

CACCIA AL TESORO ARBERESHE

11 GIUGNO 2013

Il giorno 11 giugno 2013 a Montecilfone ha avuto luogo la “Caccia al tesoro Arbëreshe” organizzata dalle Dottoresse Pinuccia Campofredano ed Ester Di Rosa, responsabili dello Sportello Linguistico Comunale, in collaborazione con la Dottoressa Maria Rosaria D’Angelo. L’evento ha coinvolto i ragazzi delle tre classi della Scuola Secondaria di I grado “A. Ricciardi” di Montecilfone e li ha visti suddivisi in 4 gruppi: i verdi, gli azzurri, i gialli e gli arancioni.

La caccia al tesoro Arbëreshe si componeva di cinque manches, ognuna delle quali prevedeva due diversi giochi: la ricerca del “tassello mancante” per la ricostruzione del puzzle finale e la risposta ai quiz in lingua Arbëreshe.

I tasselli trovati durante la caccia al tesoro erano le parti mancanti di un testo in lingua Arbëreshe. Il gioco finale consisteva nell’inserimento di tali tasselli nel testo, in modo da ricostruire correttamente la storia; il testo scelto per questo gioco è il racconto Arbëresh “Rozafat”.

Le prove che i gruppi hanno dovuto affrontare sono state le seguenti: “Abbina le parole”, “Indovina cos’è?”, “Quiz di matematica”, “Traduzione”, “Trova gli oggetti” e “Inserisci le parole mancanti”.

Il primo gioco consisteva nell’abbinare l’immagine alla parola Arbëreshe corrispondente; in “Indovina cos’è?” i ragazzi hanno dovuto indovinare l’oggetto descritto; il quiz di matematica prevedeva la soluzione delle quattro operazioni fondamentali e riportarla in Italiano o in Arbëresh (con l’acquisizione di un diverso punteggio).

“La traduzione” si è rivelata il quiz più complesso in quanto i ragazzi, in particolare quelli della I classe, hanno avuto notevoli difficoltà nella lettura e nella comprensione della lingua Arbëreshe. “Trova gli oggetti” è stato il gioco più divertente e ha coinvolto i ragazzi nella ricerca di semplici oggetti quali un sassolino, un paio di scarpe, una calza, un anello, ecc. La manifestazione si è conclusa con la vittoria della squadra azzurra costituita dalle ragazze della classe III, che hanno ricevuto la coppa del primo posto. Sono state, comunque, premiate tutte le squadre con le coppe gentilmente offerte dal Sindaco e dall’Amministrazione Comunale. A premiare le squadre è stato il Sindaco dei ragazzi, Carlo Gissi, dopo un breve discorso in lingua Arbëreshe.

Alla manifestazione hanno partecipato gli insegnanti delle classi coinvolte, con il coordinamento del prof. Sergio Maccagnani, e si è conclusa con un piccolo buffet.

Pinuccia Campofredano

Ester Di Rosa



CACCIA AL TESORO ARBËRESHE REGOLE

Formazione delle squadre.

I partecipanti dovranno indossare, per tutta la durata della caccia al tesoro Arbëreshe, un cartellino identificativo della squadra di appartenenza.

Le squadre devono essere composte di circa 10 alunni ciascuna.

All'interno di ogni squadra bisogna individuare le seguenti figure:

- Il capogruppo. È colui il quale riferisce le soluzioni dei test in Arbëresh e che si fa portavoce della squadra per eventuali chiarimenti relativi ai giochi.
- I due partecipanti ad ogni gioco. Per ogni gioco verranno scelti, a rotazione, due componenti della squadra. Mentre due giocatori vanno alla ricerca del “tassello mancante”, il resto della squadra risolverà i quiz proposti in lingua Arbëreshe.

Giochi e tempi.

La caccia al tesoro si compone di cinque manches, ognuna delle quali prevede due diversi giochi:

- Ricerca del “tassello mancante” che servirà a ricostruire il puzzle finale.
- Risposta ai quiz in lingua Arbëreshe.

All'inizio di ogni manche verrà consegnato l'indizio per la ricerca del “tassello”. Due giocatori per ogni gruppo partiranno alla ricerca del tassello. Chi lo trova dovrà consegnarlo alle addette allo Sportello Linguistico.

Il resto del gruppo avrà a disposizione lo stesso tempo per risolvere i quiz e accumulare i punti.

Tempo a disposizione per ogni manche di gioco: 10 minuti.

Gioco finale.

I tasselli trovati durante la caccia al tesoro sono le parti mancanti di un testo in lingua Arbëreshe. Il gioco finale consiste nell'inserimento di tali tasselli nel testo, in modo da ricostruire correttamente la storia.

Attribuzione del punteggio.

Ritrovamento del “tassello mancante”: 5 punti.

Per ogni risposta esatta del quiz verranno attribuiti 2 punti. Se la risposta verrà data in lingua Arbëreshe, il punteggio verrà raddoppiato (4 punti). Se tale parola in Arbëresh è scritta in modo corretto, il punteggio triplica (6 punti).

Puzzle finale: 3 punti per ogni tassello inserito correttamente.

In caso di pareggio, le squadre in causa dovranno affrontare un'ulteriore prova (a sorpresa).

Penalità.

Le risposte ai quiz dovranno essere pertinenti. Per ogni risposta non considerata valida verrà detratto un punto.

Haristismi Sportelin Gjuhësor Arbëresh që urganixoiti kët bukur manifestacjun e që mbënjohet të mbaje a gjallëta kulturën jone e tradicjunët ta tone. Auguromi gjithëve një bukur staxhun. Evviva! U sos skolla!

Il Sindaco dei ragazzi – Gissi Carlo

GIOCO DEL MIMO

Domanda	Punteggio
1. Pula	
2. Prifti	
3. Lëkënga	
4. Parathirja	
5. Lisi	
PUNTEGGIO FINALE	

INDIZIO 1

Se l'indizio 1 vuoi trovare
Accanto alle Poste devi andare.
Lì vicino devi cercare e la vista aguzzare!

INDIZIO 2

Davanti alla vecchia scuola ti devi recare
e l'indizio 2 qui puoi trovare.
Troppo lontano non andare a cercare
quindi in un angolino vai a rovistare.

INDIZIO 3

La salita devi tutta fare
E a sinistra e a destra devi guardare
Forse là qualcuno ci potresti trovare
e gentilmente lo dovresti scomodare.

INDIZIO 4

In un luogo familiare il 4° indizio tu vai a scovare!
Una supplica lì ti conviene fare
Se un aiuto ti vuoi far dare.

INDIZIO 5

Per l'ultimo indizio ti devi impegnare
Perché tanto facile non è da trovare.
Rose ed alberi lì vicino puoi vedere
Ma non è esattamente quello il posto in cui cercare.
Guarda attentamente!
B x h è l'**A** del posto in cui cercare.
Ora la vista dovete solo aguzzare!

INDOVINA COS'E'?

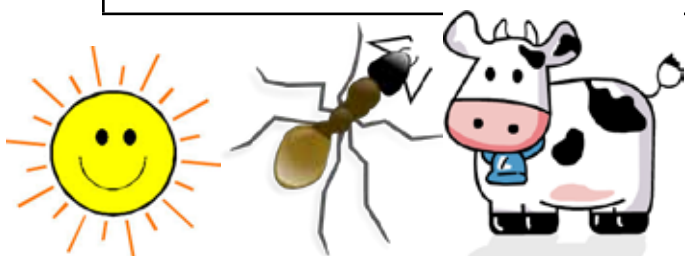
Domanda	Risposta	Punteggio
1. Ishtë e rrëtund e vuhet ka gisti.		
2. Janë të gjete o të shkurtore e i kimi ka koça		
3. Kimi dy e na duhen për të shohmi		
4. A pimi o ishtë ka deti		
5. Vemi për të mësomi		
PUNTEGGIO FINALE		

QUIZ DI MATEMATICA

Domanda	Risposta (a lettere)	Punteggio
1. Ndë kam katër mollë e pes dardhe, sa frutë kam?		
2. Janë dy maçe, arrenjën gjasht qenë e një lopë. Sa animajë janë?		
3. Kam tet këpucë e bir një. Sa me mbiten?		
4. Pula bëri tre ve nga dita për pes ditë. Sa ve bëri?		
5. Kam dhjet unaze e janë ty vajze. Sa unaze merr nga vajzë?		
PUNTEGGIO FINALE		

ABBINA LA PAROLA AL DISEGNO.

Oggetto	Lettera corrispondente	Punteggio
1. Rrushtë		
2. Vera		
3. Shtëpia		
4. Lopa		
5. Milingona		
6. Molla		
7. Diu		
8. Fleta		
9. Misht		
10. Shiu		
PUNTEGGIO FINALE		



C

D

E

H

I

TRADUZIONE

Domanda	Risposta	Punteggio
1. Djali kishi gjum		
2. Lisi ka milingonet		
3. Diu ishtë i ngroht		
4. Këpucëtë janë të vitre		
5. Kur arren vapa?		
PUNTEGGIO FINALE		

TROVA GLI OGGETTI

Domanda	Punteggio
1. Një unazë	
2. Një fletë lisi	
3. Një fletë bar	
4. Një gur i vogël	
5. Dy këpucë	
6. Një skamandil i bardh	
7. Një kuacet	
8. Një klijç	
9. Një burrë	
10. Një grua	
PUNTEGGIO FINALE	

GRUPPI	ABBINA LE PAROLE	INDOVINA COS'È?	QUIZ DI MATEMATICA	TRADUZIONE	TROVA GLI OGGETTI	INSERISCI LE PAROLE MANCANTI	SPAREGGIO	PUNTEGGIO FINALE
Gruppo 1								
Gruppo 2								
Gruppo 3								
Gruppo 4								

shëmri

lotët

zëmërë

Mirë punë!

shurbej