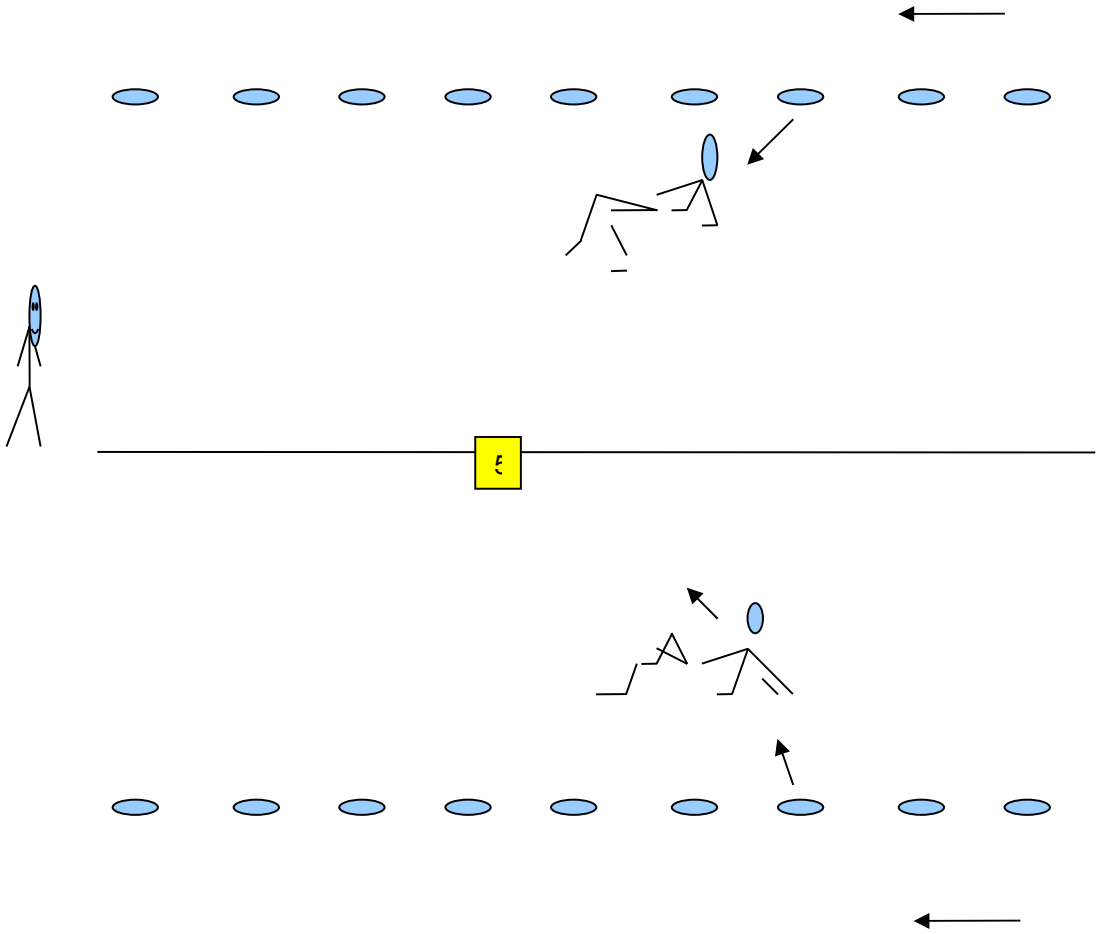


# PERCORSO A TEMPO

- 1. IL PRIMO CONCORRENTE DELLA SQUADRA PARTE. SALTA DENTRO I CERCHI A PIEDI PARI, ARRIVA ALLA CESTA CON I NASTRI COLORATI, NE PRENDE UNO DEL COLORE DELLA SUA SQUADRA, TORNA INDIETRO CORRENDO A SLALOM TRA I CERCHI, SI FA LEGARE DAL COMPAGNO SEGUENTE IL NASTRO AL POLSO. IL SECONDO CONCORRENTE, QUINDI, PUÒ PARTIRE..**
  - 2. TUTTI GLI ANIMATORI ( MENO UNO) TRASPORTANO UNA RAGAZZINA, MENTRE TUTTE LE RAGAZZE (MENO UNA) TRASPORTANO UN ANIMATORE FINO AL PUNTO SEGNATO.**
  - 3. LA SQUADRA SI DISPONE IN DUE GRUPPI. 2 PERSONE GIRANO LA CORDA E GLI ALTRI COMPONENTI DEL GRUPPO, UNO ALLA VOLTA DEVONO FARE ALMENO 10 SALTII DENTRO LA CORDA.**
  - 4. LA SQUADRA SI DISPONE IN FORMA CIRCOLARE, OGNUNO DENTRO UN CERCHIO, E PARTENDO DAL CAPOSQUADRA SI LANCIANO CONSECUTIVAMENTE UN PALLONE DICENDO IL PROPRIO NOME..**
  - 5. LA SQUADRA SI DISPONE IN FILA. IL PRIMO DELLA SQUADRA SI TROVA DAVANTI E PASSA LA PALLA A CHI GLI STA DIETRO CON UNA TORSIONE DEL BUSTO VERSO UN LATO. IL COMPAGNO CHE LA PRENDE, RUOTA IL BUSTO DIETRO, MA DALLA PARTE OPPOSTA E PASSA LA PALLA. L'ULTIMO CHE LA RICEVE, LA RIPASSA AL COMPAGNO CHE LO PRECEDE SOTTO ALLE GAMBE, E COSÌ VIA FINO A QUANDO LA PALLA RITORNA AL PRIMO.**
  - 6. LA SQUADRA TENENDOSI PER MANO DEVE SALTARE GLI OSTACOLI.**
  - 7. GLI ELEMENTI DELLA SQUADRA DISPONENDOSI IN QUADRUPEDIA SI TENGONO MANI E CAVIGLIE.. RMANENDO ATTACCATI DEVONO PERCORRERE UN TRATTO SU DEI MATERASSI.(O SOTTO UN TUNNEL)**
  - 8. ARRIVATI TUTTI, SI INFILANO DENTRO UN SACCO CIASCUNO, SALTANDO FINO AL TRAGUARDO.**
- IL TEMPO INIZIA CON IL PRIMO DELLA SQUADRA CHE PARTE, E TERMINA CON L'ULTIMO CHE ARRIVA.**

# GIOCO



LE DUE SQUADRE SI DISPONGONO SU DUE FILE UNA DI FRONTE ALL'ALTRA. I CONCORRENTI SONO SEDUTI SULLA LINEA DI PARTENZA.

UN ANIMATORE ( GIUDICE DI GARA) ESTRAE DA UNA BUSTA UN NUMERO. UN ALTRO ANIMATORE PONE NEL CAMPO DA GIOCO UNA "CAROLINA" DELLO STESSO VALORE DEL NUMERO ESTRATTO. AL VIA, I DUE CONCORRENTI OPPOSTI, DEVONO, DALLA POSIZIONE SEDUTA, ANDARE A SEDERSI SULLA CARTOLINA. SI AGGIUDICA IL PUNTEGGIO IL PRIMO DEI DUE CHE VI SI SIEDE. TUTTI I GIOCATORI UNO DOPO L'ALTRO SI SFIDERANNO. VINCE LA SQUADRA CHE AVRÀ OTTENUTO, DALLA SOMMA DELLE CARTOLINE CONQUISTATE, IL PUNTEGGIO PIÙ ALTO. IL GIOCO SI RIPETE PER TRE MANCHES.



Animatore: NIREO.....

Caposquadra: M. GOTTI

cognome	nome	S/G (Anno)
TREVISAN	TECLA	G
GIARDINA	ENILIA	G
PONTIERI	MARTA	G
LUGBONI	ELISA	G
GALIMBERTI	CATERINA	G
MELEGUZZO	MIRKO	S
QUIETTO	GIULIA VALENTINA	S
<del>ROVELATO</del>	FRANCESCO	S
VIDALE	ALBERTO	S
CHIARI	CARLOTTA	S
NOTTECATTI	SERGIO	S

Tempo 52"  
percorsoPenalità  
XXPunteggio gioco  
190/111SQUADRA: ~~ROSSI~~ VERDI

Animatore: Alessio

Caposquadra: ~~ROSSI~~

ARIANNA

cognome	nome	S/G
	MARGHERITA	G
	MIRIAM	G
	SARA	G
	ELENA	G
	VALENTINA	G
	VALE	S
	NICOL	S
	ENRICO	S
	LUCA	S

Tempo 5:18  
percorso

Penalità

Punteggio gioco

67 63 22

SQUADRA: BLU

SQUADRA: ~~HERBIA~~ VERDI

Animatore: BERIOLINI, LUCA

Caposquadra: VERONICA

cognome	nome	S/G
GRIGOLETTI	VERONICA	G
BERTONCELLI	GIORGIA	G
BRUGNOLI	GIULIA	G
BENATI	CAMILLA	G
MELLINI	SARA	G
ARMANI	LAURA	S
COSTANZI	SILVIA	S
CASTELLO	TOBIA	S
VIGARIOTTO	ENRICO	S

Tempo percorso 5' 50"

Penalità 1

Punteggio gioco 124

SQUADRA: BLU

Animatore: SABINA

Caposquadra: UMBERTO

cognome	nome	S/G
	BENEDETTA	G
	FRANCESCA	G
	IRENE	G
	MARIA	G
	VALENTINA	S
	ALESSANDRA	S
	UMBERTO	S
	PIPPÒ	S
	LAURA	G

Tempo percorso 6:00

Penalità 1

Punteggio gioco

24 + 21 = 45  
 30  
 20

1° = 25 pt  
 2° = 20 pt  
 3° = 18 pt  
 4° = 16 pt

	BLU	VERDI	AZZURRI	ROSSI
GOCCO PUNTI	208	124	190	<del>152</del> 152
CLASSIFICAZIONE PER COLSO	① 25pt ∅	④ 16pt ∅	② 20pt -2	③ 18pt ∅
EMER	6'08"	5'50"	5'31"	5'18"
CLASSIFICAZIONE PER TEMPO	④ 16pt -1	③ 18pt -1	② 20pt ∅ →	① 25pt ∅
TOT PUNTI	41	34	40	43
CLASSIFICAZIONE PER TEMPO	-1	-1	-2	∅
TOTALE	④① 2°	③③ 4°	③⑧ 3°	④③ 1°