

Svolgimento del gioco e regolamento

Ogni incontro sarà caratterizzato da due fasi di gioco sequenziali. La prima fase è denominata **AcQuizzone**, la seconda fase **Il Rebus dell'Acqua**.

1) L'AcQuizzone

Consiste in una serie di 15 domande a risposta multipla (con 5 possibili risposte di cui una sola corretta) sul tema dell'acqua e dell'Agenda 2030 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 rispondere per prima (per 3 volte), acquisendo così 5 punti in caso di risposta esatta. Allo stesso modo ogni classe avrà la possibilità di rispondere per seconda, terza, quarta e quinta per 3 volte, qualora le classi che l'hanno preceduta non hanno risposto correttamente. Questo schema garantisce a ciascuna classe le stesse opportunità di acquisire punti per la classifica.

Ogni domanda avrà 5 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:

- **5 punti** per la classe che, dovendo rispondere per prima, darà la risposta corretta tra 5 possibili risposte.
- **4 punti** per la classe che, dovendo rispondere per seconda, dopo che la prima non ha risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 4 possibili risposte;
- **3 punti** per la classe che, dovendo rispondere per terza, dopo che le prime due non hanno risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 3 possibili risposte;
- **2 punti** per la classe che, dovendo rispondere per quarta, dopo che le prime tre non hanno risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 2 possibili risposte;
- **1 punto** per la classe che, dovendo rispondere per quinta, dopo che le prime 4 non hanno risposto correttamente, darà la risposta corretta tra 2 possibili risposte;

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 4 tentativi di risposta errati, fosse errato anche il quinto tentativo, per quella domanda non verrà assegnato alcun punteggio.

2) Il Rebus dell'Acqua

Una volta terminato l'AcQuizzone verranno presentati 2 rebus, enigmi da risolvere indovinando una frase sulla base dei segni e delle figure presenti, sul tema dell'acqua. Ogni rebus verrà mostrato sullo schermo e le classi potranno prenotarsi (con alzata di mano in chat) per dare la risposta. Alla classe che fornirà la risposta corretta verranno assegnati **8 punti** che si andranno ad aggiungere al punteggio acquisito tramite l'AcQuizzone.



Fase finale

I **play-off** del 22 marzo si svolgeranno secondo le stesse modalità di gioco e punteggio. 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 5, si invitano gli insegnanti a preparare preventivamente in classe cinque fogli distinti (va benissimo il classico formato A4) riportanti ciascuno le prime cinque lettere dell'alfabeto in maiuscolo (**A, B, C, D, E**) 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.