

LIBRIVORO regolamento

Come partecipare: vieni ad iscriverti, se già non l'hai fatto, in Biblioteca e il più è fatto!

Chi può partecipare: bambini dai 4 ai 10 anni

Quanti libri in prestito: 1 libro per volta da tenere per minimo di 2 giorni e massimo 15 giorni

Durante le vacanze: fino ad un massimo di 5 libri da riportare al rientro in città

Durata: da sabato 8 giugno a sabato 7 settembre (orario apertura biblioteca: da martedì a sabato ore 9-13 e mercoledì anche 15-19)

Chi vince: i primi 3 che arrivano alla casella 63! La classe con il maggior numero di iscritti! Il giocatore più creativo! E premi a sorpresa!

Come si gioca

La prima volta che giocherai potrai prendere in prestito il primo libro, ma non tirerai ancora il dado; potrai farlo dalla volta successiva quando riporterai il libro in biblioteca.

Le caselle del percorso sono:

1. CASTELLO

La Lomellina è ricca di Castelli. Costruisci un castello tutto tuo oppure inventa e scrivi una leggenda



2. ELMO

- disegna all'interno di questa sagoma a forma di zaino gli oggetti che ritieni importanti per un lungo viaggio a piedi



3. CORONA

- OGGI SEI IL RE QUINDI VAI AVANTI DI 3 CASELLE



4. PELLEGRINO

- chi è un pellegrino? Cerca informazioni anche nei cartelloni esposti in Biblioteca e realizza un modellino o un cartellone di questo personaggio



6. RUOTA DEL CARRO

- se tu potessi fare un viaggio a piedi dove vorresti andare? Racconta o disegna



7. POZZO

- stai camminando per la tua strada, ad un certo punto incontri ad un pozzo un altro pellegrino: cosa vi raccontate? Realizza un breve fumetto



8. CARTELLO FRECCIA

- INDIETRO DI 1 CASELLA



9. MAPPA

- per non perdersi i pellegrini seguono dei simboli sparsi lungo il cammino. Inventa un simbolo che aiuti il pellegrino a seguire la strada giusta



10. SCALA

AVANTI DI 1 CASELLA



11. SPADA

- sei un cavaliere che ha incontrato un drago come lo sconfiggeresti? fai un disegno o scrivi il racconto della tua impresa



12. TROMBA

- prendi un libro dallo scaffale musica o un audiolibro



13. SCUDO

- STAI FERMO UN GIRO



14. PERGAMENA

- se tu fossi Leonardo Da Vinci alla corte di Ludovico il Moro, al Castello di Vigevano, cosa inventeresti?

