

La **Pro Loco di Presenzano** è lieta di presentare la prima edizione di "**GIOCHI SENZA QUARTIERE**" una serie di gare da disputare a squadre tra gruppi di persone residenti (preferibilmente) nel paese.

Le gare si svolgeranno presso il campo di calcio del centro sportivo Loc. Val Sambuco Presenzano (CE) nella giornata di Sabato 2 Settembre 2023 dalle ore 18:00 (se dovesse presentarsi una situazione meteorologica avversa sarà riprogrammata)

Ogni squadra **dovrà essere composta da 5 elementi**, così organizzati:

Squadra dei lupetti da 6 ai 14 anni 5 elementi (si consiglia, per equilibrare le gare, la presenza di almeno due donne)

Squadra delle volpi da 15 anni in poi 5 elementi (si consiglia per equilibrare le gare la presenza di almeno due ragazze)

Ogni squadra dovrà scegliersi un nome e nominare un capitano .

Saranno ammesse a partecipare ai giochi, le prime 10 squadre iscritte sia per i "lupetti" che per le "volpi".

Nei singoli gironi ogni squadra avrà il suo nome identificativo.

Le iscrizioni alla manifestazione saranno aperte dal giorno **21 Agosto 2023 alle ore 10:00** fino al giorno **23 Agosto 2023 alle ore 13:00**, non saranno accettate per nessun motivo le iscrizioni dopo queste date né fatte al momento della manifestazione.

Per iscriversi bisognerà mandare un messaggio whatsapp al numero **3347307269** negli orari indicati (né prima né dopo). Appena si raggiungerà il numero di squadre fissate (farà fede l'orario registrato nella cronologia della chat), le successive iscrizioni pervenute, in esubero, verranno tenute come riserve in caso di mancata partecipazione delle altre.

Verrà comunicato l'elenco sul sito web della Pro Loco **www.apsprolocopresenzano.it** e sulla pagina social APS Pro Loco Presenzano

Le squadre si affronteranno in 5 appassionanti giochi, descritti in maniera dettagliata nelle pagine seguenti, che sono:

Tiro della fune, la Staffetta del cucchiaino, Strizza la spugna, la Corsa con i sacchi e Cogli la prima mela.

I punteggi saranno assegnati secondo il seguente schema:

Ad ogni gara la prima squadra classificata avrà 10 punti, la seconda 8, la terza 6, a tutte le altre verrà riconosciuto un punteggio base di 2.

Se nel corso delle manche ci sarà un ex aequo tra squadre, si procederà allo spareggio tra di esse.

Attenzione, qualora le squadre dovessero essere in numero dispari il gioco "tiro alla fune" verrà sostituito con quello del lancio del palloncino.

Ogni squadra avrà un jolly a disposizione da poter giocare che le farà raddoppiare il punteggio ottenuto nel singolo gioco (da giocare ovviamente prima che il gioco inizi).

Ai primi classificati andrà il trofeo, a tutti i partecipanti sarà consegnata una medaglia ricordo per la partecipazione.

MODULO ISCRIZIONE

(si prega di compilarlo in stampatello e consegnarlo quando richiesto)

Il sottoscritto: Cognome e nome _____

nato a: _____ il: _____

residente: _____ Indirizzo _____

Tel. _____

Email: _____

Nome Squadra _____

in qualità di Capitano intendo iscrivere la mia squadra all'evento Giochi senza quartiere 2023

P R O L O C O

gli altri componenti della squadra:

P R E S E N Z A N O

Giocatore 2: _____ data nascita: _____

Giocatore 3: _____ data nascita: _____

Giocatore 4: _____ data nascita: _____

Giocatore 5: _____ data nascita: _____

GIOCO N. 4 - TIRO DELLA FUNE

Giocano due squadre per volta
con tutti gli elementi della squadra:

Lungo il percorso del campo verranno posizionati tutti e 5 gli elementi della singola squadra che si sfideranno con la squadra avversaria. I concorrenti equidistanti dal centro al via tireranno la fune cercando di trascinare la squadra avversaria oltre la linea divisoria. Vince la squadra che per prima riuscirà nell'impresa.

P R O L O C O
P R E S E N Z A N O



GIOCO N. 2 - STAFFETTA DEL CUCCHIAIO

Gioca una squadra per volta con tutti gli elementi:

I giocatori saranno posizionati lungo il percorso e dovranno affrontare con un cucchiaino in bocca e un uovo o pallina (giocattolo), una serie di ostacoli posizionati lungo la strada che li porterà al traguardo.

Dovranno raggiungere la linea di arrivo nel minor tempo cercando di non far cadere l'uovo.

Se cade l'uovo lo si può raccogliere e continuare con la penalità di 5 secondi.

Il gioco è a staffetta quindi il primo concorrente raggiunge toccando il secondo che solo in quel momento partirà per raggiungere il successivo così via fino alla fine.

Vince chi impiegherà al netto delle penalità, il miglior tempo.



GIOCO N. 1 - CORSA CON I SACCHI

Gioca una squadra per volta con tutti gli elementi:

Il giocatore 1 partirà dal bordo campo seguendo un percorso che lo condurrà al secondo giocatore, che una volta toccato partirà alla volta del terzo così via fino al 5 che poi raggiungerà il traguardo.

Se si mettono le mani a terra (perché magari si inciampa) oppure si cade e ci si rialza saranno applicati 5 secondi di penalità.

Vince chi impiegherà il miglior tempo nel raggiungere il traguardo.

P R O L O C O
P R E S E N Z A N O



GIOCO N. 5 - STRIZZA LA SPUGNA

Gioca una squadra per volta con tutti gli elementi:

Lo scopo del gioco è quello di portare più acqua possibile in un contenitore graduato posto su un tavolo nel tempo massimo di 90" secondi.

Il gioco avverrà un una sola manche così strutturato:

In una tinozza piena d'acqua ci sono palline di spugna che dovranno essere "impregnate d'acqua" il primo giocatore cercherà di prenderla con la pinza e portarla al successivo che poi la lancerà al concorrente seguente sino a raggiungere l'ultimo che dovrà strizzarla nel contenitore (se la pallina cade bisogna ripetere il ciclo).

Il primo giocatore non deve attendere che l'ultimo strizzi la pallina nel contenitore, ma deve scegliere bene il tempo per cominciare un nuovo ciclo per non tenere la pallina troppo tempo in mano e non far disperdere acqua inutilmente. (Ogni giocatore non può avere più di spugna in mano)

Allo scadere dei 90" i lanci si interromperanno e la pallina in corso non potrà essere strizzata...



GIOCO N. 3 - COGLI LA PRIMA MELA

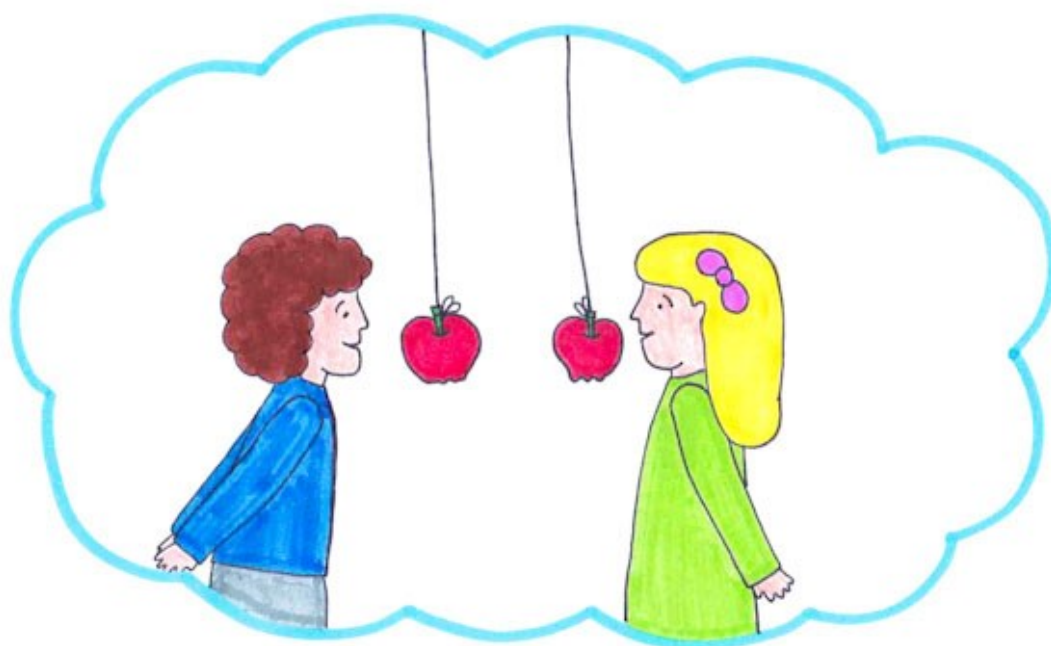
Giocano tutte le squadra con 1 elemento per squadra
scelto dal capitano :

Lo scopo del gioco è quello di mangiare piu pezzi di mela
nel minor tempo possibile.

Il gioco avverrà un una sola manche così strutturato:

Saranno posizionate delle mele appese ad un filo, il
giocatore con le mani dietro la schiena dovrà mangiare
piu polpa di mela possibile nel minor tempo senza
toccarla e comunque entro 1 minuto per “le volpi” e due
minuti per i “lupetti”.

Se la mela dovesse cadere o rompersi il giocatore della
squadra inizierà un nuovo turno azzerando il precedente.



GIOCO N. 6 - ACCHIAPPA IL PALLONCINO (RISERVA)

Giocano tutte le squadre con tutti gli elementi:

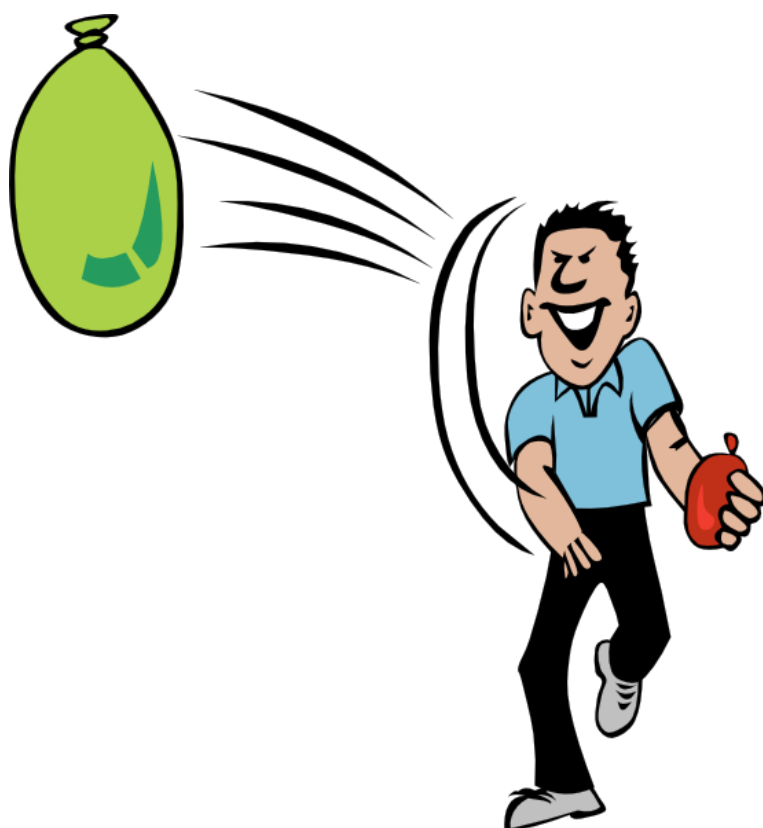
Lo scopo del gioco è quello di raccogliere più palloncini pieni d'acqua senza farli scoppiare.

Il gioco avverrà in una sola manche così strutturato:

Il primo giocatore avrà a disposizione dei palloncini da lanciare al concorrente successivo che dovrà fare lo stesso con quello che lo succede fino all'ultimo.

Vince chi nel minor tempo possibile e comunque entro un minuto ne raccoglie di più integri.

Se il palloncino dovesse rompersi oppure cadere bisogna iniziare da capo.



P R O L O C C O
P R E S E N Z A N O