



Regole del Gioco



Si fa presente che, in questo gioco la velocità è determinante!

DALLA CLASSE IL GIOCO DEVE COMINCIARE

IMPEGNATI E STAI AD ASCOLTARE

SE IL PREMIO VUOI GUADAGNARE

Dopo aver effettuato l'appello, alle ore 8:30, il docente in orario consegnerà alla classe il foglio contenente un **QUESTIONARIO** composto da 10 punti, approntato dal coordinatore di classe.

Il gruppo classe dovrà collaborare nella soluzione della prova **NEL MINOR TEMPO POSSIBILE**.

Al termine di questa fase, si individuano due portavoce che si sposteranno dall'aula per recarsi dal collaboratore per la correzione del questionario.

In caso di esito positivo, il collaboratore consegnerà una seconda prova che sarà costituita da un **CRUCIVERBA** il cui completamento vi condurrà al luogo dove è custodito il Tesoro!

I premi in palio sono 6, 2 per ogni indirizzo e verranno assegnati alle classi più veloci

INDOVINA DOVE SONO

E VALLI A CERCARE

VAI SUBITO, CORRI!

NON ASPETTARE

**NO PAIN
NO GAIN**

