

ORGANIZZATO DA

COMIX

la Repubblica@SCUOLA
IL GIORNALE CON GLI STUDENTI

CON IL CONTRIBUTO DI

ME MUSEO
EGIZIO

Regolamento Progetto con Gara di Abilità "Comix Games" **Torneo a squadre**

PROMOTORE

Franco Cosimo Panini Editore (di seguito per brevità anche "Comix").
In collaborazione con Repubblica@Scuola e con il contributo del Museo Egizio a Torino.

TIPOLOGIA

Ai sensi del D.P.R. n. 430 del 26.10.2001, art. 6, comma 1 lettera a) la presente selezione non deve considerarsi concorso a premio disciplinata dal succitato D.P.R.

DENOMINAZIONE

"Comix Games"

TERRITORIO

Territorio nazionale.

DURATA

Il concorso prevede tre fasi e si svolgerà con il seguente calendario:

PRIMA FASE: Selezione degli Istituti che accedono alle semifinali. Dal 24/09/2018 al 14/01/2019.

SECONDA FASE: Semifinali. Lezione e gara di abilità negli istituti semifinalisti per la selezione della classe vincitrice di ciascun istituto e delle 6 classi che accedono alla finale. Dal 28/1/2019 al 29/3/2019.

TERZA FASE: Finale dei Comix Games a Torino nel maggio 2019.

DESTINATARI

Scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio nazionale, iscritte al Progetto Repubblica@Scuola (www.scuola.repubblica.it).

SCOPO DEL CONCORSO

La promozione nelle scuole della lettura e della scrittura ludica e creativa.

MECCANICA DEL GIOCO

I FASE: LE SELEZIONI- Invio degli elaborati e selezione delle scuole che accedono alle semifinali

Chi può partecipare

Tutte le scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio nazionale che aderiscano con un minimo di 3 classi e siano iscritte a Repubblica@Scuola.

Dove e quando si gioca

Online sul sito Repubblica@Scuola (<http://scuola.repubblica.it/>)

Da lunedì 24 settembre 2018 a lunedì 14 gennaio 2019, entro e non oltre le ore 24.

Come si gioca

Iscrivendosi al sito Repubblica@Scuola, entrando nell'area dedicata ai Comix Games e producendo un minimo di 5 riassunti in 160 battute delle trame di altrettanti libri fra quelli indicati a seguire.

Gli Istituti dovranno riscrivere la storia dei romanzi e sintetizzarla in 160 battute.

I libri fra cui scegliere sono i seguenti:

Cime tempestose (Emily Brontë), Dieci piccoli Indiani (Agatha Christie), Il buio oltre la siepe (Harper Lee), Il richiamo della foresta (Jack London), La fattoria degli animali (George Orwell), Camminare, correre volare (Sabrina Rondinelli), Romeo e Giulietta (William Shakespeare), La Divina Commedia (Dante Alighieri), Il sentiero dei nidi di ragno (Italo Calvino), Io, te e il mare (Marzia Sicignano), L'Orlando furioso (Ludovico Ariosto), Il cacciatore di aquiloni (Khaled Hosseini), Abbaia stanca (Daniel Pennac), Piccole donne (Louisa May Alcott), L'arte di essere fragili (Alessandro D'Avenia), Memorie di Adriano (Marguerite Yourcenar), Divorare il cielo (Paolo Giordano), Se questo è un uomo (Primo Levi), Diario di una schiappa (Jeff Kinney), Dire Fare baciare (Claudia de Lillo).

Alla selezione (I FASE) possono quindi partecipare tutte le scuole secondarie di primo e secondo grado presenti sul territorio nazionale purché in possesso dei seguenti requisiti:

- Iscrizione al progetto Repubblica@Scuola.
- Presenza e partecipazione di minimo 3 massimo 6 classi all'interno dell'Istituto.
- Disponibilità ad ospitare, tra lunedì 28 gennaio e venerdì 29 marzo 2019, all'interno dell'istituto una lezione di ludolinguistica (II FASE) durante la quale avverrà una competizione fra le classi dell'Istituto stesso aperta a un minimo di 3 e un massimo di 6 classi per Istituto.
- Disponibilità da parte della classe che risulterà vincitrice della suddetta competizione a essere presente a Torino in occasione della gara finale che si svolgerà nel maggio 2019.

Entro mercoledì 23 gennaio 2019, valutando tutti gli elaborati pervenuti in tempo utile, un'apposita giuria nominata da Comix sceglierà, a suo insindacabile giudizio, gli Istituti scolastici, minimo 6 massimo 12, sedi delle semifinali dei Comix Games suddivisi equamente fra scuole secondarie di primo grado e scuole secondarie di secondo grado.

Gli istituti scolastici selezionati secondo le modalità sopraindicate, parteciperanno alla II fase del progetto Comix Games con le modalità di seguito illustrate.

Franco Cosimo Panini Editore si impegna a utilizzare i dati dei selezionati solamente per l'invio della comunicazione di avvenuta selezione senza mai farne altro utilizzo oltre a quelli specificatamente previsti da questo regolamento.

II FASE: LE SEMIFINALI - Selezione della classe vincitrice per ciascun istituto e delle 6 classi che accedono alla finalissima dei Comix Games

Nelle scuole selezionate, minimo 6 massimo 12, tra lunedì 28 gennaio e venerdì 29 marzo 2019, con date da concordarsi con le scuole, Andrea Delmonte, coordinatore editoriale di Comix, terrà una lezione di ludolinguistica a tutte le classi (fino a un massimo di 6 classi) facenti parte dell'Istituto selezionato. Al termine della lezione, si svolgerà la gara di abilità volta a selezionare la classe vincitrice dell'istituto. Al termine delle semifinali sarà stilata una classifica fra tutte le classi vincitrici all'interno degli istituti: le 6 classi con il punteggio più alto (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado) avranno accesso alla finale dei Comix Games in programma a Torino a maggio 2019. In caso di rinuncia delle classi vincitrici avranno accesso alla Finali le altre classi in classifica, in base all'ordine del posizionamento.

III FASE: LA FINALE - Finale dei Comix Games a Torino

La finale, riservata dunque unicamente alle classi vincitrici per un totale di 6 classi (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado), si svolgerà a Torino nel maggio 2019, e consisterà in una gara di ludolinguistica. Le classi finaliste dovranno essere composte da un minimo di 18 alunni a un massimo di 28 e potranno accogliere, se fosse necessario per raggiungere il numero minimo di partecipanti, alunni di altre classi che hanno partecipato al progetto e facenti parti delle classi risultanti perdenti durante la semifinale interna all'Istituto. Le classi si sfideranno in giochi di ludolinguistici introdotti da Andrea Delmonte, giochi sui quali durante l'anno potranno esercitarsi nella sezione apposita dedicata al progetto Comix Games all'interno del sito di Repubblica@Scuola. Una giuria nominata dai soggetti promotori, a proprio insindacabile giudizio, valuterà i componimenti e decreterà la classe vincitrice dei Comix Games.

PREMI

Le sei classi vincitrici della FASE II (o le classi che le sostituiranno in caso di rinuncia) che parteciperanno alla finale riceveranno un contributo in denaro per la trasferta a Torino in occasione della finale (l'organizzazione del viaggio è da ritenersi a cura delle singole scuole). Il montepremi di **8.000,00** (ottomila/00) euro messo a disposizione da Franco Cosimo Panini Editore sarà ripartito proporzionalmente in base alla distanza chilometrica dalla città di Torino. Studenti e insegnanti delle classi vincitrici riceveranno inoltre i biglietti omaggio di ingresso al Museo Egizio a Torino nelle giornate precedenti e successive alla finale (le date possibili saranno comunicate non appena sarà ufficializzata quella della finale)

A tutti i partecipanti alla gara finale verrà rilasciato un diploma di partecipazione ai Comix Games. I componenti delle classi vincitrici, una delle medie e una delle superiori, riceveranno un kit scuola (agenda, quaderno, astuccio e zaino) a marchio COMIX.

Inoltre, le classi partecipanti alle semifinali che risulteranno vincitrici della gara interna all'istituto, posizionatesi nella classifica generale dal VII al XII posto, potranno assistere e

partecipare all'evento conclusivo senza competere e ricevere i biglietti per l'ingresso al Museo Egizio a Torino sempre nelle giornate precedenti o successive alla finale (le date possibili saranno comunicate non appena sarà ufficializzata quella della finale)

DICHIARAZIONI

Con l'adesione al progetto Comix Games, gli studenti (e nel caso dello studente minorenni dei suoi genitori/legali rappresentanti) e gli Istituti scolastici aderenti allo stesso dichiarano:

- a) di essere responsabili del contenuto dei propri elaborati, manlevando e mantenendo indenne GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix da qualsiasi pretesa e/o azione di terzi e che saranno tenuti a risarcire GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix da qualsiasi conseguenza pregiudizievole, ivi incluse eventuali spese legali, anche di carattere stragiudiziale, che GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix dovessero subire in conseguenza della violazione di quanto sopra indicato;
- b) di concedere, a titolo gratuito, a GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix il diritto di pubblicare gli elaborati realizzati nell'ambito del progetto Comix Games all'interno dei propri siti repubblica@scuola.it e <http://www.comix.it>;
- c) di concedere, a titolo gratuito, a Comix il diritto di ripubblicare gli elaborati e di promuovere il progetto sul sito <http://www.comix.it> di sua proprietà, nella fanpage ufficiale di Comix e sui suoi social.

La partecipazione al progetto Comix Games implica per gli studenti e gli Istituti scolastici aderenti al medesimo l'accettazione incondizionata ed integrale del presente regolamento.

TRATTAMENTO DATI

Franco Cosimo Panini editore, in qualità di titolare del trattamento, tratterà i dati personali dei vincitori al solo fine di informarli della vincita. Gli interessati potranno esercitare i diritti di cui all'articolo 7 del Codice privacy scrivendo a silvia.stagi@fcp.it per chiedere, tra l'altro, la modifica o cancellazione dei dati.

NOTE FINALI

I partecipanti accettano in modo insindacabile e inappellabile tutte le decisioni prese dalle giurie incaricate della valutazione degli elaborati.

La partecipazione al progetto denominato Comix Games è gratuita, così come è gratuita la partecipazione alle selezioni.

I promotori si riservano di modificare in qualunque momento il presente regolamento dandone pubblicità ai partecipanti con le medesime modalità di pubblicità del presente regolamento.

Ai sensi del D.P.R. n. 430 del 26.10.2001, art. 6, comma 1 lettera a) la presente selezione non deve considerarsi concorso a premio disciplinata dal succitato D.P.R. .