

REGOLAMENTO PER LABORATORIO DI VISUAL GAME

1. La classe sarà divisa in 2 gruppi in ordine alfabetico e quindi puramente casuale.
2. Il referente del laboratorio spiegherà le regole dell'attività
3. Un gruppo avrà come riferimento il referente del laboratorio e l'altro l'insegnante accompagnatore.
4. Un gruppo disegnerà sulla lavagna d'ardesia in fondo all'aula e un altro sulla lavagna bianca affianco alla LIM
5. I gruppi, in autonomia, svolgeranno la propria gara che consiste nell'individuare il maggior numero di parole disegnate a turno, sempre in ordine alfabetico, dai componenti della squadra
6. Le parole da disegnare sono segnate su delle carte e identificate con i numeri:
 - 3 (oggetti)
 - 4 (azioni)
 - 5 (luoghi-professioni-animali)
 - 6 (fortuna)
7. L'insegnante di riferimento del gruppo indicherà al disegnatore la parola da disegnare che verrà individuata seguendo l'ordine sequenziale 3-4-5-6-3-4-...
8. Il disegnatore avrà 10 secondi per pensare e poi, restituita la carta all'insegnante, avrà 1 minuto di tempo, dato dalla clessidra in dotazione, per disegnare la parola ricordando che:

- Non si possono utilizzare lettere o numeri nel disegno;
- Non si possono aiutare i propri compagni di squadra con gesti o espressioni del viso.
- Nel caso venga indicato un sinonimo sarà cura dell'insegnante segnalarlo

9. Ogni risposta giusta è 1 punto per la squadra e dà diritto a passare ad un'altra parola da disegnare anche se non è terminata la clessidra

10. Se al termine della clessidra la squadra non ha indovinato la parola non acquista il punto ma passa ugualmente il turno al disegnatore successivo per una nuova parola da disegnare

11. Sarà compito del referente del laboratorio riportare sulla sottostante tabella i punteggi acquisiti dai vari gruppi per la graduatoria finale

classe	I GRUPPO	II GRUPPO	TOTALE
1^A			
1^B			
1^C			
1^D			
1^E			
1^F			