



LICEO CLASSICO LINGUISTICO E SCIENZE UMANE "B. R. MOTZO"
VIA DON STURZO, 4 - 09045 QUARTU SANT'ELENA (CA)
Codice Fiscale 92168540927 – Codice Ministeriale: capc09000e
Telefono centralino 070825629
capc09000e@istruzione.it - capc09000e@pec.istruzione.it
Codice Univoco: UFAGLG



REGOLAMENTO ESCAPE MOLENTARGIUS

FINALITÀ DEL GIOCO: Le squadre si sfideranno a cercare gli enigmi distribuiti sul terreno di gioco, la cui risoluzione fornirà, via via, il "codice chiave" finale.

Il codice chiave è la sequenza di cifre che deve essere riprodotta in modo corretto, secondo l'ordine di raccolta.

L'ultimo enigma verrà posizionato per tutte le squadre sugli eucalipti vicino all'area di sgambamento dei cani.

Vince chi, unendo in ordine le cifre conquistate attraverso la soluzione degli enigmi, trova per primo il codice chiave, lo comunica all'ultimo guardiano e, in caso di parità, è dichiarata vincitrice la squadra che riporta meno penalità.

In caso di pareggio, le squadre che hanno finito contemporaneamente e sono pari nelle penalità, sceglieranno ciascuna 2 giocatori, rappresentanti della squadra. Il guardiano proporrà loro, come spareggio, enigmi di altri percorsi o l'enigma finale di altre squadre.

PREPARAZIONE DEL TERRENO DI GIOCO E DELLE SQUADRE: Sono previsti 11 percorsi che prendono i nomi degli uccelli del parco di Molentargius.

Per ogni percorso sono previsti 14 enigmi costituiti da domande di cultura generale e relativi alle discipline affrontate nelle scuole medie.

Sono domande semplici, ma comunque con risposte che richiedono riflessione e la collaborazione della squadra. Domande troppo semplici farebbero perdere il gusto della sfida.

I guardiani, tenendo conto delle indicazioni contenute negli indizi, distribuiranno il materiale sul terreno di gioco, prima dell'inizio della gara e del sopraggiungere degli studenti: ogni coppia di guardiani dovrà occuparsi di un percorso.

Affinché il luogo di collocazione degli enigmi sia in linea con le indicazioni fornite dagli indizi, al materiale consegnato ai guardiani **verrà allegata una mappa indicante i siti di distribuzione.**

Gli studenti verranno divisi in squadre che possono coincidere con la classe di appartenenza -ma in questo caso le squadre risulteranno di numero diseguale- oppure potranno essere costituiti da studenti chiamati dalle diverse classi, durante l'appello, procedendo con l'assegnazione di tutti i primi di tutte le classi ad una squadra, i secondi alla seconda squadra etc, fino all'esaurimento della classe meno numerosa e distribuendo gli ultimi studenti equamente tra le squadre. Qualsiasi altro metodo andrà bene.

AVVIO DEL GIOCO: agli studenti verrà fornito un **primo indizio (l'indizio 0)** grazie al quale saranno in grado di trovare il primo enigma.

Risolto l'enigma, gli studenti dovranno dare la risposta al guardiano (= l'insegnante) più vicino, il quale li ricompenserà rivelando la prima cifra del codice chiave e l'indizio per trovare l'enigma successivo.

Il gioco prosegue finché gli studenti avranno collezionato tutte le cifre degli enigmi e saranno così in grado di ricostruire il codice finale per concludere il gioco.

I GUARDIANI: durante tutto il gioco i "guardiani", ossia gli insegnanti, custodiranno le risposte, le cifre e gli indizi.

Verrà loro fornita una griglia per ciascuna squadra contenente: risposte, indizi, cifre premio e spazi per annotare penalità e nominativi.

Si posizioneranno nel parco, vicini alle postazioni degli enigmi, ma non tanto da suggerire ai giocatori dove cercare.

Saranno chiamati a partecipare ad alcuni enigmi e a controllare l'esattezza delle risposte degli studenti.

Se la risposta sarà corretta, i guardiani premieranno la squadra rivelando la "cifra premio" corrispondente a quell'enigma e l'indizio per trovare l'enigma successivo.

Se la risposta fosse sbagliata, il guardiano accetterà altri due tentativi. Ad ogni risposta sbagliata, però verranno attribuiti 30 secondi di penalità, che verrà scontata, sotto il controllo del guardiano.

Anche in caso di mancata risoluzione, il guardiano fornirà comunque la risposta corretta e l'indizio successivo, ma in questo caso si applicherà un numero di penalità, da computare alla fine del gioco, corrispondente al numero degli enigmi non risolti.

NB: I FOGLIETTI DEGLI ENIGMI ED EVENTUALMENTE LO SCOTCH CON CUI SONO STATI APPESI AD ALBERI, CESPUGLI O ARREDI, DOVRANNO SEMPRE ESSERE RICONSEGNAI AI GUARDIANI OGNI VOLTA CHE SI VA A DARE LA SOLUZIONE. IL GUARDIANO NON ACCETTERÀ LA SOLUZIONE SE LA SQUADRA NON RESTITUIRÀ IL FOGLIO E LO SCOTCH

CONTENENTE L'ENIGMA. IN NESSUN CASO DEVONO ESSERE DISPERSI NELL'AMBIENTE.

GLI ENIGMI: gli enigmi da risolvere sono in tutto, per ciascun percorso, 14 e sono tutti diversi tra loro.

Tuttavia, per mantenere lo stesso livello di difficoltà i quesiti sono simili: è bene quindi **consigliare agli studenti di non urlare le risposte** o c'è il rischio di avvantaggiare gli avversari.

I quesiti consistono in domande chiuse, domande aperte e quesiti scritti, pertanto, gli studenti dovranno avere un foglio bianco e una penna a disposizione, fornito loro all'inizio del percorso.

Nel foglio in cui è scritto l'enigma, è precisato in modo ben visibile, **il nome del percorso e il numero dell'enigma**, in modo tale che le squadre possano riconoscere con sicurezza il materiale destinato al loro percorso e non prelevino per errore quello di altri.

Per i quesiti di matematica **NON È** consentito l'utilizzo della calcolatrice.

LE SQUADRE: ogni squadra prenderà il nome del percorso assegnatole e dovrà seguire rigorosamente l'ordine degli enigmi dall' 1 fino al 14 o non potrà ordinare le cifre del codice chiave finale.

E' necessaria la presenza della intera squadra nel momento in cui si fornisce la soluzione dell'enigma o il guardiano dichiarerà nulla la risposta.

Per la sicurezza degli studenti e per evitare che qualcuno della squadra venga lasciato indietro, non sarà possibile correre da un enigma all'altro, ma sarà accettabile una camminata veloce.

Ogni gruppo dovrà fare gioco di squadra. Per ogni studente sarà possibile riportare al guardiano ad un massimo di 3 enigmi, al fine di coinvolgere tutti il più possibile ed evitare il protagonismo di pochi soggetti.

Per sincerarsi della partecipazione di tutti, i guardiani potranno, al momento del ricevimento della risposta, segnarsi i nominativi di chi risponde e il rispetto di questa regola sarà verificato alla fine del gioco, quando i guardiani controlleranno le eventuali penalità.

Comunque, se uno studente ha esaurito le sue possibilità di risposta, contribuisce ugualmente alla riuscita della sua squadra, collaborando con gli altri giocatori.

È obbligo di tutti rispettare il parco, la flora e la fauna che lo abitano, stando attenti a non sporcare: alla fine del gioco, un controllo collettivo del terreno, garantirà di lasciare il parco come lo si è trovato.

LE PENALITÀ: le penalità sono assegnate dai guardiani e si calcolano in tempo.

Gli studenti hanno 3 possibilità per ogni enigma: se la risposta è corretta, ottengono subito la cifra e l'indizio e possono proseguire; in caso di risposta sbagliata, alla squadra è assegnata la penalità di 30 secondi di per ogni tentativo errato, a partire dal momento in cui daranno la risposta corretta o avranno esaurito le possibilità di risposta (1,30 min al massimo). Tali minuti dovranno essere trascorsi al cospetto del guardiano che ha assegnato la penalità: i ragazzi dovranno mettersi in cerchio e contare a ritroso da 90, da 60 o da 30, pronunciando ciascuno un numero. Scontata la penalità, il guardiano considererà l'enigma superato e consegnerà loro cifra e indizio, lasciandoli liberi di proseguire.

Le penalità legate alla mancata risoluzione dell'enigma costituiscono elemento di cui tener conto alla fine del gioco e prevedono la penalizzazione di un minuto e mezzo alla fine del terzo tentativo, come descritto.

Una penalità di 3 minuti, con modalità analoghe, da scontare sul posto, verrà assegnata alla squadra di chi verrà scoperto barare o ad agire in qualsiasi modo non corretto, per esempio, correre, cercare su internet le risposte, raccogliere gli enigmi non nell'ordine o raccogliere più enigmi contemporaneamente, non eseguire correttamente le penalità, agire per ostacolare le squadre avversarie ecc..

BUON GIOCO A TUTTI