

QUIZ TV PER LA SCUOLA

1. Who wants to be a millionaire?

Forma due gruppi e scrivi alla lavagna 10 somme di denaro, per esempio da 100 a 500.000 €. La prima squadra risponde a una domanda con 4 opzioni. Se indovina sale di livello, se sbaglia torna indietro di una somma. Può usare i seguenti aiuti: *50/50* (due risposte errate vengono eliminate), *Chiedi aiuto dal prof.* (che dà un indizio), *Salta il turno* (La squadra rinuncia a quella domanda ma non perde la posizione. Può farlo solo una volta).

2. Wheel of fortune

Scrivi alla lavagna una frase o parola misteriosa, con i trattini al posto delle lettere. Forma 2 o 3 squadre. Le squadre a turno girano la ruota (usa una ruota virtuale <https://wheelofnames.com/>) e dicono una lettera. Se la lettera è presente nella parola o frase alla lavagna, guadagnano i punti ottenuti con il giro della ruota e continuano; se sbagliano, il turno passa all'altra squadra.

3. Taboo

Forma più gruppi. Uno studente alla volta viene alla lavagna e riceve dal prof. un foglietto con la parola da spiegare e 4 vietate (es. parola: ECOLOGIA; vietate: SOSTENIBILITÀ, NATURA, RISPARMIO, RICICLO). Ha 30 secondi per far indovinare la parola al proprio gruppo senza usare le parole vietate. Tutti gli studenti di un gruppo giocano prima, poi tocca al gruppo successivo. Vince la squadra che indovina più parole.

4. Deal or no deal

Dividi la classe in due gruppi e consegna i foglietti (uno per studente) dove sono scritte una somma di denaro e una domanda. Il gruppo B sceglie uno studente del gruppo A, che gira il foglietto, legge la somma e pone la domanda. Il gruppo B ha 20 secondi per rispondere. Se la risposta è corretta guadagna la somma, altrimenti no. Poi il turno passa al gruppo A e così via fino all'esaurimento dei foglietti. Vince il gruppo con più soldi accumulati.

5. The weakest link

Forma due o tre squadre. Inizia la prima squadra. Ogni studente, a turno, deve rispondere a una domanda. Ogni risposta corretta fa crescere il punteggio della squadra che sale da 10 a 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 fino a 100. Se qualcuno sbaglia, la catena si interrompe e il punteggio torna a 10. Tocca allora al prossimo compagno tentare ricominciando da capo. Alla fine delle 10 domande si controlla a quale punteggio si è arrivati, poi si passa alla squadra successiva. Vince la squadra che totalizza il punteggio più alto.

6. Password

Forma due squadre. Due giocatori, uno per squadra, si avvicinano alla lavagna e ricevono dall'insegnante la stessa parola segreta (es. MARE). Il primo dà un indizio, collegato alla parola segreta, alla propria squadra (es. SPIAGGIA), che ha 20 secondi per riflettere e indovinare. Se indovina guadagna 6 punti, altrimenti il turno passa all'altra squadra. Il secondo giocatore offre un nuovo indizio (es. PESCI) sulla stessa parola segreta. Se la sua squadra indovina, ottiene 5 punti. Il gioco continua con nuovi indizi fino a un minimo di 1 punto, poi si passa a un'altra parola. Vince la squadra che totalizza più punti.