GIOCO 1

THE DANCING FLAG

Concorrenti per squadra: **Tutta la squadra**
Location: **Esterno**
Abilità richiesta: **Spirito di collaborazione, abilità nel disegno e abilità nel realizzare una coreografia**
Abbigliamento consigliato: **Scarpe da ginnastica**
Percorso: **Circa 500 mt.**
Data: **Venerdì 5 Luglio**
Orario: **9:30 circa**

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Realizzare una bandiera e una coreografia che rappresenti la squadra.

DESCRIZIONE:
Tutte le squadre saranno raggruppate in un punto esterno dell'impianto.
Al segnale di via, il caposquadra dovrà correre nel bosco e recuperare gli oggetti che serviranno per costruire una bandiera (un asta, un lenzuolo e delle fascette);
Nel frattempo la squadra inizierà a pensare ad un disegno che possa rappresentare al meglio la propria squadra.
Quando il caposquadra tornerà dal resto del gruppo, tutti dovranno collaborare alla realizzazione del disegno sulla bandiera. A disposizione per tutte le squadre ci saranno pennarelli, tempere ecc… e ogni squadra avrà la possibilità di prendere solo 3 oggetti.
Oltre al disegno, sulla bandiera, deve risultare ben visibile il nome della squadra.
Una volta completata la bandiera tutta la squadra dovrà realizzare una danza (una coreografia di incoraggiamento) che deve comprendere anche una canzone e un motto.
Finito il tutto la squadra presenterà la propria bandiera e la propria coreografia alla giuria.

I criteri di valutazione saranno 3:

- Una giuria tecnica, esperta in grafica, valuterà il disegno sulla bandiera, assegnando un punteggio da 1 a 100;
- Una giuria tecnica esperta in danza, valuterà la coreografia e il motto assegnando un punteggio da 1 a 100;
- Ogni squadra riceverà un tot di punti in base all'ordine di arrivo, secondo la seguente tabella:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt

GIOCO 2

STAFFETTA x 6

Concorrenti per squadra: **6**
Location: **Esterno**
Abilità richiesta: **resistenza alla corsa e velocità**
Abbigliamento consigliato: **scarpe da ginnastica**
Percorso: **circa 500 mt per frazionista**
Data: **Venerdì 5 Luglio**
Orario: **11:00 circa**

DESCRIZIONE GIOCO:

Il gioco consiste in una corsa nella quale gli atleti competono in squadre di sei elementi (detti frazionisti) che si succedono sul medesimo percorso (circa 500 mt.).

Come in ogni staffetta dell'atletica leggera gli atleti di ogni squadra devono darsi il cambio passandosi un testimone secondo determinate regole. In particolare il passaggio del testimone deve avvenire all'interno di una porzione di percorso delimitata detta "zona di cambio".

La zona di cambio si trova in prossimità della zona di partenza/arrivo, e sarà delimitata da coni e birilli.

L'ultimo frazionista, terminato il percorso, dovrà recarsi nella zona di arrivo e consegnare il testimone al giudice arbitro concludendo la gara.

DURANTE LA GARA POTREBBERO ESSERCI DEGLI IMPREVISTI

I punteggi verranno assegnati in base all'ordine di arrivo:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt

GIOCO 3

TI FIDI DI ME?

Concorrenti per squadra: **3 concorrenti**
Location: **Esterno**
Abilità richiesta: **Senso dell'orientamento, coordinazione, fortuna, resistenza alla corsa**
Abbigliamento consigliato: **scarpe da ginnastica**
Percorso: **zona campo Beach Volley**
Data: **Venerdì 5 Luglio**
Orario: **15:30 circa**

OBIETTIVO:

L'obiettivo della squadra di tre concorrenti è di far arrivare il terzo membro del gruppo al traguardo prima delle altre squadre.

DESCRIZIONE:

3 Concorrenti:

- Giocatore 1 (parteciperà con una benda sugli occhi)
- Giocatore 2 (parteciperà con le mani legate dietro la schiena)
- Giocatore 3 (inizia il gioco "incatenato" ad una postazione di partenza)

Nell'area di gioco (il campo da beach volley) sarà sepolto un piccolo forziere per squadra. Ciascun forziere conterrà tre chiavi, una delle quali sarà quella del lucchetto che blocca il giocatore 3. Il giocatore 2 sarà l'unico a conoscere l'ubicazione del forziere sotto la sabbia. Vicino al giocatore 3 verrà posto un sacco che non potrà essere usato dai primi due giocatori.

Il giocatore 1 ha il compito di trovare il forziere e poi la chiave che libererà il giocatore 3 contando solo sulle indicazioni del giocatore 2, che potrà stargli vicino ma non potrà toccarlo o aiutarlo in altri modi.

Una volta che il giocatore 1 avrà dissotterrato il forziere della propria squadra dovrà aprirlo e scegliere (sempre rimanendo bendato) una della tre chiavi lasciando le rimanenti nel forziere. Con la chiave scelta quindi dovrà recarsi dal giocatore 3 e tentare di liberarlo.

Se la chiave scelta risulta non idonea il giocatore 1 dovrà tornare al forziere e prendere una seconda chiave ripetendo la prova finché non trova quella corretta.

Quando il giocatore 3 sarà libero dal lucchetto quest'ultimo dovrà prendere il sacco vicino a lui e compiere una "corsa col sacco" (circa 150mt) fino al traguardo che conclude la prova.

DURANTE LA GARA POTREBBERO ESSERCI DEGLI IMPREVISTI

I punti verranno assegnati in base all'ordine di arrivo:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt

GIOCO 4

REBU- MUSIC

Concorrenti per squadra: **2**
Location: **Interno (sala conferenze)**
Abilità richiesta: **cultura musicale, logica e calcolo**
Data: **Venerdì 5 Luglio**
Orario: **17:00 circa**

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Rispondere a quante più domande possibili

2 Concorrenti:

- Giocatore 1 (si prenota per la propria squadra)
- Giocatore 2 (da le risposte al quiz)

DESCRIZIONE:
In ogni squadra, all'inizio di ogni manche, il giocatore 1 riceve una busta chiusa contenente un enigma da risolvere (può trattarsi di un rebus, un indovinello, un gioco numerico o matematico etc). Il tempo limite per la risoluzione sarà di cinque minuti. Appena il giocatore 1 crede di avere la soluzione corretta la scriverà sul foglio e si metterà il più velocemente possibile in coda stabilendo l'ordine di priorità delle squadre. Quando tutti i giocatori 1 di ogni squadra (o allo scadere del tempo limite, qualora non tutti siano in grado di dare una soluzione a quell'enigma) verrà fatto ascoltare a tutti un frammento di un brano musicale. In base alla priorità della squadra verrà prima verificata la risposta dell'enigma e, se questa sarà corretta, il giocatore 2 della stessa squadra potrà provare ad identificare segretamente nome e titolo del brano. Rispondendo correttamente ad entrambi la squadra si aggiudica il punteggio della manche. In caso la risposta non sia completa sarà il giocatore 2 della squadra successiva in coda ad avere la possibilità di dare la risposta corretta.
Inoltre alla fine di ogni manche verrà posta una domanda bonus di difficoltà più elevata riguardo al brano o all'artista (come ad esempio l'anno di pubblicazione). La domanda sarà rivolta a tutti i giocatori 2 e ognuno risponderà segretamente. Le risposte verranno poi rivelate contemporaneamente e ogni squadra che avrà risposto correttamente riceverà un punteggio bonus.

Punti:

Identificazione completa di brano e artista: 50pt

Domanda bonus: 20pt

GIOCO 5

MOVE THE BALL

Concorrenti per squadra: **Tutta la squadra**
Location: **Esterno**
Abilità richiesta: **Corsa, resistenza, spirito di collaborazione, lavoro di squadra**
Abbigliamento consigliato: **scarpe da ginnastica**
Percorso: **Boschetto**
Data: **Sabato 6 Luglio**
Orario: **9:30 circa**

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Portare una Fitball da un punto ad un altro senza mai toccare la Palla.

DESCRIZIONE GIOCO:

Il gioco si svolgerà a manche di 2 o 3 squadre per volta.

Al via del giudice, tutti i concorrenti dovranno correre nel bosco e procurarsi un bastone, un ramo, una mazza di almeno un metro e abbastanza resistente da poter portare una Fitball.

Una volta che tutti i concorrenti hanno trovato un bastone adatto dovranno tornare al punto di partenza dove troveranno la Fitball e cercare di sollevare quest'ultima, tutti insieme con i bastoni recuperati nel bosco.

Portare la palla fino al punto di arrivo senza mai farla toccare a terra. Se la palla cade, la squadra dovrà ricominciare il percorso da capo.

I punti verranno assegnati in base all'ordine di arrivo:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt

GIOCO 6

PESCA SUBAQUEA

Concorrenti per squadra: **2**
Location: **Interno (zona piscina 25 mt)**
Abilità richiesta: **discreta abilità natatoria, e resistenza subacquea**
Abbigliamento consigliato: **costume, cuffia, ciabatte e occhialini**
Percorso: **circa 25 mt**
Data: **Sabato 6 Luglio**
Orario: **11:00 circa**

DESCRIZIONE GIOCO:

Sul fondo della piscina verrà posizionato un unico forziere contenente diversi dobloni colorati. Il gioco consiste nel raggiungere il forziere, pescare un doblone per volta da esso e posizionarlo nella zona di arrivo.

IN DETTAGLIO:

Ogni squadra schiererà 2 concorrenti ma gareggeranno uno alla volta.

Un concorrente per squadra si posizionerà in un punto del bordo vasca, insieme a tutti gli altri concorrenti delle altre squadre, ed aspetterà il via del giudice.

Al via i concorrenti si dovranno tuffare in vasca, fare il percorso, raggiungere il forziere e pescare **un solo doblone**. Dopodiché uscire dalla vasca, posizionare il doblone nell'apposito contenitore e dare il cambio al secondo concorrente della propria squadra che farà la medesima cosa. Il gioco si ripete in questo modo finché i dobloni del forziere non saranno esauriti.

I dobloni saranno di 3 colori diversi, GIALLO, ROSSO e BLU. Ogni colore avrà un valore diverso (che verrà comunicato ai concorrenti solo al termine della gara)

ASSEGNAZIONE PUNTI:

10 punti per ogni DOBLONE RECUPERATO

+

Ogni doblone, in base al colore avrà 3 valori diversi:

5 pt, 7 pt o 10 pt.

Il valore dei dobloni è sconosciuto ai concorrenti e verrà svelato solo al termine della gara.

GIOCO 7

PUZZLE

Concorrenti per squadra: **Tutta la squadra, ma ogni squadra dovrà individuare anche 3 cercatori**
Location: **Interno ed esterno**
Abilità richiesta: **Abilità e logica nel costruire un puzzle, e per i cercatori velocità nella corsa e resistenza.**
Abbigliamento consigliato: **scarpe da ginnastica per i 3 cercatori**
Percorso: **non definito**
Data: **Sabato 6 Luglio**
Orario: **15:30 circa**

DESCRIZIONE GIOCO:

L'obiettivo di ogni squadra è quello di realizzare un Puzzle (formato A3) in base ai pezzi che i 3 cercatori riusciranno a trovare sparsi per l'impianto. Al completamento del puzzle la squadra si recherà dai giudici per la verifica.

NEL DETTAGLIO:

Tutta la squadra sarà posizionata all'esterno, con un tavolino e tutto l'occorrente per comporre il puzzle.

Tre saranno i concorrenti "cercatori" che dovranno cercare i pezzi del puzzle sparsi per l'impianto.

Al primo cercatore verrà consegnata una busta contenente un indizio su dove trovare i primi pezzi del puzzle. Una volta interpretato l'indizio questo cercatore troverà una seconda busta da portare al resto della squadra. Dalla busta potranno essere presi i primi pezzi e un secondo indizio per il successivo cercatore che allo stesso modo lo dovrà interpretare per trovare un'altra busta e così via fino al completamento del puzzle e al recupero di tutte le buste.

Le squadre otterranno punti in base all'ordine in cui avranno completato il puzzle.

I punti verranno assegnati in base all'ordine di arrivo:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt

GIOCO 8

EQUILIBRIUM

Concorrenti per squadra: **3 (1 concorrente in acqua, due fuori)**
Location: **Interno ed esterno**
Abilità richiesta: **Equilibrio e concentrazione.**
Abbigliamento consigliato: **Costume, cuffia, ciabatte (per il concorrente in acqua), abbigliamento comodo e scarpe da ginnastica per gli altri 2 concorrenti**
Percorso: **50 mt in acqua, 12 mt su trave, 50 mt di corsa**
Data: **Sabato 6 Luglio**
Orario: **16:30 circa**

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Recuperare la bandiera e posizionarla sulla struttura in metallo posta all'esterno dell'impianto

DESCRIZIONE GIOCO:

3 Concorrenti:

- Giocatore 1 (in piscina)
- Giocatore 2 (per il percorso sulle travi)
- Giocatore 3 (per il percorso con la zavorra e quello in pendenza)

Il gioco si suddivide in 3 fasi:

FASE 1

Il giocatore 1 dovrà prendere una zattera, entrare in piscina e percorrere tutta la vasca (25 mt), prendere la propria bandiera e tornare indietro (altri 25 mt) senza mai cadere in acqua. Finito il percorso passa la bandiera al concorrente successivo.

FASE 2

Il giocatore 2 dovrà percorrere tre travi lunghe 4 mt l'una portando la bandiera con se senza mai cadere o far cadere la bandiera. Se il concorrente cade dalla trave, dovrà tornare indietro al suo punto d'inizio. Al termine del percorso passerà la bandiera al concorrente successivo.

FASE 3

L'ultimo concorrente dovrà prendere la bandiera, caricarsi una tanica contenente 25 lt di acqua e dirigersi verso il traguardo seguendo un percorso di circa 50 mt. Il traguardo finale sarà posizionato nei pressi dell'area Beach Volley. Il concorrente una volta arrivato nei pressi della struttura in metallo dovrà lasciare la

tanica e iniziare a salire sulla struttura in pendenza (alta circa 6 mt). Una volta in cima il concorrente dovrà posizionare la bandiera e la gara sarà terminata.

I punti verranno assegnati in base all'ordine di arrivo:

1° Classificato	100 pt
2° Classificato	90 pt
3° Classificato	85 pt
4° Classificato	80 pt
5° Classificato	70 pt
6° Classificato	60 pt
7° Classificato	50 pt
8° Classificato	45 pt
9° Classificato	40 pt
10° Classificato	35 pt

11° Classificato	30 pt
12° Classificato	28 pt
13° Classificato	26 pt
14° Classificato	24 pt
15° Classificato	22 pt
16° Classificato	20 pt
17° Classificato	18 pt
18° Classificato	16 pt
19° Classificato	14 pt
20° Classificato	12 pt