

PROGRAMMA GIORNATA DELLA CREATIVITÀ

Le attività iniziano alle ore 9:00 e si concludono (senza eventuali ritardi) alle ore 13:00.

TORNEI

I tornei richiedono modulo di iscrizione valido. Ogni squadra si deve presentare almeno 5 minuti prima della propria partita per la chiama, in caso contrario la squadra verrà squalificata.

TORNEI	LUOGO
CALCIO	Campo da calcio del Mariano
PALLAVOLO	Palestre 1,2,3
BASKET	Palestra 4
PING PONG	Ex pista di atletica fuori dalle palestre 1,2

ATTIVITÀ

Le attività sono libere e verranno svolte nel lotto3, gli studenti interessati dovranno contribuire nel portale il materiale che la scuola non possiede per esempio console per i videogame più pesanti che non possono essere installati nei computer scolastici o i giochi da tavolo e le carte. Chi porta la propria console con annessi joystick è responsabile del proprio materiale.

ATTIVITÀ	AULA
GIOCHI DA TAVOLO E SCACCHI	L3A05 e L3A06
VIDEOGAME CONSOLE	L3A13 (in caso di affollamento anche L3A14)
ESCAPE ROOM DI FISICA	L3A11
GIOCHI DI CARTE	L3A07
LABORATORI ARTE E FOTOGRAFIA	L3A15
VIDEOGAME COMPUTER SCUOLA	L3B Laboratorio 7 e Laboratorio 6

ATTIVITÀ ALTERNATIVE

Le attività alternative non richiedono alcuna iscrizione, e sono accessibili per tutta la giornata (tranne per la proiezione del film che inizierà alle 10.00).

ATTIVITÀ	LUOGO
CONCERTO BAND	AUDITORIUM L2
PROIEZIONE FILM	AULA VIDEO L1
PITTURA SU ASFALTO	PARCHEGGIO PICCOLO DIETRO L1