

Da inoltrare ai docenti con preghiera di prenderlo in considerazione- Grazie

----- Messaggio inoltrato -----

Da: **comix games** <comixgames@repubblicascuola.it>

Date: 10 ottobre 2017 10:01

Oggetto: COMIX GAMES 2018: il grande concorso di ludolinguistica per le scuole secondarie

A: maurizio.cavallaro64@gmail.com

Buongiorno,

con la presente abbiamo il piacere di portare alla vostra attenzione i **Comix Games, concorso di Ludolinguistica** per le **scuole secondarie di primo e secondo grado** organizzato da **Comix** in collaborazione con **Repubblica@SCUOLA** e il **Salone Internazionale del Libro di Torino** e giunto quest'anno alla sua VI edizione.

Il concorso mette in palio **8.000 euro per le scuole** e centinaia di biglietti per il Salone Internazionale del Libro e per il Museo Egizio a Torino.

Possono partecipare tutte le scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio italiano che aderiscano con **un minimo di 3 classi** e che siano iscritte a Repubblica@SCUOLA, la più grande piattaforma di contenuti per la scuola. **Potete iscrivervi cliccando su questo [link](#)** .

Per partecipare al concorso e avere così la possibilità di aggiudicarsi il premio in denaro e accedere alla **finalissima**, in programma **lunedì 14 maggio 2018** al **Salone Internazionale del Libro di Torino**, le classi dovranno produrre, entro il 12 gennaio 2018, almeno **5 elaborati in rima** della trama di altrettanti **romanzi** tra quelli indicati nel regolamento allegato.

I **dodici** istituti scolastici che firmeranno i componimenti migliori avranno accesso alla seconda fase del concorso: fra gennaio e marzo Comix terrà **nelle scuole vincitrici una lezione/gara di ludolinguistica** per selezionare la classe vincitrice di ciascun istituto. A questa lezione possono partecipare tutte le classi dell'istituto (fino a un massimo di 6 classi).

Al termine di questa fase la giuria stilerà una classifica: **le 6 migliori classi** (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado) **avranno accesso alla finalissima e rappresenteranno la propria scuola al Salone Internazionale del Libro di Torino**.

Il **montepremi di 8.000,00 euro** messo a disposizione da Franco Cosimo Panini Editore sarà ripartito tra le 6 classi vincitrici **a contributo delle spese di viaggio per la trasferta a Torino in occasione della finalissima**, tenendo conto della collocazione geografica delle classi.

Le classi vincitrici inoltre riceveranno i biglietti omaggio di ingresso al Salone Internazionale del Libro e quelli per il Museo Egizio a Torino, sponsor da quest'anno dell'iniziativa.

Le classi posizionate dal IV al VI posto nella propria categoria (medie o superiori) riceveranno i biglietti omaggio per il Salone Internazionale del Libro di Torino, per assistere alla finale, e quelli per visitare il Museo Egizio a Torino, sponsor, da quest'anno, del concorso.

In allegato alla presente trovate il regolamento dell'iniziativa. Per ulteriori informazioni, cliccate [QUI](#) .

Ci scusiamo se, a causa di un eventuale disguido, doveste aver ricevuto la nostra comunicazione più volte.

In attesa di un vostro cortese cenno di riscontro, e sperando che vogliate aderire all'iniziativa, porgiamo cordiali saluti.

Segreteria Comix Games

tel. 0521/1815772

comixgames@repubblicascuola.it

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 Salone Internazionale del Libro di 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 6/10/2016 al 12/01/2018

SECONDA FASE: Semifinali. Lezione e gara di abilità negli istituti semifinalisti per la selezione delle classe vincitrice di ciascun istituto e delle 6 classi che accedono alla finale. Dal 22/1/2018 al 30/3/2018.

TERZA FASE: Finale dei Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino il 14/05/2018

DESTINATARI

Scuole secondarie di primo grado 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.

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 venerdì 6 ottobre 2017 a venerdì 12 gennaio 2018, entro e non oltre le ore 24

Come si gioca

Iscrivendosi al sito Repubblica@Scuola, entrando nell'area dedicata ai Comix Games producendo un minimo di 5 trame in rima dei libri indicati a seguire.

Gli Istituti dovranno riscrivere la storia dei romanzi e sintetizzarla in rima. Quanto al verso, si può scegliere la forma che si preferisce, dall'ottonario all'endecasillabo, e lo schema di rima, baciata, alternata, concatenata o altro ancora, che si desidera. La rima, però, deve rispettare il senso della storia e essere metricamente esatta.

I libri fra cui scegliere sono i seguenti:

Diario di una schiappa (Jeff Kinney), Fai bei sogni (Massimo Gramellini), GGG (Roald Dahl), Gomorra (Roberto Saviano), Il giovane Holden (J. D. Salinger), Il piccolo principe (Antoine de Saint-Exupéry), Il ritratto di Dorian Gray (Oscar Wilde), Il visconte dimezzato (Italo Calvino), I Promessi Sposi (Alessandro Manzoni), Io non ho paura (Niccolò Ammaniti), L'arte di essere fragili (Alessandro D'Avenia), L'estate alla fine del secolo (Fabio Geda), L'inventore dei sogni (Ian McEwan), L'ombra del vento (Carlos Ruiz Zafon), Melody (Sharon M. Draper), Molto Forte incredibilmente vicino (Jonathan Safran Foer), Momo (Michael Ende), Odissea (Omero), Tredici (Thirteen Reasons Why), Wonder (R. J. Palacio)

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 22 gennaio a venerdì 30 marzo 2018, 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 al XXXI Salone Internazionale del Libro di Torino, lunedì 14 maggio 2018 alla finalissima del concorso.

Entro mercoledì 17 gennaio 2018, 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 22 gennaio e venerdì 30 marzo 2018, 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 al XXXI Salone Internazionale del Libro di Torino. 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 al Salone Internazionale del Libro di 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 in occasione del XXXI Salone Internazionale del Libro, il giorno 14 maggio 2018, e consisterà in una gara di ludolinguistica. Le classi finaliste dovranno essere composte da un minimo di 18 alunni e 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 per la giornata di lunedì 14 maggio 2018 alla XXXI Salone Internazionale del Libro di Torino messi a disposizione dal Salone stesso e i biglietti omaggio per l'ingresso al Museo Egizio a Torino nelle giornate di domenica 13 maggio o martedì 15 maggio 2018.

A tutti i partecipanti alla gara finale verrà rilasciato un diploma di partecipazione ai Comix Games e una copia della nuova agenda COMIX 2019. 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, riceveranno i biglietti gratuiti per il Salone del Libro per assistere all'evento conclusivo e per l'ingresso al Museo Egizio a Torino sempre nelle giornate di domenica 13 maggio o martedì 15 maggio 2018.

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., Comix e il Salone Internazionale del Libro di Torino 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., Comix e Salone Internazionale del Libro di Torino 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. .