



UN CLASSICO IN TRE MINUTI

CLASSICI Azzurro	R. Kipling, <i>Il libro della giungla</i>	E. Salgari, <i>Le tigri di mompracem</i>	Vamba, <i>Il giornalino di Gian Burrasca</i>	St. Exupery, <i>Il Canto di Natale</i>
----------------------------	---	--	--	--

Obiettivo del gioco

1. Le classi devono prepararsi a raccontare ciascuno dei 4 classici in gioco.
2. A seguito di questo esercizio di narrazione, la classe sceglierà i 4 alunni che meglio hanno saputo comunicare la trama in **3 minuti** secondo i requisiti richiesti dalla giuria.
3. I concorrenti dovranno presentarsi con un **elemento di caratterizzazione** del romanzo (es: Tigri di Mompracem= bandiera dei pirati, ecc...), che farà parte del giudizio finale.
4. In gara verrà estratto **un titolo uguale per tutte e due le squadre**; a questo punto il ragazzo che rappresenta quel libro si presenterà in scena con la sua caratterizzazione e racconterà il libro. Allo scadere dei 3 minuti, i 2 ragazzi in gara rientreranno nella squadra e la giuria dichiarerà il più convincente.
5. I **criteri** su cui la giuria baserà il giudizio sono i seguenti:
 - esaustività: tutta la trama dall'inizio alla fine
 - chiarezza di esposizione
 - presenza nel racconto dei personaggi principali
 - pertinenza ed efficacia dell'elemento scenico di caratterizzazione

TITOLO, AUTORE, CASA EDITRICE, ANNO DI NASCITA DEL LIBRO e dell'AUTORE fanno parte integrante della presentazione

