



TIFO POSITIVO
NEL SEGNO DI CANDIDO

Martedì 28 Marzo
Dalle ore 9.00 alle 12.15

EVENTO GIOCO

**una mattinata
di sport e divertimento**

... ridi, passa, crea, salta, corri ...



COMUNE DI

CiniselloBalsamo

PALAZZETTO DELLO SPORT
SALVADOR ALLENDE

PROGRAMMA

- Ore 9.00 - 9.30** **accoglienza e spiegazione dei giochi.**
- Ore 9.35- 9.55** **Primo gioco: corsa con i sacchi**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.00- 10.20** **Secondo gioco: corsa con i cerchi**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.25- 10.45** **terzo gioco: calcio i barattoli (doppia manche)**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.45- 11.00** **PAUSA**
- Ore 11.05- 11.30** **quarto gioco: soffiare l'imbuto (doppia manche)**
(o filo di Arianna gioco di riserva) (doppia manche)
- Ore 11.35 - 12.15** **TESTIMONIANZA E PREMIAZIONI**

Ogni classe potrà portare materiale coreografico, sonoro, rumoroso per

TIFARE LA PROPRIA CLASSE

PARTECIPERANNO:

3 Classi scuola Lincoln , 2 classi scuola Bauer, 2 classi scuola Sardegna, 1 classe scuola Monte Ortigara

N.B. La classifica finale terrà conto:

del risultato dei giochi, del tifo a favore e del rispetto delle regole

Ai ragazzi e genitori è richiesto di presentarsi con abbigliamento sportivo per poter gareggiare.

SPIRITO DI SQUADRA

**La squadra ha bisogno
del tuo supporto per dare
il massimo!**

**Non importa che tu sia
in campo, in panchina
o sugli spalti.**

**Facciamo tutti parte dello
stesso gioco di squadra.**



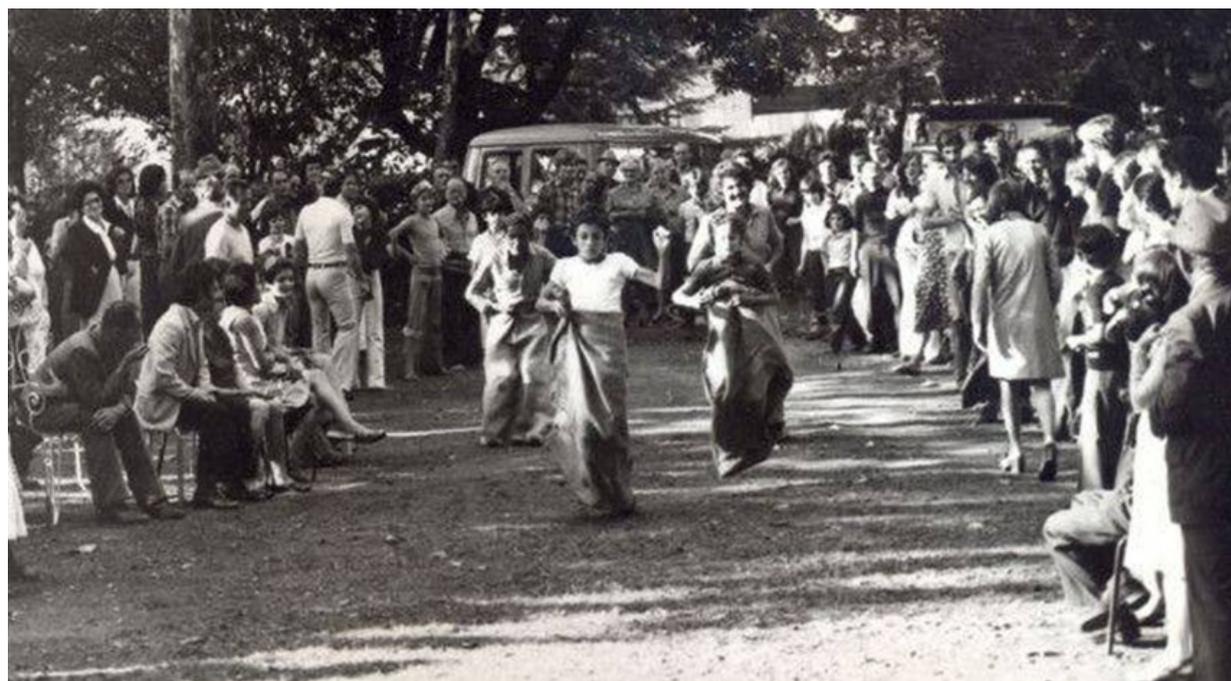
1° Gioco: CORSA CON I SACCHI

TEMPO: 20 minuti

REGOLE DEL GIOCO:

- ◆ Ci sarà un percorso di gimkana da percorrere
- ◆ all'arrivo si passa il sacco al proprio compagno
- ◆ Il gioco è a tempo, tutti i concorrenti dovranno partecipare
- ◆ Ogni squadra avrà a disposizione 2/3 sacchi, si parte contemporaneamente

PUNTEGGIO: Verranno calcolati i percorsi realizzati.



2° Gioco: CORSA CON I CERCHI

TEMPO: 20 minuti

REGOLE DEL GIOCO:

- ◆ Ci sarà una pista comune da percorrere
- ◆ PIT STOP: a ogni giro si passa il cerchio al un compagno
- ◆ Il gioco è a tempo, tutti i concorrenti dovranno partecipare
- ◆ Ogni squadra avrà a disposizione 2 cerchi, si parte contemporaneamente



3° Gioco “ calcia i barattoli”

TEMPO: 20 minuti diverse manche

REGOLE del gioco:

- ◆ La squadra si posiziona nei due lati del campo
- ◆ La persona calcerà il pallone cercando di abbattere i barattoli
- ◆ Il pallone calciato verrà preso da un compagno di squadra che correrà verso il punto dove dovrà calciare
- ◆ Ogni squadra ha a disposizione 2 palle.
- ◆ Un concorrente lancia la palla cercando di abbattere la torre dei barattoli con i piedi
- ◆ Quando una squadra avrà totalmente abbattuto i propri barattoli, si ricomincia una successiva manche



PUNTEGGIO: Verranno conteggiati i barattoli abbattuti al termine di ogni manche

4° Gioco “ SOFFIAMO L’IMBUTO ”

TEMPO: 20 minuti

REGOLE DEL GIOCO:

- ◆ Ogni squadra avrà un imbuto da trasportare
- ◆ Sarà possibile spostare l’imbuto SOLO soffiando con la bocca
- ◆ Ogni squadra deciderà la strategia da adottare

PUNTEGGIO: Verranno calcolati gli imbuti trasportati.



5° Gioco “il filo di arianna”

TEMPO: 20 minuti x tutte le manche

REGOLE:

- ◆ La squadra si dispone in modo da formare una riga.
- ◆ La prima persona ha in mano un cucchiaino da thé che è legato ad uno spago molto lungo. Al via, la persona deve farsi passare il cucchiaino dalle maniche, facendolo entrare da quella destra e uscire da quella sinistra. Si prosegue in questo modo fino a quando il cucchiaino arriva all'ultimo della riga.
- ◆ Si ricomincia tornando indietro con il cucchiaino e il filo
- ◆ Alla fine del gioco il filo non deve essere intrecciato



PUNTEGGIO: in base all'ordine di arrivo



TIFO POSITIVO

NEL SEGNO DI CANDIDO



ridi, passa, crea, salta, corri



COMUNE DI
CiniselloBalsamo