



Svolgimento del gioco e regolamento

Il Campionato dell'Acqua Lodigiana si svolge in 2 fasi.

- 1) La fase preliminare online alla quale partecipano tutte le classi iscritte.
- 2) La fase finale alla quale partecipano le 5 migliori classificate durante la fase preliminare

Ogni incontro/raggruppamento sarà caratterizzato da due fasi di gioco sequenziali.

Fase preliminare

La fase preliminare si svolge con degli incontri online tra 4 classi e si divide in due parti: l'**AcQuizzone**, e il **Rebus**.

1) L'AcQuizzone

Consiste in una serie di 12 domande a risposta multipla (con 4 possibili risposte di cui una sola corretta alle quali le classi a turno dovranno tentare di rispondere correttamente per acquisire e accumulare i punti che serviranno poi a determinare la classifica finale.

Ciascuna classe a turno avrà la possibilità di scegliere un argomento (L'acqua nel Lodigiano, Accesso all'acqua, Le forme dell'acqua, Acqua e sostenibilità, Agenda 2030) e rispondere per prima (per 3 volte durante la sessione), acquisendo così 4 punti in caso di risposta esatta. Allo stesso modo ogni classe avrà la possibilità di rispondere per seconda, terza e quarta per 3 volte, qualora le classi che l'hanno preceduta non abbiano risposto correttamente alle domande. Questo schema di gioco garantisce a ciascuna classe le stesse opportunità di acquisire punti per la classifica.

Ogni domanda avrà 4 possibili risposte. A turno, secondo un ordine casuale prestabilito che verrà comunicato all'inizio dell'incontro, le classi dovranno tentare di dare la risposta corretta **entro 15 secondi**. La classe che darà la risposta corretta acquisirà il seguente punteggio a scalare:

- **4 punti** per la classe che, dovendo rispondere per prima, darà la risposta corretta tra 4 possibili risposte.
- **3 punti** per la classe che, dovendo rispondere per seconda, dopo che la prima non ha risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 3 possibili risposte;
- **2 punti** per la classe che, dovendo rispondere per terza, dopo che le prime due non hanno risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 2 possibili risposte;
- **1 punto** per la classe che, dovendo rispondere per quarta, dopo che le prime tre non hanno risposto correttamente, darà la risposta corretta.

Attenzione: le risposte sbagliate non verranno segnate in alcun modo sullo schermo. I giocatori dovranno pertanto prestare la massima attenzione alle risposte che verranno date dalle classi per farsi trovare pronti a non fornire la stessa risposta errata data in precedenza da un'altra classe. Nel caso in cui dopo 3 tentativi di risposta errati, fosse errato anche il quarto tentativo, per quella domanda non verrà assegnato alcun punteggio.



2) Il Rebus

Una volta terminato l'AcQuizzone verranno presentati 2 rebus, enigmi da risolvere indovinando una frase sulla base dei segni e delle figure presenti. Ogni rebus verrà mostrato sullo schermo e le classi potranno prenotarsi (con alzata di mano in chat, a cura esclusiva dei due studenti finalisti) per dare la risposta. Alla classe che fornirà la risposta corretta verranno assegnati **2 punti** che si andranno ad aggiungere al punteggio acquisito tramite l'AcQuizzone.

Nota: Ogni classe, avendo partecipato al laboratorio di due ore con MLFM, partirà con un punteggio iniziale di 100 punti.

Fase finale

La finalissima del 22 marzo si svolgerà secondo le stesse modalità di gioco. Saranno ammesse alla finalissima le 5 classi che durante la fase preliminare hanno totalizzato il maggior numero di punti (la classifica verrà aggiornata al termine di ogni raggruppamento sul sito acqualodigiana.it/service/scuola/). In caso di **ex-aequo** le classi si sfideranno con un ulteriore rebus per determinare la **classe vincitrice del Campionato dell'Acqua Lodigiana**.

Come si partecipa al gioco?

Durante la fase di gioco **Rebus dell'Acqua** le classi potranno rispondere in base all'ordine in cui si sono prenotate tramite "alzata di mano" in chat. Mentre durante la fase **AcQuizzone** non sarà necessario prenotare la risposta, in quanto in ogni momento del gioco sarà chiaro quale classe è chiamata a rispondere entro il tempo prestabilito di 15 secondi.

Attenzione: poiché durante il gioco dell'AcQuizzone le risposte possibili saranno 4, si invitano gli insegnanti a preparare preventivamente in classe quattro fogli distinti (va benissimo il classico formato A4) riportanti ciascuno le prime quattro lettere dell'alfabeto in maiuscolo (**A, B, C, D**) in modo da poter mostrare alla telecamera la risposta scelta quando sarà il loro turno.

Chi risponde alle domande?

In tutte le fasi di gioco le risposte potranno essere date solo dai **portavoce**, ovvero i due alunni selezionati durante i laboratori precedentemente svolti in classe. **Tutta la classe, ad esclusione degli insegnanti, può partecipare al gioco** suggerendo le risposte ai portavoce che saranno comunque gli unici a doverle verbalizzare.

Per facilitare lo svolgimento del gioco si invitano gli insegnanti a far indossare ai due portavoce un **cartellino/targhetta riportante il loro nome** (il cognome non è necessario) e a posizionarli **in primo piano davanti alla telecamera** affinché risultino chiaramente distinguibili dal resto della classe.

Allo stesso modo si richiede agli insegnanti presenti in classe di posizionarsi in un punto visibile dalla telecamera, a tutela del regolare svolgimento del **gioco che compete solo ed esclusivamente agli alunni**.