

- n° 4 movimentatori dei giochi

Accompagnatori: devono seguire la classe assegnata e agevolare lo svolgimento dei giochi, cercando di mantenere l'ordine nel gruppo.

Microfonisti: collaborano con l'organizzazione nel condurre i giochi e i balli di gruppo.

Movimentatori: preparano le sequenze di giochi da svolgere.

Il Coordinatore efs
(Roberto Bonechi)

Regolamento

Le classi dovranno arrivare sul campo di gara entro e non oltre le ore 10.00, dovranno segnalare il loro arrivo al Prof. Enriquez che gli darà un numero d'ordine, le classi che arriveranno per prime si aggiudicheranno il diritto di iniziare il gioco.

Al loro arrivo le classi inizieranno a seguire le attività dei balli guidati (realizzate dalle ragazze dell'Istituto "E. Santoni") e dei giocolieri (Prof.ssa Giannelli Cinzia).

L'attività del Gran Gioco dell'Oca inizierà quando tutte le classi saranno pervenute sul campo di gara. Le classi dovranno disporsi sulle tribune negli spazi a loro assegnati, per ogni classe è previsto un accompagnatore (studente di classe V dell'Istituto "E. Santoni"), il quale si occuperà dell'ordine e della prosecuzione del gioco per la classe.

La prima classe che si presenterà sul campo di gara si aggiudicherà il diritto di lanciare per prima il dado e quindi di cominciare il gioco, di conseguenza la seconda arrivata e le altre.

Ogni squadra dovrà aver preparato un grido di battaglia e un oggetto che contraddistingue il pedone¹ (alunno separato dal resto della classe che si dovrà spostare all'interno del tabellone), il quale dopo aver lanciato il dado si sposterà sulla casella di gioco e vi rimarrà solo se l'esito della risposta al quesito² o del gioco³ a cui hanno partecipato sarà positivo.

Vince la classe che per prima giunge il traguardo, le rimanenti si aggiudicheranno il secondo posto ex equo.

Note:

¹ l'abito del pedone può essere un oggetto che l'alunno indossa, oppure un abito intero o anche solo un copricapo;

² i quesiti riguarderanno le principali materie curriculari (italiano, storia, geografia, matematica, geometria, scienze _____), argomenti centrali del programma del corrente anno scolastico;

³ i giochi dovranno essere provati precedentemente e i partecipanti al singolo gioco essere pronti a scendere in campo, al fine di velocizzare quanto possibile la realizzazione degli stessi;

Le Istituzioni scolastiche interessate a partecipare devono inviare a questo ufficio, entro e non oltre il giorno 30 aprile 2008, l'allegato modulo di iscrizione tramite fax 050 927577 o tramite e-mail coordinatore@efs-pisa.it

"Il gran gioco dell'oca"

giovedì 8 maggio 2008 - Palasport di Pisa

MODULO DI ISCRIZIONE

Scuola	
Referente	
Telefono	
Classe/sezione	
n. alunni partecipanti	
n. accompagnatori	

Data _____

Il Dirigente Scolastico
