



Istruzioni di base

Partecipanti: Da 1 a 20 persone, a dipendenza della variante del gioco
Contenuto: 12 carte domanda-risposta
Disponibile in due livelli di difficoltà: facile per bambini e difficile per adulti

Il gioco originale «Quiz for Sun» è ordinabile da www.giornatedelsole.ch/shop. In alternativa le carte possono anche venir scaricate da www.giornatedelsole.ch/downloads sottoforma di documento da stampare fronte/retro e poi da ritagliare.

Su ogni carta figura una domanda inerente all'energia solare e più risposte possibili. Solo una delle risposte è corretta. Le lettere sul lato destro delle risposte compongono la soluzione del gioco, che sarà formata dalle 12 lettere corrispondenti alle risposte corrette.

«Quiz for Sun» si presta per essere giocato dove e quando si vuole: in occasione di un evento nell'ambito delle Giornate del sole, a scuola, durante una serata con amici, ecc.

CONCORSO E PREMI

La soluzione della versione difficile del gioco permette di partecipare al grande concorso delle Giornate del sole e, con un po' di fortuna, aggiudicarsi un modulo solare Plug-n'Play! Partecipazione su www.giornatedelsole.ch/quizforsun (a partire da 18 anni, Termine di partecipazione: 01.06.2022).

Consigliamo di prevedere un piccolo pensiero per tutti i partecipanti alle attività. Lasciatevi ispirare dallo shop online delle Giornate del sole su www.giornatedelsole.ch/shop.

Varianti di gioco

«Quiz for Sun» può venir giocato in differenti modi e può essere facilmente integrato nell'ambito di un evento. Di seguito vengono presentate alcune possibili varianti di gioco:

- Corsa d'orientamento a stella («CO sole») (pag. 2)
- Caccia al tesoro (pag. 3)
- 1, 2, 3, 4 corsa nella casella giusta (pag. 4)

CORSA D'ORIENTAMENTO A STELLA («CO SOLE»)

Partecipanti: 5-20 persone

Durata: Ca. 1-2 h

Età: Adatto a tutte le età. Scegliere tra la versione facile o difficile delle carte in funzione del profilo dei partecipanti. Il grado di difficoltà può venir adattato a dipendenza della variante di gioco.

Materiale: Carte «Quiz for Sun», mappa della zona con indicazione dei punti da trovare, foglio dove marcare le risposte, penne.

Preparazione

1. Definire il punto di partenza centrale, così come i luoghi dove nascondere le carte e segnarli sulla mappa. Su www.maps.geo.admin.ch è possibile stampare mappe di ogni luogo in Svizzera e in qualsiasi scala.
2. Stampare una mappa per ogni squadra.
3. Per ogni squadra stampare un foglio dove marcare le risposte. Le lettere corrispondenti alle risposte corrette formeranno la soluzione del gioco.
4. Mettere le carte nei luoghi definiti.

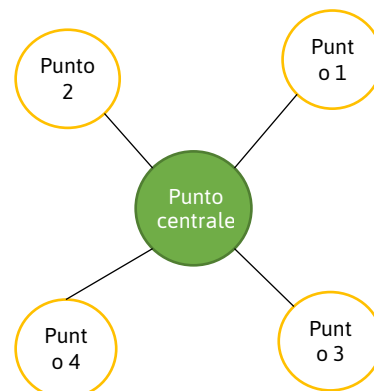
Svolgimento del gioco

Il/La responsabile del gioco suddivide i partecipanti in squadre. Ogni squadra riceve una mappa e un foglio dove marcare le risposte che formeranno la soluzione.

Il/La responsabile del gioco assegna a ciascuna squadra un primo punto (diverso per ogni squadra) e rimane nel punto centrale mentre le squadre partono alla ricerca del punto a loro assegnato. In ogni punto ci sarà una carta. Le squadre scelgono la risposta corretta, segnano la lettera corrispondente nell'apposito foglio e tornano al punto centrale.

Il/La responsabile verifica se la risposta è corretta. In caso affermativo comunica alla squadra il prossimo punto da trovare. Se invece la risposta è sbagliata, la squadra deve dapprima fornire la risposta corretta per poter proseguire.

Vince la squadra che per prima risponde correttamente a tutte le domande e trova la soluzione del gioco.



Varianti

- Numero di punti: il numero di punti da trovare può variare a seconda della durata di gioco desiderata, risp. in ogni punto si possono nascondere più carte o più attività.
- Nessun punto centrale: la CO stella può anche essere trasformata in una classica corsa d'orientamento. In tal caso le squadre andranno direttamente da un punto all'altro e torneranno nel punto centrale solo una volta raccolte tutte le risposte per verificare la soluzione. Questa variante è più difficile.
- Zona di ricerca: a dipendenza della grandezza dell'area di ricerca, il grado di difficoltà e la durata del gioco varieranno.

CACCIA AL TESORO

Partecipanti: 2-5 persone per gruppo, più gruppi con partenze a scaglioni

Durata: Ca. 1-2 h

Età: Adatto a tutte le età. Scegliere tra la versione facile o difficile delle carte in funzione del profilo dei partecipanti. Il grado di difficoltà può venir adattato a dipendenza della variante di gioco.

Materiale: Carte «Quiz for Sun», fogli o il necessario per preparare gli indizi, fogli per marcare le soluzioni, penne.

Preparazione

1. Facoltativo: inventare una storia che collega tra loro i vari punti.
2. Definire i luoghi dove verranno nascoste le carte.
3. Preparare gli indizi per trovare le carte: p.es. tramite una fotografia, scrivere un indovinello o un anagramma del luogo da trovare, marcare il percorso con dei legnetti a forma di freccia o con una scia di sassolini.
4. Mettere le carte e gli indizi nei luoghi definiti.

Svolgimento del gioco

Il/La responsabile del gioco consegna al gruppo l'indizio per raggiungere il primo punto. Il gruppo segue l'indizio e trova la carta «Quiz for Sun», risponde alla domanda della carta, annota la risposta corretta sul foglio delle soluzioni e prosegue con l'indizio corrispondente alla risposta corretta. Così di seguito fino a raggiungere l'ultimo punto.

Gli altri gruppi partono a distanza di 5-10 min.

Varianti

- Indizi: per evitare che i partecipanti si perdano con gli indizi falsi nel caso di scelta della risposta sbagliata, tali indizi possono anche essere assurdi (p. es. "Il prossimo punto si trova da Alice nel paese delle meraviglie"), oppure si scelgono dei luoghi vicini. In alternativa è anche possibile fornire un solo indizio indipendentemente dalla risposta e al termine del gioco si verificano le soluzioni.
- Numero di punti: il numero di punti da trovare può variare a seconda della durata di gioco desiderata, risp. in ogni punto si possono nascondere più carte o più attività.
- Zona di ricerca: a dipendenza della grandezza dell'area di ricerca, il grado di difficoltà e la durata del gioco varieranno.

1, 2, 3, 4 CORSA NELLA CASELLA GIUSTA

Partecipanti: 5-15 persone

Durata: Ca. 45 min.

Età: Adatto principalmente per i bambini, ma può venir adattato a tutte le età.

Materiale: Carte «Quiz for Sun», materiale per delimitare/marcare le zone (p. es. gessetti colorati), materiale per contare i punti (p. es. bottoni), ev. piccoli premi (p. es. biglie o caramelle), ev. musica

Preparazione

Delimitare quattro zone e marcarle con le cifre 1, 2, 3, 4 (p. es. con dei gessetti o con dei sassolini). Queste zone rappresentano le quattro possibili risposte delle carte «Quiz for Sun».

Svolgimento del gioco

1. Il/La responsabile del gioco legge ad alta voce la domanda della carta con le possibili risposte e indica a quale casella corrisponde quale risposta: «Chi pensa che la [risposta 1] è quella corretta, va nella casella 1», ecc.
2. I partecipanti vanno nella casella corrispondente a quella che secondo loro è la risposta corretta. Facoltativo: mentre i partecipanti si spostano il/la responsabile può mettere della musica.
3. Quando il/la responsabile dice «Stop!» (oppure quando la musica si spegne) i partecipanti non possono più muoversi.
4. Il/La responsabile annuncia la risposta corretta.
5. Tutti i partecipanti che si trovano nella casella corretta ricevono un piccolo premio (una biglia, una caramella, ecc.). In alternativa si può assegnare un punto (p. es. un bottone) per ogni risposta corretta e la persona che alla fine ha più punti vince.

Soluzione

Appare dopo il 1° giugno 2022 su
www.giornatedelsole.ch/quizforsun

Adulti:

EVIVA IL SOLE

Bambini:

Colophon



Società Svizzera per l'Energia Solare SSES
Aarberggasse 21 3011 Bern
Tel. 031 371 80 00
office@sses.ch