



con il patrocinio della Fondazione per lo Sport del Comune di Reggio Emilia



e con la collaborazione dell'Automobile Club Reggio Emilia



presentano la “10^a edizione” di

EDUSTRATOMBOLA



“EDUSTRATOMBOLA”, edizione 2022, si svolgerà a Reggio Emilia dalle ore 9 del 14 dicembre prossimo, presso il Palasport “Palabigi”, in via Guasco 8.

REGOLAMENTO

1. Per partecipare all'iniziativa l'insegnante, referente per la propria classe, dovrà compilare il modulo d'iscrizione. Nel modulo devono essere riportati l'indirizzo mail ed un recapito telefonico dell'insegnante per eventuali comunicazioni tra quest'ultimo e l'organizzatore della manifestazione. Il modulo deve essere firmato dal Dirigente Scolastico.
2. Il materiale didattico propedeutico alla prima fase del gioco sarà disponibile sulla pagina dedicata alla Polizia Locale presente sul sito web del Comune di Reggio Emilia

(<https://www.comune.re.it/argomenti/scuola/progetti/educazione-stradale>) o, in alternativa, sul sito web dell'Ufficio Scolastico Territoriale di Reggio Emilia: (<https://re.istruzioneer.gov.it/category/studenti/educazione-stradale/>).

3. Il materiale, utilizzato in classe nei giorni che precedono la manifestazione dall'insegnante secondo le modalità che riterrà opportune, consiste in un elenco di affermazioni vere o false sui comportamenti corretti da tenere sulla strada nonché in alcune schede di verifica di grande utilità agli alunni, per affrontare la prima prova adeguatamente preparati.
4. All'arrivo al Palasport "Palabigi" un bambino per classe "pescherà" da un apposito contenitore una busta chiusa. All'interno della busta sarà presente una scheda con cinque domande di educazione stradale, comprese tra quelle consegnate precedentemente a tutte le classi partecipanti e già oggetto di studio.
5. Una volta che gli alunni avranno preso posto sugli spalti del Palazzetto, inizierà la prima parte del gioco.
6. Dopo che il Comandante della Polizia Locale di Reggio Emilia, Dott. Stefano Poma, avrà dato il via alla manifestazione, l'insegnante aprirà la busta e gli alunni di ogni classe potranno rispondere alle domande di educazione stradale, contrassegnando sulla scheda le risposte.
7. Una volta completate, le schede dovranno essere consegnate agli Agenti della Polizia Locale che, dopo averle numerate, procederanno a controllare le risposte.
8. In base al numero di risposte esatte, saranno assegnate le cartelle per la tombola:
 - da 0 a 2 risposte esatte – 1 cartella;
 - da 2 a 4 risposte esatte – 2 cartelle;

- con 5 risposte esatte – 3 cartelle.
- 9. Man mano che saranno corrette le schede, tenendo conto dell'ordine di consegna delle stesse, potrà essere estratto da un'urna il plico delle cartelle spettanti (1, 2 o 3).
- 10. Il plico conterrà 25 copie di ogni cartella, per consentire ad ogni bambino, di seguire attivamente lo svolgimento del gioco.

Ogni alunno dovrà presentarsi alla manifestazione già munito di biro personale.

- 11. A questo punto si inizia a giocare fino a quando si farà “tombola”.
- 12. Il gioco si svolgerà come una normale “tombola”, per cui ogni qualvolta sarà estratto un numero, questo dovrà essere cancellato dalle cartelle assegnate alla classe.
- 13. Durante il gioco della “tombola” ognuna delle classi partecipanti lancerà un speciale dado “gigante” per accumulare punti e vincere ulteriori premi.
- 14. Alla classe individuata verrà posta una domanda e, se la risposta sarà corretta, saranno assegnati i punti indicati sul dado.
- 15. La classe che avrà totalizzato il punteggio più alto si aggiudicherà un premio consistente in un buono acquisti.
- 16. I premi in palio per la 10 edizione di “EDUSTRATOMBOLA 2022” sono:
 - 1. DIGITAL BOARD ACQUISTATA DAL COMANDO POLIZIA LOCALE DI REGGIO EMILIA;
 - 2. DIGITAL BOARD ACQUISTATA DALL'UFFICIO SCOLASTICO PROVINCIALE DI REGGIO EMILIA;
 - 3. DIGITAL BOARD ACQUISTATA DALL'ACI DI REGGIO EMILIA.

17. La classe che per prima completerà la cartella, realizzando quindi la “tombola”, si aggiudicherà la **DIGITAL BOARD**.
18. In caso di più “tombole” contemporanee, saranno chiamati al tavolo della Commissione i rappresentanti delle classi coinvolte, i quali estrarranno a turno un numero dall’urna. Vincerà la **DIGITAL BOARD** l’alunno che avrà estratto il numero più alto.
19. Per l’assegnazione degli altri premi, si procederà estraendo i rimanenti numeri e continuando ad utilizzare le medesime cartelle.
20. Qualora nel seguito del gioco si dovessero ancora verificare “tombole” contemporanee, si procederà in modo analogo per l’assegnazione degli altri premi.
21. Le classi che dovessero aggiudicarsi i premi in palio avendo completato la cartella della “tombola”, non potranno partecipare all’assegnazione dei premi successivi.

IL COMANDO POLIZIA LOCALE DI REGGIO EMILIA

L’UFFICIO SCOLASTICO PROVINCIALE DI REGGIO EMILIA