

Regolamento Green Game 2017



Le sfide Green Game saranno realizzate da coppie di classi dello stesso istituto scolastico o di differenti istituti, appartenenti alle scuole secondarie di primo o secondo grado separatamente.

Le sfide sono costituite da **due prove**:

- la prima è la classica prova a **quiz con domande a risposta multipla** proiettate sullo schermo e prenotazione con pulsantiera dotata di avvisatore acustico e luminoso; la squadra che si prenota per rispondere ha 5 secondi per indicare quale delle tre risposte è quella giusta. Se risponde correttamente vince un punto. Se la risposta è sbagliata l'altra squadra può rispondere senza limite di tempo, aggiudicandosi il punto in caso di risposta corretta. Se invece anche in questo caso la risposta è sbagliata il punto non viene aggiudicato. Le domande sono 11, pertanto questo gioco mette in palio 11 punti
- la seconda prova si chiama "**Caccia al pirata dei rifiuti**" ed è un gioco di investigazione: le due squadre ricevono un breve racconto in cui si narra l'indagine che Aldo, un vigile urbano, conduce per scoprire chi ha abbandonato un rifiuto pericoloso e si descrivono 9 personaggi che per diversi motivi sono passati vicino al luogo dell'abbandono e diventano sospettati. Il testo verrà letto dal presentatore e poi le squadre avranno massimo 10 minuti per rileggerlo. Successivamente dovranno scoprire quale dei 9 personaggi è il colpevole e per farlo potranno ricevere degli indizi ogni qual volta risponderanno esattamente a delle domande o risolveranno correttamente dei giochi enigmistici (crucipuzzle, rebus, etc.). Le domande e i giochi per ricevere gli indizi vengono consegnati in forma cartacea alle squadre e vanno risolti entro il tempo massimo di 5 minuti; ci saranno poi ulteriori 5 minuti per rileggere il testo alla luce dell'indizio ottenuto ed eventualmente eliminare alcuni fra i sospettati. *Es.: dopo la lettura del testo alle squadre viene consegnato un gioco (es.: crucipuzzle dove si devono trovare 3 parole di materiali biodegradabili). Se la classe consegna correttamente le si consegna un indizio (es.: il colpevole ha meno di 50 anni) e, dopo 5 minuti, il gioco per ottenere l'indizio successivo (es.: una batteria di 3 domande sugli impatti delle plastiche in mare). Successivamente, se il secondo gioco viene risolto correttamente si consegna il secondo indizio (es.: il colpevole è un tipo nervoso), altrimenti si consegna un altro gioco per ottenerlo.*
La risoluzione delle mini prove per ottenere gli indizi dà diritto ad 1 punto, che raddoppia per la classe che termina per prima la mini prova. Non si può tentare di indovinare il colpevole finché non si sono ottenuti 5 indizi. La squadra che arriva a 5 indizi e detiene il punteggio più alto nel gioco di investigazione (ovvero nelle mini prove) deve cercare di indovinare il colpevole, e non può ritentare una seconda volta. In caso di risposta esatta otterrà ulteriori 5 punti. In caso di risposta errata, la squadra avversaria può indovinare il colpevole solo se ha ottenuto anch'essa i 5 indizi. In totale ci sono al massimo 10 miniprove per ottenere i 5 indizi: se le due squadre, una volta completate tutte le 10 miniprove, non avranno ottenuto i 5 indizi, il bonus finale di 5 punti non verrà attribuito. Questo gioco mette in palio quindi un totale massimo di 15 punti (max 2 per ogni indizio e 5 per la eventuale risoluzione finale).

Vince il Green Game la squadra che somma la maggior quantità dei punti nelle due prove; in caso di parità si proietterà una domanda di spareggio con il sistema dei quiz con pulsantiera.

Nell'occasione verranno consegnati libri sulla sostenibilità ambientale da aggiungere alla biblioteca di classe. Le due migliori classi delle secondarie di primo grado e le due migliori delle scuole secondarie di secondo grado verranno chiamate a realizzare le due finali, da svolgersi dopo la seconda metà di aprile in una sede a Trento. Le due vincitrici otterranno la possibilità di realizzare un viaggio di istruzione di una giornata.