C.T.I.F
LAGEROLYMPIADE
GIOCHI DA CAMPO

BORGO VALSUGANA
25/07/2024

TRENTINO
VALSUGANA 2024
CTIF

PREFAZIONE
FINALITÀ DELLE LAGEROLYMPIADE

L'OBIETTIVO DI QUESTE LAGEROLYMPIADE È QUELLO DI OFFRIRE AI GIOVANI VIGILI DEL FUOCO UN POMERIGGIO DI SFIDE E SOPRATTUTTO DI DIVERTIMENTO.

PER FARE IN MODO CHE CIÒ AVVENGA NEL MIGLIOR MODO POSSIBILE, È STATO SCELTO UN GRANDE PRATO VICINO AL CAMPO SPORTIVO.

TUTTI I COMPONENTI DELLE SQUADRE DEVONO PARTECIPARE, A PRESCINDERE DALLA BRAVURA DEI SINGOLI COMPONENTI. TUTTI I GRUPPI GIOCANO SIMULTANEAMENTE PER DUE MINUTI. I GRUPPI SONO COSTITUITI DA NOVE PERSONE PIÙ UNA RISERVA.

GLI ACCOMPAGNATORI E GLI ASSISTENTI NON POSSONO PARTECIPARE MA POSSONO FARE IL TIFO PER LA PROPRIA SQUADRA!

SPERIAMO DI ESSERE RIUSCITI AD ORGANIZZARE UN BEL POMERIGGIO DI DIVERTIMENTO E UNIONE.

INDICE

- **REGOLAMENTO**.....1
- **PUNTEGGI E ORARI**.....2
- **NORME**.....3
- **GIOCHI**.....4, 6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36,38,40,42,44,46, 48,50,52,54,56,58,60
- **PAUSA** 5, 7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33,35,37,39,41,43,45,47,49, 51,53,55,57,59

REGOLAMENTO GARA

Torneo a squadre

01 - Squadre

Le squadre saranno composte da 10 giocatori di età compresa tra 10 e i 17 anni.

02 - organizzazione squadra

Ogni squadra dovrà nominare un capitano che sarà responsabile e referente della squadra stessa, il quale indosserà un pettorale per identificare la squadra. Tutti i giocatori dovranno partecipare ad almeno un gioco (In caso contrario -5 punti). I concorrenti dovranno munirsi di abbigliamento adeguato (in caso contrario -5 punti)

03 - giudici gara

I giochi saranno diretti dalla nazione della Finlandia.
Ogni gioco verrà diretto e giudicato dal proprio giudice gara responsabile, le quali decisioni saranno insindacabili e inappellabili.
I giudici potranno applicare penalità a carico delle squadre a seconda delle irregolarità e del comportamento durante la gara.

04 - I giochi

Le gare possono svolgersi con tutte le squadre contemporaneamente, oppure possono svolgersi in più manche.
La modalità verrà comunicata ai partecipanti il giorno stesso prima dell'inizio del torneo dall'organizzazione.
A termine di ogni singola gara il giudice gara responsabile segnerà il punteggio e lo porterà all'organizzazione (Il punteggio resterà nascosto alle squadre fino alla fine del torneo).
Alla fine di ogni sfida, seguendo le indicazioni precedentemente date dall'organizzazione, le squadre si dovranno spostare rispettando le tempistiche.

REGOLE GENERALI DEI GIOCHI:

- Ogni gioco si svolge in 2 minuti, e si hanno 1 minuto di pausa per cambio campo
- a rotazione le squadre svolgono tutti i giochi
- in ogni gioco i componenti della squadra per totalizzare un maggior punteggio possono ripetere l'esercizio più volte, l'importante è mantenere sempre lo stesso ordine di partenza, cioè ogni concorrente deve almeno provare a ripetere l'esercizio.

TABELLA DI GIOCO

POSTAZIONE	N° GIOCO
1	gioco 1
2	PAUSA
3	gioco 3
4	PAUSA
5	gioco 5
6	PAUSA
7	gioco 7
8	PAUSA
9	gioco 9
10	PAUSA
11	gioco 11
12	PAUSA
13	gioco 13
14	PAUSA
15	gioco 15

POSTAZIONE	N° GIOCO
16	PAUSA
17	gioco 17
18	PAUSA
19	gioco 19
20	PAUSA
21	gioco 21
22	PAUSA
23	gioco 23
24	PAUSA
25	gioco 25
26	PAUSA
27	gioco 27
28	PAUSA
29	gioco 29
30	PAUSA

TABELLA DI GIOCO

POSTAZIONE	N° GIOCO
31	gioco 31
32	PAUSA
33	gioco 33
34	PAUSA
35	gioco 35
36	PAUSA
37	gioco 37
38	PAUSA
39	gioco 39
40	PAUSA
41	gioco 41
42	PAUSA
43	gioco 43
44	PAUSA
45	gioco 45

POSTAZIONE	N° GIOCO
46	PAUSA
47	gioco 47
48	PAUSA
49	gioco 49
50	PAUSA
51	gioco 51
52	PAUSA
53	gioco 53
54	PAUSA
55	gioco 55
56	PAUSA
57	gioco 57
58	PAUSA
59	gioco 59
60	PAUSA

NORME PER I GIUDICI DI GARA

Dovranno assicurarsi che il loro gioco venga eseguito secondo le regole e avere cura che ogni gioco sia di nuovo in ordine per il gruppo seguente.

Dovranno conoscere bene il proprio gioco ed eventualmente risolvere i dubbi dei partecipanti in caso di necessità.

In caso di dubbi relativi al gioco, presenza di irregolarità o pericoli devono rivolgersi all'organizzazione.

Segnano il punteggio alla squadra al termine del gioco consegnandolo all'organizzazione senza farlo vedere ai componenti della squadra o ai loro accompagnatori.

TRASPORTO ACQUA CON BACINELLA SEDUTI

MATERIALE: 10 sedie, 1 bacinella e 2 contenitori per l'acqua

OBIETTIVO: trasportare acqua con una bacinella da un contenitore ad un altro

REGOLE: i concorrenti della squadra si posizionano in filaindiana seduti su delle sedie uno dietro l'altro. Al "Via"riempiono la bacinella e se la passano sopra la testa,l'ultimo in fondo la svuota in un contenitore. La Bacinelladeve ritornare facendo lo stesso percorso.

PUNTEGGIO: per ogni centimetro d'acqua nel contenitore finale si riceve 1 punto.





PAUSA – break time

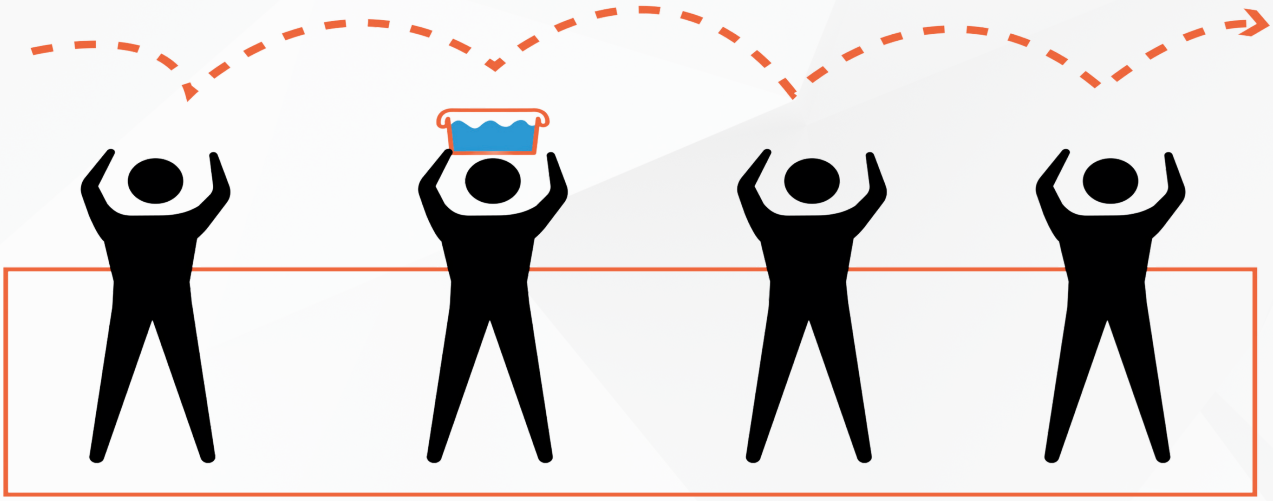
TRASPORTO ACQUA CON BACINELLA IN PIEDI

MATERIALE: 10 secchi, 2 contenitori per d'acqua

OBIETTIVO: trasportare acqua con una bacinella da un contenitore ad un altro

REGOLE: i concorrenti della squadra si posizionano in fila indiana rimanendo in piedi uno dietro l'altro. Al "Via" riempiono la bacinella e se la passano sopra la testa, l'ultimo in fondo la svuota in un contenitore. La Bacinella deve ritornare facendo lo stesso percorso.

PUNTEGGIO: per ogni centimetro d'acqua nel contenitore finale si riceve 1 punto





PAUSA – break time

FARE CENTRO CON LE MANICHETTE

MATERIALE: 5 manichette, 5 “porte”

OBIETTIVO: scopo del gioco è “lanciare” la manichetta all’interno di una porta

REGOLE: i concorrenti della squadra si posizionano dietro lalinea che delimita il “campo di gioco”. Al “Via” cercano a turno di far centro con la manichetta nelle porte posizionatedi fronte a loro.

PUNTEGGIO: ogni centro effettuato si riceve 1 punto

OSSERVAZIONI: per accumulare un maggior punteggio è possibile eseguire più stendimenti, ogni concorrente dovrà riavvolgere la propria manichetta per il lancio successivo.





PAUSA – break time

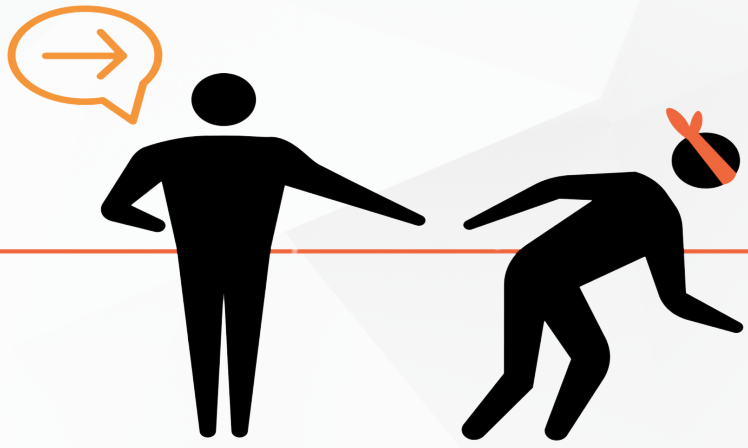
RACCOLTA “CIECA”

MATERIALE: 2 occhiali da boschivo oscurati - Attrezzatura varia vvf

OBIETTIVO: scopo del gioco è raccoglier il maggior numero di oggetti

REGOLE: viene nominato un caposquadra che a turno guida con la voce ogni giocatore bendato che dovrà recuperare unoggetto.

PUNTEGGIO: ogni oggetto recuperato 1 punto





PAUSA – break time

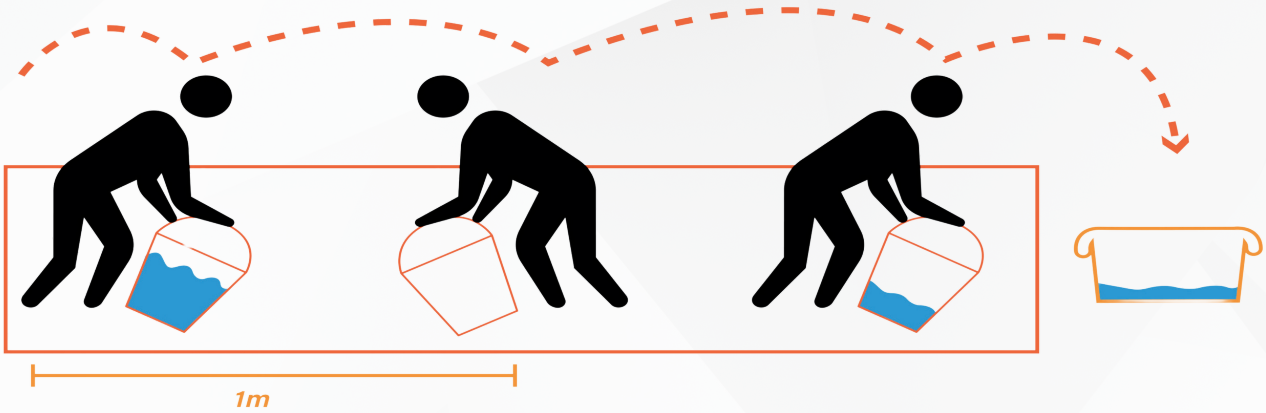
TRASPORTO ACQUA

MATERIALE: 10 secchi, 2 contenitori per d'acqua

OBIETTIVO: trasportare acqua da un contenitore ad un altro

REGOLE: i concorrenti si dispongono in fila distanti almeno un metro tra uno e l'altro e hanno in mano un secchio. Il primo concorrente riempie il secchio e lancia tutto il contenuto nel secchio del compagno più vicino, stessa cosa il secondo e si prosegue fino all'ultimo concorrente. L'ultimo concorrente svuota il secchio in un recipiente.

PUNTEGGIO: per ogni centimetro d'acqua nel contenitore finale si riceve 1 punto





PAUSA – break time

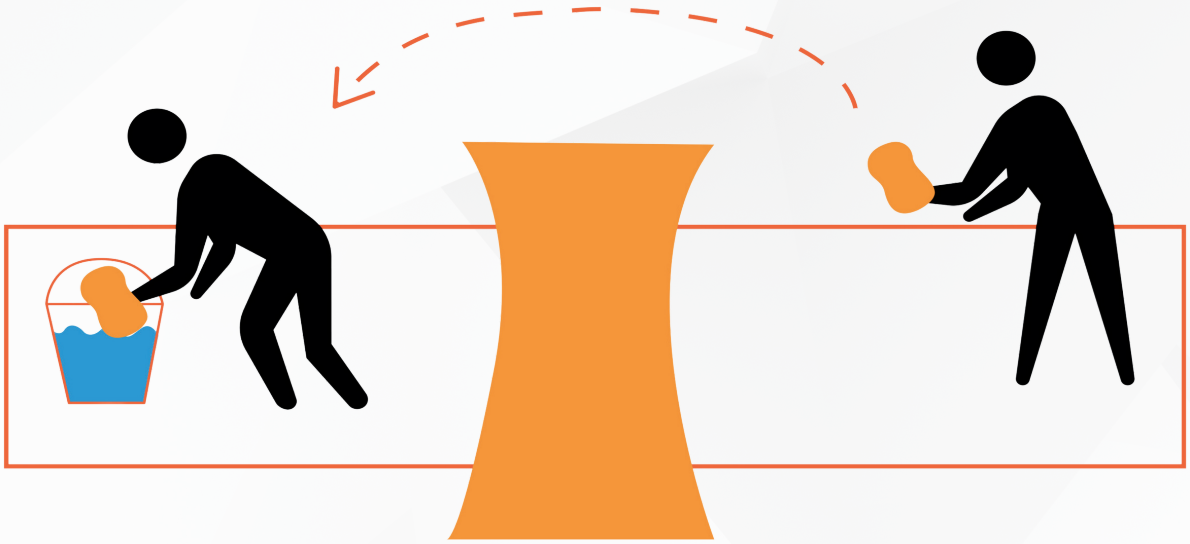
LANCIO DELLA SPUGNA BAGNATA

MATERIALE: 2 secchi, 10 spugne, 1 telo e un sostegno per il telo

OBIETTIVO: trasportare acqua da un contenitore ad un altro

REGOLE: il campo viene diviso a metà da un telo. I concorrenti si dispongono 5 in una metà del campo e 5 dalla parte. Al fischio di inizio immergono le spugne nel secchio d'acqua e le lanciano dall'altro lato. Gli altri le devono prendere e strizzare in un secchio vuoto. Successivamente rilanciano le spugne vuote dall'altra parte.

PUNTEGGIO: per ogni centimetro d'acqua nel recipiente 1 punto.





PAUSA – break time

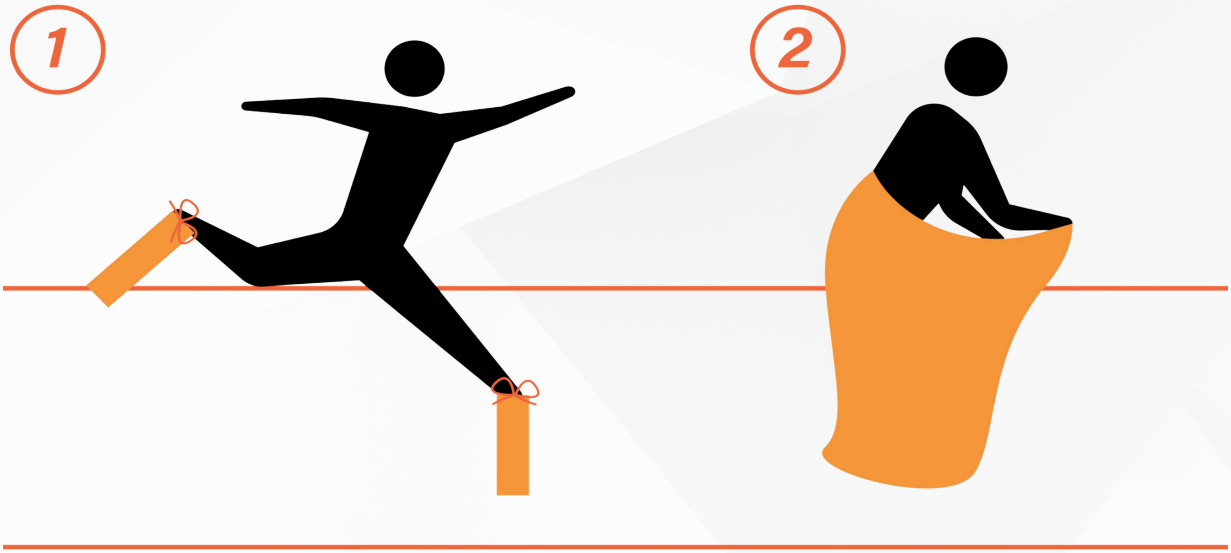
STAFFETTA TRAMPOLI E SACCHI

MATERIALE: trampoli e sacchi

OBIETTIVO: Scopo del gioco è fare un percorso stile staffetta

REGOLE: Partenza in linea a cinque, prima parte fatta con i trampoli, la seconda parte viene fatta coi sacchi, si fa andata e ritorno di modo che alla fine sia sacchi che trampoli siano in posizione per la squadra successiva.

PUNTEGGIO: si riceve 1 punto ogni giro





PAUSA – break time

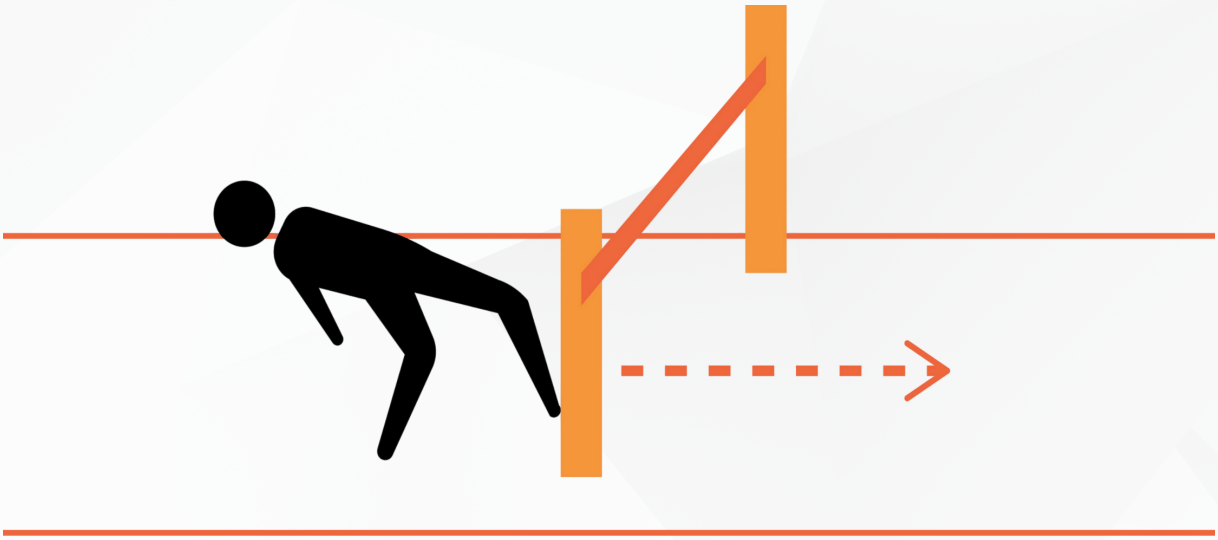
GIOCO DEL LIMBO

MATERIALE: trampoli e sacchi

OBIETTIVO: Scopo del gioco è passare sotto un ostacolo, che si abbassa sempre più.

REGOLE: Al segnale, tutti i giocatori cercano di passare sotto la barra uno dopo l'altro. Se ogni giocatore passa sotto il palo, la squadra vince un punto e si abbassa di uno scalino. Se la barra cade, ogni concorrente deve ripassare. Il gioco continua fino allo scadere del tempo.

PUNTEGGIO: si riceve 1 punto ogni volta che tutta la squadra supera l'ostacolo.





PAUSA – break time

GIOCO DEL TRAPORTO CON LA CARRIOLA

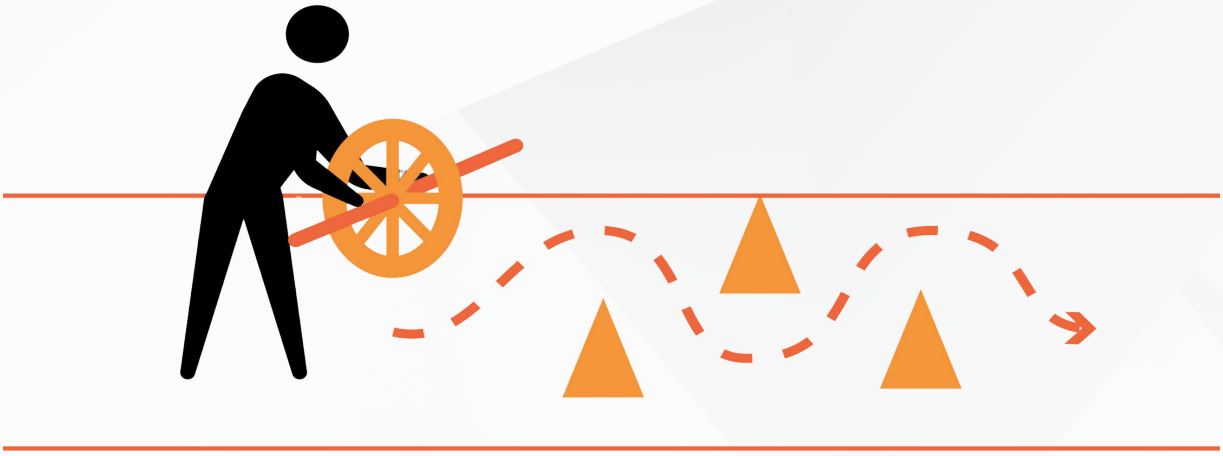
MATERIALE: ruota carriola, un percorso

OBIETTIVO: Scopo del gioco è compiere un determinato percorso con la ruota di una carriola.

REGOLE: al segnale d'inizio un giocatore prende la ruota della carriola e va, tenendo sempre le proprie mani sui due bastoni saldati ad essa, il più velocemente possibile attraverso i paletti come in slalom. Una volta tornato e superata la linea, può partire il giocatore successivo.

PUNTEGGIO: ogni volta un giocatore supera la linea d'arrivo 1 punto.

OSSERVAZIONI: si gioca uno di seguito all'altro





PAUSA – break time

BOWLING CON MANICHETTE E LANCE

MATERIALE: lance italiane, manichette

OBIETTIVO: Scopo del gioco è abbattere più lance possibili lanciando manichette.

REGOLE: i concorrenti della squadra si posizionano dietro la linea che delimita il "campo di gioco". Al "Via" cercano a turno di far centro con la manichetta nelle porte posizionate di fronte a loro.

PUNTEGGIO: ogni lancia abbattuta 1 punto.

OSSERVAZIONI: per accumulare un maggior punteggio è possibile eseguire più stendimenti, ogni concorrente dovrà riavvolgere la propria manichetta per il lancio successivo.





PAUSA – break time

GIOCO DEL TRASPORTO CON UNA BARELLA

MATERIALE: 1 barella, 8 palle da tennis, un arco, un cesto, il percorso

OBIETTIVO: Scopo del gioco è tentare di percorrere un tragitto con una barella

REGOLE: Al segnale d'inizio un giocatore si sdraia sulla barella ed altri due la sollevano. Poi percorrono il tragitto, lungo il quale il giocatore in barella tenta di raccogliere 8 palle da tennis dai birilli, quindi passano con la barella sotto l'arco. All'arrivo le palle da Tennis vengono gettate in un cesto. Infine si torna indietro il più velocemente possibile ed altri quattro giocatori possono partire.

PUNTEGGIO: Ogni 5 palle trasportate si riceve 1 punto.

OSSERVAZIONI: Si gioca uno di seguito all'altro





PAUSA – break time

GIOCO DEL BICCHIERE

MATERIALE: Palo, Arco, una canaletta, un casco con bicchiere incollato, Spugne, Barile graduato

OBIETTIVO: Scopo del gioco è tentare di percorrere un tragitto con una tazza piena d'acqua.

REGOLE: Al segnale di inizio un giocatore prende le spugne e le riempie d'acqua. Un altro compagno si mette in testa l'elmetto, sul quale è già fissata una tazza di plastica. Il primo giocatore riempie la tazza, strizzandovi le spugne impregnate d'acqua. Quindi il giocatore con la tazza va sino al palo e vi fa un giro intorno, passa sotto l'arco, infine, giunto all'arrivo, svuota la sua tazza nel canaletto e torna alla linea di partenza il più velocemente possibile; a questo punto può iniziare il giocatore successivo

PUNTEGGIO: Per ogni litro d'acqua portato a destinazione, come indicato dalla scala da misura del barile, si riceve 1 punto.

OSSERVAZIONI: Si gioca uno di seguito all'altro





PAUSA – break time

SLALOM CON GLI SCI

MATERIALE: Sci a 5 posti, 1 pallone, 1 percorso

OBIETTIVO: Scopo del gioco è percorrere il tragitto nel minor tempo possibile.

REGOLE: Al "Via" i giocatori, uniti fra loro dagli sci, si muovono in sincronia cercando di mantenere l'equilibrio, a metà percorso il primo "sciatore" raccoglie un pallone da riportare alla partenza.

PUNTEGGIO: si ricevono 5 punti se la squadra taglia il traguardo con il pallone e 1 se taglia il traguardo senza.

OSSERVAZIONI: i giocatori devono mantenere i piedi all'interno delle fessure. È possibile effettuare più volte il percorso.





PAUSA – break time

GIOCO DEL TRAPORTO CON LA CARRIOLA

MATERIALE: carriola, birilli, palline da tennis, un cesto, un percorso.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è trasportare un giocatore con una carriola.

REGOLE: Al segnale d'inizio un giocatore si siede nella carriola e un altro la solleva. I due percorrono il tragitto, lungo il quale il giocatore sulla carriola tenta di raccogliere delle palle da tennis poste sopra i birilli. All'arrivo le palle da Tennis vengono gettate in un cesto. Infine si torna indietro il più velocemente possibile ed altri giocatori possono partire.

PUNTEGGIO: si riceve 1 punto ogni pallina

OSSERVAZIONI: si gioca uno di seguito all'altro





PAUSA – break time

GIOCO DEI BULLONI

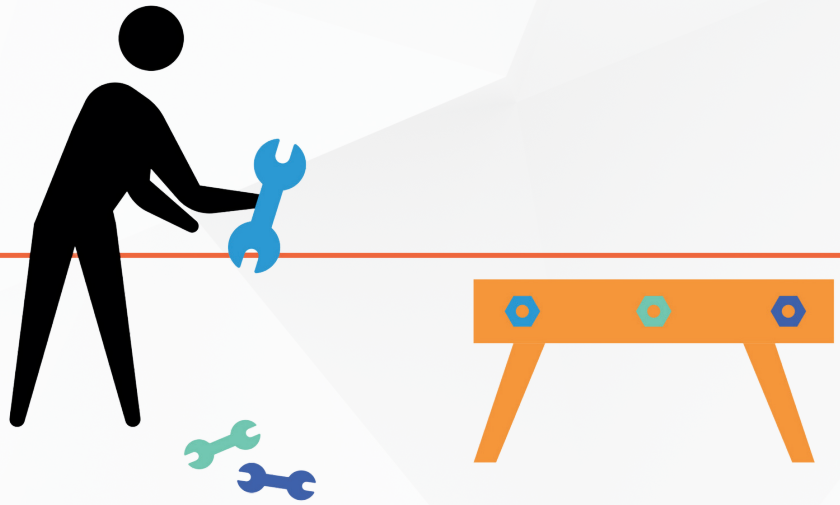
MATERIALE: bulloni e dadi di varie dimensioni e filettatura

OBIETTIVO: Scopo del gioco avvitare il maggiore numero di bulloni

REGOLE: al "Via" i giocatori devono individuare i bulloni corretti da avvitare completamente.

PUNTEGGIO: si riceve 1 punto ogni bullone avvitato

OSSERVAZIONI: tutti i giocatori collaborano. Una volta avvitati tutti i bulloni con i loro dadi si può ripetere il gioco. Non è possibile avvitare e svitare la stessa combinazione dado/bullone più volte fino all'avvitamento di tutti i bulloni su tavolo. Per ricominciare il gioco tutti i bulloni dovranno essere svitati.





PAUSA – break time

GUIDARE CON LO SPECCHIO

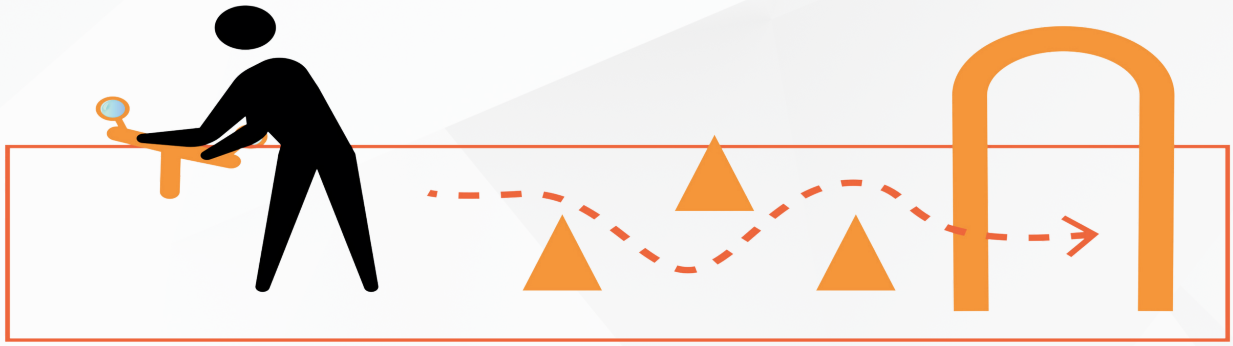
MATERIALE: manubrio con specchi, anelli, pali porta anelli

OBIETTIVO: Scopo del gioco è tentare di raccogliere dai pali alcuni anelli, usando uno specchio.

REGOLE: Al segnale di inizio un giocatore prende il manubrio, con annessi un palo ed uno specchietto, e cammina all'indietro attraverso il tracciato. Tenta di raccogliere con il palo 6 anelli dai pali. Al termine del percorso torna il più velocemente possibile indietro; dopo aver rimesso tutti gli anelli al loro posto può partire il giocatore successivo.

PUNTEGGIO: Per ogni anello portato a destinazione si riceve 1 punto.

OSSERVAZIONI: si gioca uno di seguito all'altro, non è ammesso girare la testa ma tutto il percorso va fatto guardando lo specchio





PAUSA – break time

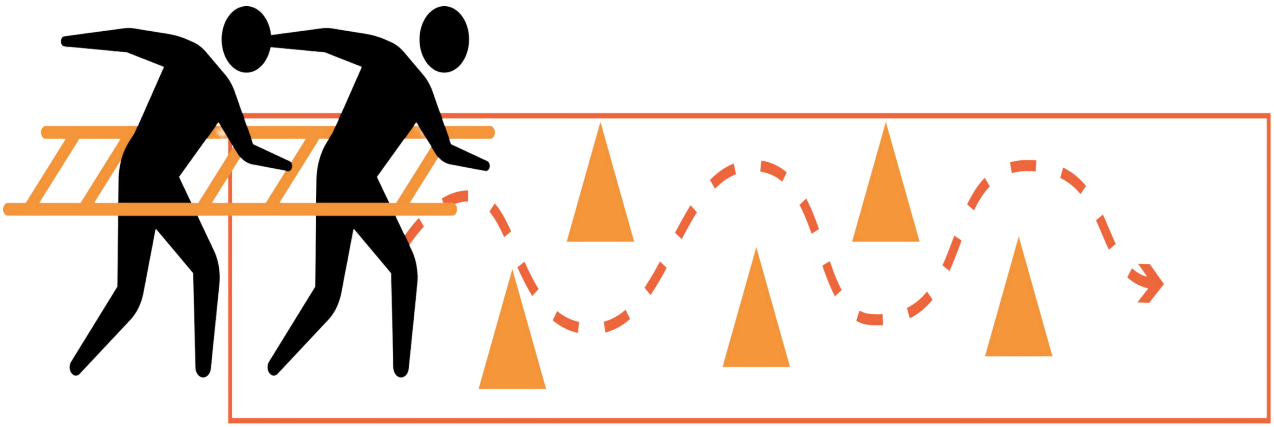
SLALOM CON LA SCALA

MATERIALE: 1 Scala e 1 percorso

OBIETTIVO: Scopo del gioco è fare un percorso con una scala più volte possibile.

REGOLE: al segnale d'inizio 5 giocatori entrano tra un piolo e l'altro della scala tenendoli con entrambe le mani e iniziano il percorso seguendo i paletti non toccandoli con la scala. Non è possibile girarsi o spostarsi all'interno della scala. La Scala deve percorrere un 8, non appena il primo gruppo arriva al traguardo si cambiano e parte il secondo gruppo. Per ogni percorso eseguito correttamente la squadra riceve un punto, Ogni volta che la scala tocca un paletto si riparte dall'inizio del percorso.

PUNTEGGIO: 1 punto ogni percorso eseguito correttamente.





PAUSA – break time

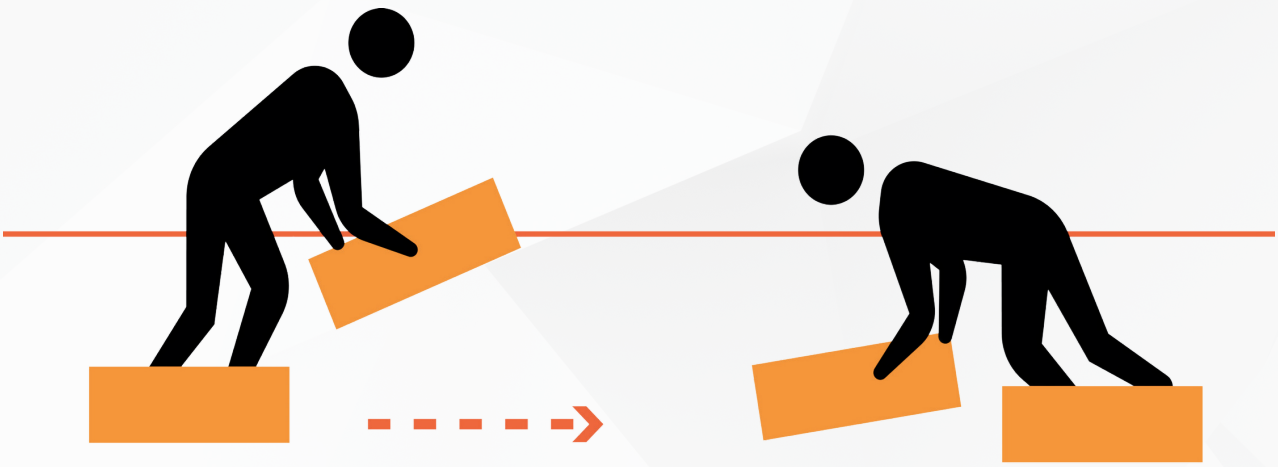
CAMMINARE SUI BLOCCHI

MATERIALE: 2 blocchi di legno, 1 percorso.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è fare il percorso più volte possibili.

REGOLE: Il giocatore prende le 2 basi e cerca di raggiugere l'obbiettivo il più velocemente possibile posizionando le basi davanti a sé. Non appena l'obiettivo viene raggiunto il giocatore porta alla partenza le 2 basi per il giocatore successivo. Viene assegnato 1 punto per ogni percorso portato a termine. Al giocatore non è consentito toccare terra con i piedi, se succede deve tornare alla partenza e dare i blocchi al giocatore successivo.

PUNTEGGIO: Viene assegnato 1 punto per ogni percorso completato.





PAUSA – break time

TRASPORTO DELLA PALLINA

MATERIALE: pallina da ping pong, cucchiaio, ostacoli vari

OBIETTIVO: Scopo del gioco è effettuare più percorsi completi possibili.

REGOLE: la pallina e il cucchiaio non possono essere toccate con le mani dopo la linea di partenza, in caso di caduta della pallina il giocatore deve ripartire dal via.

PUNTEGGIO: si riceve 1 punto ogni percorso completato.





PAUSA – break time

GIOCO DEL TRASPORTO AEREO

MATERIALE: coperta, pezzi di legna in una cesta, guanti.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è portare più pezzi di legna possibile all'arrivo.

REGOLE: al "Via" un giocatore si stende su una coperta tenuta ai 4 angoli da 4 compagni. Il concorrente così posizionato dovrà "raccogliere" da una cesta posizionata al punto di partenza dei pezzi di legna. I compagni dovranno poi "trasportarlo" all'arrivo senza che questo perda i pezzi di legna raccolti. Se perde un pezzo di legna si ricomincia da capo. Il ritorno avviene camminando e il gioco ricomincia con un nuovo giocatore steso sulla coperta.

OSSERVAZIONI: i giocatori si alternano nel gioco

PUNTEGGIO: Per ogni pezzo di legna trasportato si riceve 1 punto. Se tutti i pezzi di legna saranno trasportati prima del tempo massimo la squadra riceverà un bonus di 5 punti





PAUSA – break time

GIOCO IL TEMPO DELLE MELE

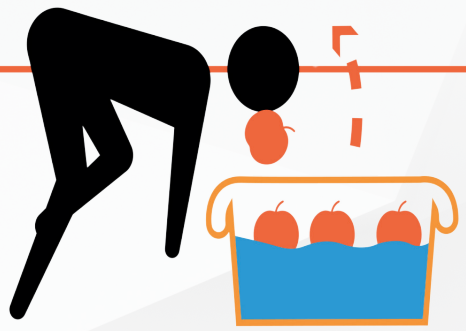
MATERIALE: 5 mele per manches (poi verranno regalate ai ragazzi che le hanno azzannate)

OBIETTIVO: Scopo del gioco è recuperare tutte le mele nella tinozza piena d'acqua.

REGOLE: la mela potrà essere recuperata solo con l'uso della bocca.

OSSERVAZIONI: i giocatori si alternano nel gioco

PUNTEGGIO: 1 punti per ogni mela recuperata.





PAUSA – break time

GIOCO DEL SERVIRE

MATERIALE: fascetta per legare caviglie, bicchieri, 1 barile graduato, 2 vassoi.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è che due giocatori legati per le caviglie devono l'uno all'altro devono tentare di percorrere un tragitto con bicchieri pieni d'acqua.

REGOLE: Al segnale di partenza due giocatori si mettono vicini e si legano per le caviglie l'uno all'altro. Intanto gli altri giocatori riempiono i bicchieri con acqua e li mettono su due vassoietti. I due giocatori legati per le caviglie ricevono un vassoio ciascuno e percorrono insieme il tracciato, il più velocemente possibile. Alla fine del tragitto i bicchieri vengono vuotati in un barile. I due giocatori tornano indietro il più rapidamente possibile, ed a questo punto possono cominciare i due concorrenti successivi.

OSSERVAZIONI: si gioca uno di seguito all'altro.

PUNTEGGIO: Per ogni litro d'acqua portato, come indicato sulla scala delle quantità del barile, si ricevono 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO DEI PALLONI AD ACQUA

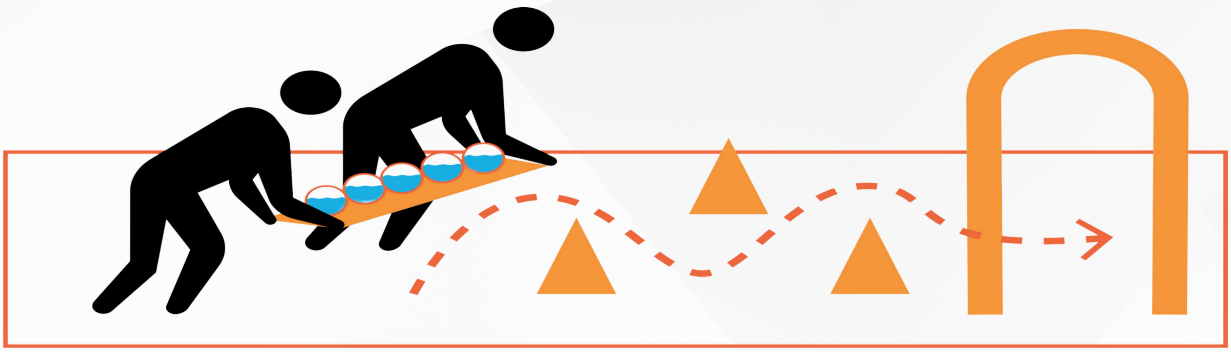
MATERIALE: Un asse, palloncini pieni d'acqua, un percorso, barile graduato.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è tentare di trasportare palloni ad acqua lungo un percorso.

REGOLE: Al segnale d'inizio due giocatori riempiono i palloni con acqua. Altri due prendono un'asse, dove posano 5 palloni pieni d'acqua. Quindi passano attraverso i paletti e sotto l'ostacolo, verso l'arrivo. Una volta arrivati, svuotano i palloni nel barile, poi tornano indietro il più velocemente possibile con l'asse. A questo punto possono partire i due giocatori successivi.

OSSERVAZIONI: si gioca uno di seguito all'altro.

PUNTEGGIO: Per ogni litro d'acqua portato a destinazione come indicato dalla scala di misura del barile, si ricevono 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO DEI TELONI

MATERIALE: 3 coperte, 1 secchio, 1 pallone, 1 sedia

OBIETTIVO: Scopo del gioco è trasportare un pallone con dei teloni.

REGOLE: Tutti i giocatori si dispongono dietro la linea di partenza. Al segnale di inizio 6 giocatori prendono a due a due tre teloni e si dispongono sulle linee tracciate. Quindi un altro giocatore getta dalla linea di partenza un pallone nel primo telone, da dove i due compagni lo gettano a loro volta nel secondo telone, ecc.. Infine i due ultimi giocatori cercano di gettare il pallone in un cesto, tenuto da un compagno che sta in piedi su una sedia. A questo punto possono iniziare altri 6 giocatori.

OSSERVAZIONI: è vietato l'uso delle mani. Se il pallone tocca terra si deve cominciare da capo.

PUNTEGGIO: ogni pallone nel secchio 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO DEI TRONCHI D'ALBERO

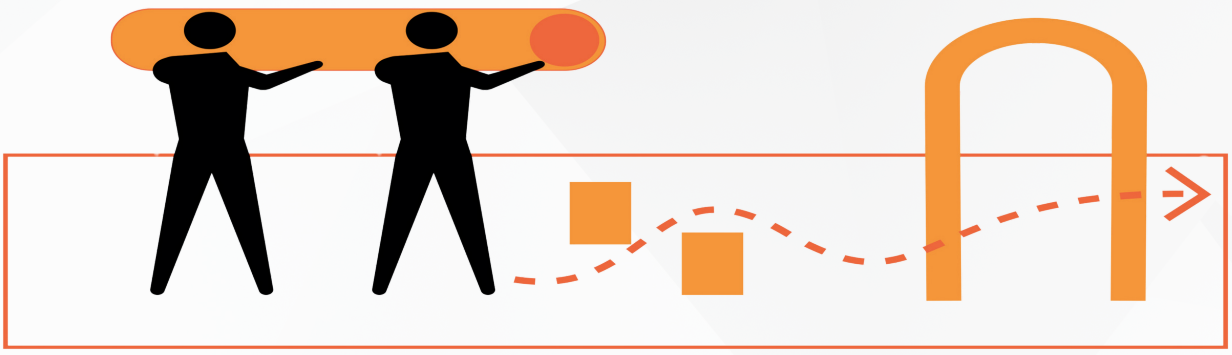
MATERIALE: tubo, ostacoli vari, "passa sopra" "passa sotto" "centro"

OBIETTIVO: Scopo del gioco è percorrere un tragitto ad ostacoli con un tronco d'albero.

REGOLE: al segnale di inizio la squadra alza il tronco e fa slalom fra i paletti, successivamente lo fa passare sotto degli ostacoli e infine lo fa passare in un centro

OSSERVAZIONI: il tronco va tenuto con due mani da tutta la squadra. Il percorso può essere ripetuto.

PUNTEGGIO: ogni pallone nel secchio 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO DEI PUZZLE

MATERIALE: puzzi di Puzzle sparsi nell'area di gioco.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è completare il maggior numero di volte i puzzle a disposizione componendoli uno alla volta nel tempo stabilito.

REGOLE: al segnale di inizio la squadra deve riuscire a mettere insieme i vari pezzi e completare i vari Puzzle presenti nell'area di gioco.

OSSERVAZIONI: I puzzle possono essere ripetuti.

PUNTEGGIO: ogni puzzle completato sono 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO PORTA CANESTRO

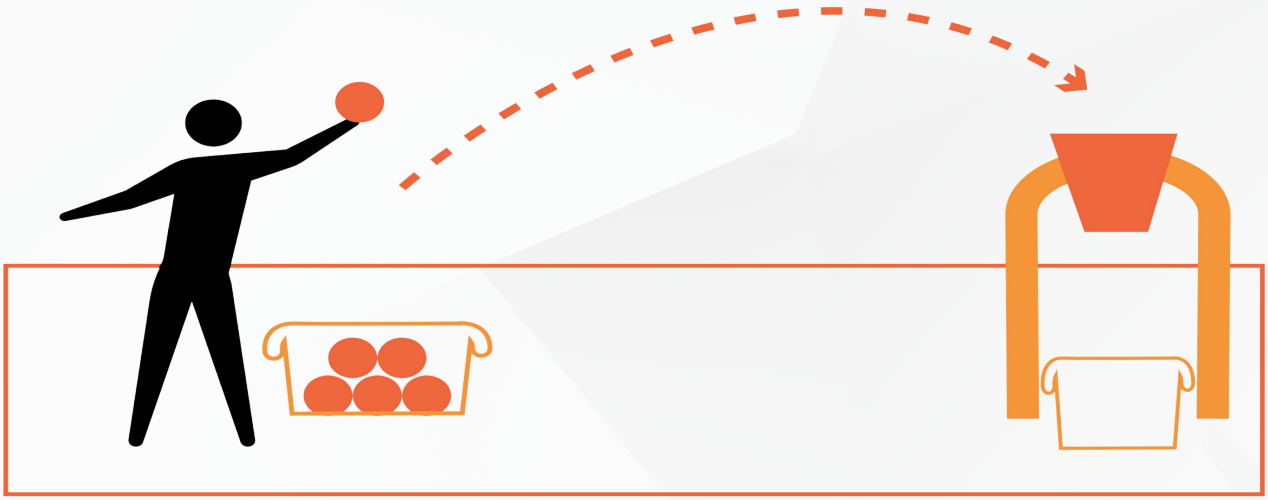
MATERIALE: pannello con dei fori, alcune palle.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è fare centro nei fori posti sul pannello.

REGOLE: al segnale di inizio la squadra deve fare centro nei fori posti sul pannello ad una distanza minima di 4 metri nel tempo stabilito per un massimo di 30 punti, si fa centro usando le palle in dotazione lanciandole con le mani e non con i piedi.

OSSERVAZIONI: si arriva massimo 30 punti.

PUNTEGGIO: ogni canestro fatto regolarmente sarà 1 punto.





PAUSA – break time

BOWLING CON I RACCORDI

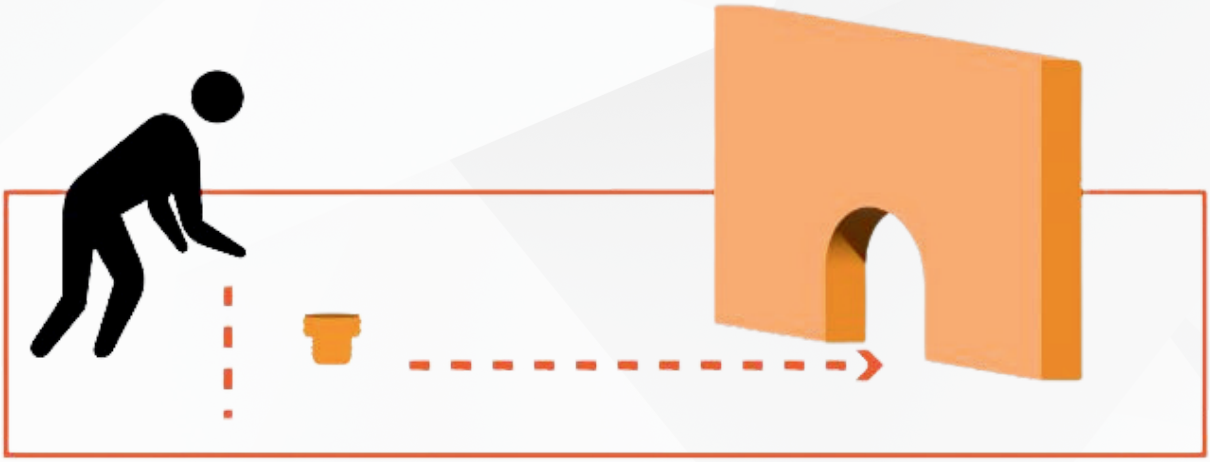
MATERIALE: 5 manichette E 5 “porte”

OBIETTIVO: Scopo del gioco è “lanciare/fare slittare” dei raccordi delle manichette su un campo di gioco ed entrare dei fori.

REGOLE: i concorrenti della squadra si posizionano dietro la linea che delimita il “campo di gioco”. Al “Via” cercano a turno di far centro con i raccordi nei fori posizionati di fronte a loro.

OSSERVAZIONI: per accumulare un maggior punteggio è possibile eseguire più lanci, ogni concorrente dovrà recuperare il proprio raccordo per il lancio successivo.

PUNTEGGIO: ogni centro effettuato si riceve 1 punto.





PAUSA – break time

LA PIRAMIDE DI PNEUMATICI

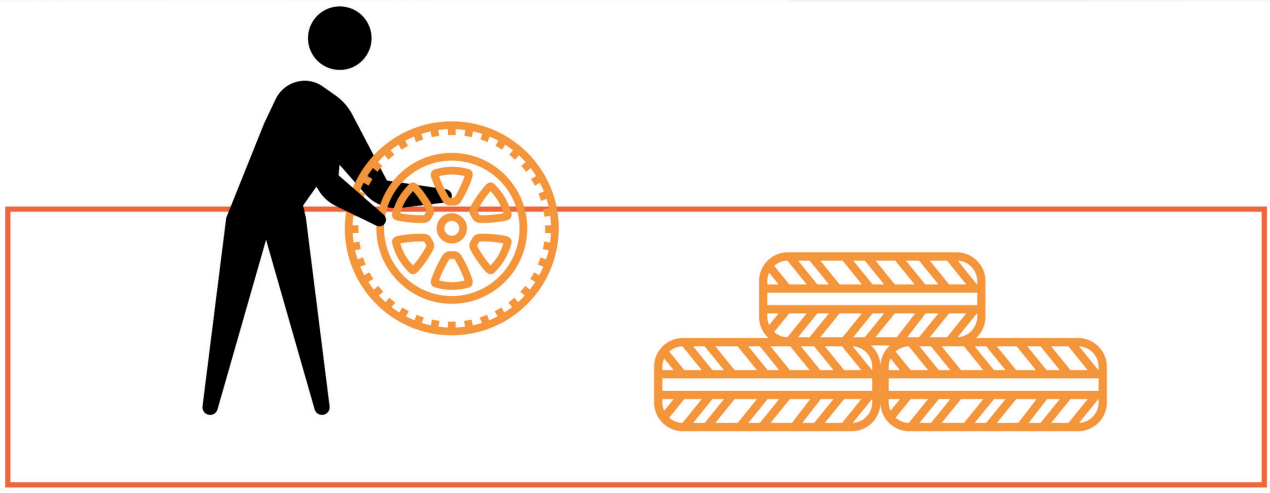
MATERIALE: vari pneumatici auto di varie dimensioni.

OBIETTIVO: Scopo del gioco è creare la più alta piramide di pneumatici possibile.

REGOLE: i concorrenti al "Via" devono creare la più alta catasta possibile di pneumatici di auto con gli pneumatici messi a disposizione. Se la catasta crolla allo scadere del tempo non vengono assegnati punti.

OSSERVAZIONI: non si possono usare scale o altri strumenti per andare in altezza, si può salire sulle spalle del compagno

PUNTEGGIO: ogni centro effettuato si riceve 1 punto.





PAUSA – break time

GIOCO “PASSA LA GOMMA”

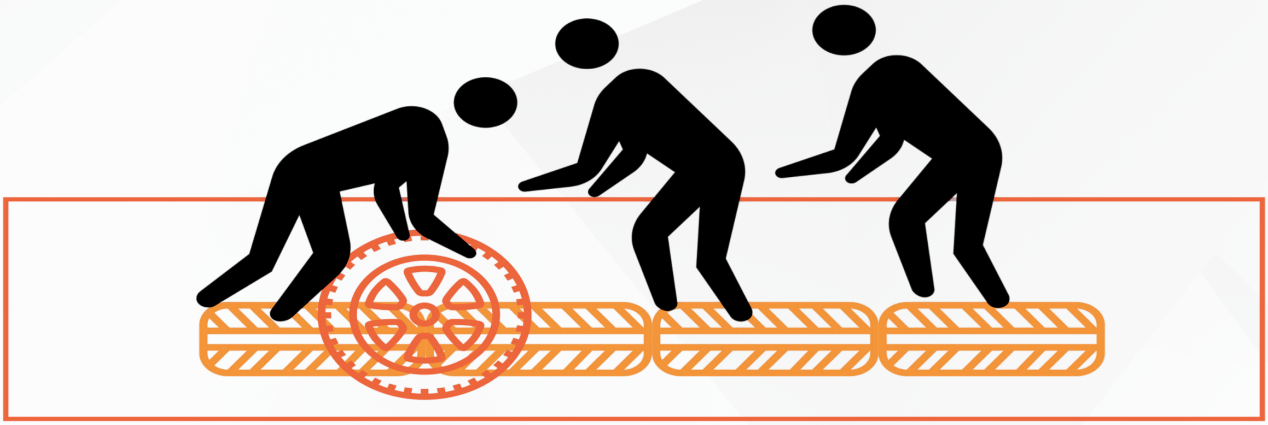
MATERIALE: vari pneumatici auto di varie dimensioni, un birillo

OBIETTIVO: Scopo del gioco è fare un percorso camminando su dei pneumatici.

REGOLE: al “Via” un giocatore fa rotolare il copertone a fianco dei 5 già posizionati, camminando sugli stessi, cercando di non cadere e non far cadere gli altri compagni. Una volta posizionata la gomma davanti alle altre, parte l’ultimo giocatore della fila e così via fino a raggiungere il traguardo.

OSSERVAZIONI: per accumulare un maggior punteggio è possibile eseguire più giri del percorso. Se uno del gruppo cade o mette un piede a terra si riparte da capo.

PUNTEGGIO: ogni giro effettuato si riceve 5 punti.





PAUSA – break time


TRENTINO
VALSUGANA 2024
CTIF