



Polo Informativo



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE DELLA LOMBARDIA  
ISTITUTO STATALE D'ISTRUZIONE SUPERIORE "J. M. KEYNES"

Via per Morazzone 37 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)  
Tel. 0332-463213 Fax: 0332-464528 C.F. 95006130124  
E-mail: vais01800p@istruzione.it http://www.isiskeynes.it Pec: isiskeynes@pec.it

**Circ. 415**

Gazzada Schianno, 24/03/2018

**Agli alunni, ai docenti e ai genitori delle classi 1C I, 1D I, 1B C**

E p.c. ai docenti della classe  
AI DSGA  
Al personale ATA

**OGGETTO: Regolamento CACCIA AL TESORO "Chi legge... fa molta strada"  
(Attività promossa dalla Biblioteca scolastica)**

Con la presente si comunicano alle classi in indirizzo le modalità organizzative e di svolgimento della CACCIA AL TESORO in oggetto:

**Regolamento:**

1. Il gioco inizierà il 9 aprile (Prima tappa) e terminerà entro il 28 dello steso mese.
2. Ciascuna delle tre classi partecipanti dovrà scegliere un nome per la propria squadra ed eleggere un caposquadra.
3. Obiettivo del gioco è la ricostruzione di una frase proposta dalla giuria.
4. Ciascuna parola della frase potrà essere individuata risolvendo i quesiti che, di volta in volta, verranno comunicati alla squadra. Si potrà utilizzare un dizionario cartaceo o multimediale.
5. Ogni tappa sarà inoltre collegata ad un oggetto (immagine) che le squadre dovranno cercare e consegnare al termine della caccia al tesoro. La mancata consegna di uno di questi oggetti comporterà una penalità di 0,5 punti.
6. Il gioco è diviso in 6 tappe, che si svolgeranno in classe durante le ore di Italiano o storia. Per ogni tappa sarà consegnata al docente di Lettere una busta contenente i testi, le domande, i giochi, e le indicazioni per trovare l'oggetto misterioso.
7. Alla fine di ogni tappa l'insegnante di Lettere ritirerà la busta contenente quanto richiesto e la consegnerà alle prof.sse De Sario o Liali.
8. Vincerà la squadra che, al termine del gioco, avrà consegnato per prima l'intera frase e gli oggetti richiesti.
9. Il punteggio, per un massimo di 12 punti, sarà calcolato sulla base della correttezza delle risposte e sul numero degli oggetti trovati. Nel caso in cui la frase risultasse incompleta verrà applicata una penalità (0,5 punti per ogni segmento mancante).
10. Al termine del gioco sarà consegnato a ciascuna squadra un attestato di partecipazione. La squadra vincitrice ritirerà un premio a sorpresa.

Buon divertimento!

Il Dirigente scolastico  
Fausta Zibetti