sfidarsi al massimo in quattro cacce al tesoro, le cui esatte modalità saranno spiegate il giorno stesso della gara. Ogni caccia al tesoro avverrà tra la sfidante e tutte le altre squadre in gioco, non tra una sfidante e una sola sfidata.

Seconda deroga

Ogni squadra risponde SEMPRE ad UN SOLO quiz e cede il turno alla squadra alla sua sinistra.

Terza deroga

Nell'ambito della casella *Sfida* e della casella *Chi è l'asso?* è eliminato l'elemento velocità (lo *Stop all'asso*) e dunque le squadre in gara non dovranno aggiudicarsi la priorità ad avere corretta la propria risposta. Ciò significa che ogni squadra utilizzerà per rispondere tutto il tempo della clessidra. Allo scadere del tempo:

- nel caso della casella *Sfida*, verrà corretta per prima la risposta della squadra sfidante e solo dopo, nel caso che questa risultasse errata, quella della sfidata;
- nel caso della casella *Chi è l'asso?* verrà corretta per prima la risposta della squadra sfidante e solo nel caso che questa risultasse errata, quella della squadra nella posizione migliore sul tabellone (dopo la sfidante) e, a parità di posizione sul tabellone, quella alla sinistra del gruppo sfidante.

Quarta deroga

Non sono ammesse situazioni di parità alla fine del gioco. In caso di parità fra due o più squadre (stessi titoli e stessa casella), queste si sfideranno secondo la modalità *Sfida*. Non essendoci in questo caso una squadra sfidante e una sfidata, si correggeranno tutte le risposte e vincerà la squadra o le squadre che risponderanno correttamente al quiz; le squadre che risponderanno in modo errato verranno via via eliminate. La sfida continuerà finché non resterà una sola squadra ad avere risposto in maniera corretta, ma solo fino ad un massimo di 5 sfide, oltre le quali si decreterà il vincitore sulla base del lancio dei dadi.

Quinta deroga

Nell'ambito della casella *Chi è l'asso?* ha la possibilità di vincere un asso non solo la squadra *sfidante* che dovesse rispondere in maniera corretta, ma anche la squadra *sfidata* che dovesse trovarsi sulla casella *Chi è l'asso?*

Per questa ragione nel momento in cui si pesca la carta dal mazzo *Sfida* bisognerà verificare la categoria del quiz. Se questa corrispondesse ad un asso già posseduto da

una delle squadre aspiranti al titolo, allora bisognerebbe prendere la carta successiva.

Sesta deroga –valida solo per la categoria Mini-

In tutte le fasi di gioco saranno usati solo i quiz di livello mini di ogni carta.

ART. 7 - Arbitro del gioco

Nell'ottica di rendere l'Asso *della Grammatica* un'iniziativa fortemente partecipata, si è scelto di affidare ai docenti stessi il compito dell'arbitraggio. Si consideri inoltre che la migliore formazione sulla gestione del gioco può essere acquisita solo da chi il gioco lo usa costantemente in classe: solo l'uso diretto con gli alunni (non semplicemente una formazione teorica) consente di impratichirsi delle dinamiche dello strumento didattico.

A questo scopo la Formac Educational si rende disponibile durante tutto l'anno scolastico ad effettuare dei confronti diretti con i docenti via telefono o via Skype. Per un corretto arbitraggio in sede di gara, si invitano i docenti ad effettuare tale confronto -previo appuntamento concordato con gli organizzatori- un paio di volte nel corso della manifestazione.

In ogni tavolo da gioco, è prevista la presenza di due o più arbitri che si coadiuveranno a vicenda nei due ruoli che seguono:

- Gestione della competizione;
- Verifica delle risposte col supporto del libretto *Le soluzioni dei quiz*.

In entrambe le fasi di gioco (semifinale e finale) gli incontri saranno arbitrati dagli stessi docenti accompagnatori delle classi, sulla cui correttezza e imparzialità non abbiamo dubbi, data la responsabilità pedagogica del ruolo di educatore.

Nella gestione della gara gli arbitri si atterranno: per quanto riguarda le modalità di svolgimento della gara, al libretto *Le regole del gioco* e alle deroghe previste dal presente bando; per quanto concerne le risposte ai quiz, al libretto *Le soluzioni dei quiz*. Ogni altra decisione che si dovesse rendere necessaria, sarà di competenza degli arbitri.

ART. 8 - Premi per i vincitori del torneo

Per ogni categoria saranno premiate, con trofei e/o libri, le squadre che si classificheranno al primo, secondo e terzo posto.

ART. 9 - Segreteria organizzativa

Nell'ottica di agevolare gli spostamenti delle scuole e per ogni altra esigenza organizzativa, gli istituti potranno rivolgersi ad apposita agenzia turistica i cui dati saranno reperibili sui siti www.carlavirzi.com e www.taobuk.it

Per qualsiasi chiarimento su questo o su altri aspetti, contattare la segreteria organizzativa nella persona del prof. Calogero Virzi:

tel 095-421585,

cell 348/2460807,

e-mail cvirzi46@gmail.com

Ogni variazione o informazione aggiuntiva al presente bando, nonché tutti gli aggiornamenti relativi agli aspetti organizzativi, saranno reperibili sul sito www.carlavirzi.com, alla voce *Gioco e didattica*, e inviati via e-mail all'indirizzo indicato sul modulo di adesione. È compito del docente referente controllare periodicamente la casella di posta.