



Istituto Istruzione Superiore "E. Usuelli Ruzza"



SETTORE INDUSTRIA E ARTIGIANATO - INDIRIZZO: MODA - CHIMICO
SETTORE SERVIZI SOCIO-SANITARI - INDIRIZZO: ODONTOTECNICO
ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE: SETTORE MODA

Via M. Sanmichele, 8
35123 - PADOVA
C.F. : 80014600284

TEL. 049657287 - FAX 049 665398
E-mail: infomail@istitutoruzza.gov.it
PEC: PD1802200P@PEC.ISTRUZIONE.IT
<http://www.istitutoruzza.gov.it>

Prot. N. 1554/C19

Padova 15/02/2017

COMUNE DI PADOVA
SETTORE SERVIZI SCOLASTICI
Via Raggio di Sole, 2
35137 - Padova

Oggetto: "Concorso: Diciamolo con arte"

Si invia in allegato alla presente elaborato relativo al Concorso "Diciamolo con Arte".

Titolo dell'elaborato: **CORSA PER LA VITTORIA.**



Distinti saluti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
ANNA MARIA ADDANTE

Scheda allegato: "A"

**AL SETTORE SERVIZI SCOLASTICI
CONCORSO DICIAMOLO CON ARTE**

• 8a Edizione anno scolastico 2016-17

Giovani protagonisti di cambiamento: contrastiamo la ludopatia!
• **PROGETTO " GIOCO PER PADOVA : DIVERTIRSI SÌ! AMMALARSI NO!"**

•
•

• **SCHEDA DI ADESIONE DELLA SCUOLA**

Il sottoscritto Elisa Garieri nato/a a Lamezia Terme il 17/10/1969

Insegnante della Scuola IIS "E.U.RUZZA" di Padova

Con sede in PADOVA Via M. Sanmicheli, 8 - *Dopo aver preso visione del bando*

ADERISCE AL CONCORSO IN OGGETTO INDICATO

E PRESENTA

IL GIOCO DAL TITOLO "Corsa verso la vittoria"

Proposto dalla classe: CLASSE I^A BMT Allieve: Thung Simona, Zhuang Elena

ALLEGATO:

Breve spiegazione del gioco e dei suoi contenuti

Il gioco è formato da un tabellone, che è una rappresentazione ridotta di Prato della Valle, dove alle quattro estremità della stessa lunghezza sono poste le quattro basi dei quattro giocatori, con all'interno 4 pedoni del colore della propria base.

Prato della Valle è divisa in caselle, che si sollevano scoprendo informazioni su un monumento o un luogo d'interesse di Padova e vanno richiuse dopo aver letto attentamente le informazioni. I giocatori lanciano a turno il dado che va da 1 a 3 e si muovono lungo la direzione scelta (il dado si tira a turno in ordine alfabetico). Quando si arriva alla base di un avversario si pesca un'immagine con delle informazioni scritte e non la si deve vedere. Il proprietario della base legge una delle tre informazioni scritte (uguali a quelle nelle caselle) a chi ha pescato l'immagine e chi ha pescato deve indovinare di che monumento sta parlando. Se indovina, una delle sue pedine colorate entra nella base di uno degli avversari, altrimenti la pedina ritorna alla propria base e deve ripercorrere il percorso per acquisire più informazioni dalle caselle sulle quali non si è ancora fermato (può decidere anche di andare a conquistare la base di un altro giocatore e quindi cambiare completamente strategia).

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a conquistare le basi di tutti gli avversari, cioè ha una pedina del suo colore in ogni base.

Lo scopo del gioco è soprattutto quello di divertirsi scoprendo insieme e allegramente le informazioni sui bellissimi luoghi che caratterizzano la nostra città.

