

## FIL ROUGE - LA SAGRA

### Partecipanti:

- 2 uomini
- 2 donne

### Svolgimento del gioco:

Nella zona scenografia sono piazzati quattro giochi : Albero della cuccagna, Maglio, Tiro a segno, Tunnel dei palloncini.

Ognuno dei concorrenti può scegliere il gioco che preferisce; i quattro giochi si effettueranno contemporaneamente e daranno origine a quattro classifiche (sempre col nostro sistema), alla fine faremo la somma delle varie classifiche per determinare la classifica finale.

In caso di parità verrà privilegiato che avrà il tempo migliore nel gioco dell' Albero della cuccagna.

**ALBERO DELLA CUCCAGNA.** Al via il concorrente (opportunamente imbracato dai VVFF) salirà sulla pertica, fino a raggiungere l'anello a cui sono appesi quattro premi (salami). Dopo averne staccato uno lo getterà ad un suo compagno che lo dovrà acchiappare al volo, ed in quel momento fermeremo il tempo.

**MAGLIO.** Lo stesso concorrente che aveva "acchiappato" il salame dovrà effettuare tre colpi di martello sul Maglio. Faremo la somma dei risultati dei tre colpi.

**TIRO A SEGNO.** Su tre tavoli sono predisposte tre piramidi di sei "barattoli". Il concorrente avrà a disposizione tre palle da lanciare per abbattere il numero massimo di barattoli. Alla fine conteremo il numero di barattoli abbattuti.

**TUNNEL DEI PALLONCINI.** Sotto un tunnel sono appesi 12 palloncini di due colori. Il concorrente, ha a disposizione due trampoli, uno dei quali porta alla sua sommità un chiodo.

Usando i trampoli il concorrente dovrà forare i sei palloncini **ROSSI**. Misureremo il tempo che gli servirà, oppure quanti ne avrà forati nel tempo limite di 2 minuti. Non succederà niente, se il concorrente dovesse cadere dai trampoli; potrà essere aiutato a risalire e continuerà il gioco. Naturalmente non potrà forare i palloncini da terra.

## **GIOCO N. 1 – GIALLO POLENTA**

MANCHE UNICA

### **Partecipanti:**

- 2 uomini
- 3 donne vestite da cameriere

### **Svolgimento del gioco:**

Due uomini sono posizionati, fuori piscina, ai bordi di un tavolino, sul tavolino c'è una Polenta. I due uomini hanno un "filo" per tagliare la Polenta, che ha due occhielli alle estremità, per far sì che entrambi, infilando un dito, lo possano muovere alternativamente

Le donne sono posizionate, dentro la piscina, sul bordo opposto.

Appena fuori c'è una tavola con tanti piatti vuoti.

Al via i due uomini, per mezzo del filo, iniziano a tagliare la Polenta, prima a strisce, poi a pezzetti.

Contemporaneamente la prima donna, afferra un piatto vuoto ed attraversa la piscina. Giunta dalla parte opposta, uno dei suoi compagni le serve, sul piatto, **UN** pezzo di Polenta.

A questo punto, la prima donna potrà ritornare alla base a posare sul tavolo il suo piatto pieno, e una sua compagna potrà partire per procurarsi un altro pezzo.

Alla fine del tempo (**2 min**) conteremo il numero di piatti pieni posati sulla tavola.

A parità di numero peseremo la Polenta trasportata.

Le cameriere potranno trasportare il piatto con la polenta, usando una sola mano.

Se la Polenta cade in acqua non si può recuperare.

La partenza delle varie cameriere sarà "gestita" da un giudice.

## **GIOCO N. 2 – MI STURA**

*TRE MANCHES DA DUE*

### **Partecipanti:**

- 1 uomo
- 2 donne MISS STURA

### **Svolgimento del gioco;**

Una donna è piazzata su di un supporto munita di cavatappi.

Un'altra donna è a terra sotto di lei.

Di lato c'è un contenitore dentro cui sarà versata la MISTURA.

Entrambe hanno guanti di protezione.

Un uomo staziona vicino a loro a bordo di una bicicletta (fornita dal paese), con un contenitore per bottiglie.

Al via il concorrente parte a recuperare le prime due bottiglie, dopo che le ha caricate nel contenitore, le porta alla compagna a terra.

Questa, prende una delle due bottiglie, la posa sul piano del supporto, e la tiene ferma con entrambe le mani.

La compagna col cavatappi inizia l'operazione di "stura".

Una volta che avrà sturata le bottiglie ne verserà il contenuto nel contenitore e consegnerà le bottiglie vuote al Giudice sottostante.

Il compagno nel frattempo sarà già partito per recuperare le altre due bottiglie per farle sturare. Poi ne dovrà recuperare altre due.

Il gioco finisce quando il contenuto della sesta bottiglia sarà versato completamente nel contenitore e la bottiglia vuota consegnata al Giudice.

**(Tempo massimo 3 min)**

## **GIOCO N. 3 – SENZA TESTA**

*TRE MANCHES DA DUE*

### **Partecipanti:**

- 1 uomo
- 1 donna

### **Svolgimento del gioco;**

Un uomo ha un vestito che gli nasconde la testa (come a simulare una decapitazione), ma ha comunque una certa visuale.

Con una mano sorregge una grossa testa (70/80 cm di diametro, di polistirolo).

Tenendola in equilibrio, sempre con una sola mano, dovrà percorrere un certo tratto a piedi, ed attraversare una scala (di 6 mt) posta a 20 cm da terra.

Dopo questo percorso dovrà porgere la sua testa ad una compagna, abbigliata come lui, che stazionava vicino all'asse di equilibrio sull'acqua.

Questa dopo avere percorso l'asse sull'acqua (sempre con la testa in equilibrio in una sola mano) potrà posare la testa e finire così il gioco

## **GIOCO N. 4 – NON CI INDURRE IN TENTAZIONI**

*TRE MANCHES DA DUE*

### **Partecipanti:**

- 1 uomo
- 3 donne

### **Svolgimento del gioco;**

C'è un recinto – Inferno, dentro cui ci sono Tre donne – diavole; hanno in dotazione, una “tentazione” a testa (una Bambola gonfiabile, una grande Bottiglia di vino in plastica e un sacco pieno di “Dollari”). Inoltre hanno a disposizione due cubi, Fuori dall’Inferno ci sono tre postazioni composte da una Sedia e un tavolino. Su una di queste sedie è seduto un compagno – Frate.

Una grossa Croce staziona nei paraggi.

Al via la prima Diavola, caccia fuori una delle tentazioni, poi, aiutandosi coi cubi, scavalca il recinto, e, recuperata la tentazione, corre dal suo compagno e glie la porge. Questi la prende, la posa sul tavolo e corre a sedersi su un'altra postazione. Una volta che si sarà seduto potrà partire la seconda Diavola con la propria tentazione.

Il Frate, dopo avere posata le terza tentazione sul tavolo, correrà verso la Croce per iniziare il percorso di penitenza.

Si caricherà la Croce in spalla e si dirigerà verso i tavolini con le tentazioni.

Usando la Croce dovrà abbattere le tentazioni, facendole cadere dal tavolino.

Una volta abbattuta la terza tentazione, poserà la Croce nell'apposito contenitore, e, in quel momento, fermeremo il tempo.

**(Tempo massimo 3 min)**

## **GIOCO N. 5 – EMERGENCY ROOM**

*TRE MANCHES DA DUE*

### **Partecipanti:**

- 3 uomini
- 3 donne

### **Svolgimento del gioco:**

Un uomo è incidentato e giace su un lato dell'arena,

Sul lato opposto ci sono due uomini – dottori, che dispongono di una barella, e che si trovano in corrispondenza di un lettino.

C'è un banner – ospedale che li divide da tre donne – infermiere ; vicino a loro un contenitore d'acqua.

Al via i due dottori corrono con la barella dal compagno incidentato, lo caricano, e lo trasportano vicino al lettino. Qui lo afferrano (mani e gambe) e lo depositano sul lettino.

A questo punto le tre infermiere, possono, con il ritmo che ritengono più giusto, afferrare gli appositi contenitori (bustine), immergerli nel contenitore riempiendoli d'acqua e lanciaarli al di là del Banner ospedale, dove i compagni li potranno afferrare al volo.

Una volta afferrati i contenitori i dottori li svuoteranno nell'imbuto (flebo) e da qui il liquido andrà ad alimentare un contenitore posto sotto al letto.

Alla fine del gioco (**3 min.**) misureremo la quantità di acqua nel contenitore.

Ci saranno delle barriere che impediranno ai dottori di avvicinarsi troppo al banner.

## **GIOCO N. 6 – IL SESTO GATTO**

*DUE MANCHES DATRE*

### **Partecipanti:**

- 3 uomini
- 3 donne

### **Svolgimento del gioco;**

Dentro la piscina, in corrispondenza di un bordo, ci sono 5 Gatti (Tre Donne e Due Uomini), con una maschera leggera. Tre squadre contemporaneamente. Quindi un totale di 15 Gatti.

All'esterno della Piscina, in corrispondenza del bordo ci sono Tre supporti su cui stazionano altri tre Gatti (uomini, uno per squadra) che indossano una grande maschera da Gatto.

Dentro la Piscina vengono buttati tanti Pesci.

Ci saranno 39 Pesci piccoli e 8 pesci grandi.

I pesci saranno colorati su di un lato, e porteranno i colori delle sei squadre.

Qualche pesce avrà un colore che non c'entra e non potrà essere "pescato".

Al via, il primo dei gatti partirà alla ricerca di uno dei "suoi" pesci (piccoli).

Una volta che lo avrà trovato lo porterà vicino al suo Gatto sul supporto, dove ci sarà un apposito contenitore.

A questo punto potrà partire il secondo gatto.

Dopo che il primo gatto avrà depositato il suo pesce partirà il SESTO GATTO che, scendendo in acqua, dovrà trovare il "suo" pesce, cercandolo fra quelli grandi.

Il gioco finirà quando il Sesto Pesce finirà nel contenitore.

Chiaramente, alla fine della prima manche, getteremo in acqua tutti i pesci fino ad allora pescati.

Ogni concorrente non potrà tenere in mano i pesci "avversari", una volta che li avrà identificati, li dovrà subito "mollare".

**(Tempo massimo 3 min)**

## **GIOCO N. 7 – A SE' SCULE' AL MINO'**

*TRE MANCHES DA DUE*

### **Partecipanti:**

- 4 uomini
- 3 donne

### **Svolgimento del gioco;**

Quattro uomini sorreggono un grosso setaccio (due per parte), sopra un contenitore apposito.

Tre donne stazionano vicino al MINO' posato sopra un supporto.

Lontano dalla zona MINO' si trovano tre sacchi che contengono palline di diverse dimensioni. I sacchi sono numerati.

Al via la donna preposta correrà verso il luogo dove si trovano il sacco n°1, e, dopo averlo preso lo porterà verso il MINO' e lo svuoterà dentro di esso.

Ora le due donne "trasportatrici" lo trasporteranno fino sopra al setaccio, e, qui lo "sculeranno".

I quattro uomini cominceranno a setacciare fino a "filtrare" le palline più piccole sotto al setaccio.

Nel frattempo la donna "alimentatrice" sarà già corsa a recuperare il sacco N°2 per versarlo nel MINO', quando questo sarà tornato al suo posto sopra al supporto. E così anche col sacco N°3.

Il gioco finirà quando gli scuotitori poseranno il setaccio sul contenitore, ritenendo di avere setacciato il massimo possibile.

Oppure dopo un tempo massimo di \_\_ min. conteremo quante palline saranno effettivamente finite nel contenitore.

Vincerà chi avrà più palline setacciate nel contenitore, e a parità di numero, chi avrà impiegato meno tempo.

Tutte le palline che saranno cadute nelle varie fasi del gioco, non potranno essere raccolte, e saranno considerate perse.

## **GIOCO FINALE – GLI SMAGGI**

MANCHE UNICA

### **Partecipanti:**

- 4 uomini
- 3 donne
- 1 Mascotte (concorrente)

### **Svolgimento del gioco:**

Ci sono sette recinti nella zona fra piscina e scenografia, ogni recinto è assegnato ad un paese. Ogni recinto è diviso in due zone: nella zona verso la scenografia sono posizionati 8 oggetti uguali (7+1 di scorta); nella zona verso la piscina sono posizionati i concorrenti (3 uomini +2 donne +1 donna che è sulla linea di partenza), inoltre questa zona servirà per accumulare tutti gli oggetti "rubati"

Ogni paese ha una serie di oggetti diversa da quelli degli altri paesi.

La disposizione dei paesi e delle concorrenti al via è determinata dalla posizione in classifica maturata a quel momento.

In una zona defilata sono posizionate sette carrette (fornite dai paesi), e, vicino alla propria carretta, un concorrente con la propria mascotte.

Al via la prima concorrente, indossando il testimone, percorrerà un giro di arena senza nessun oggetto, poi si dirigerà nella zona esterna dei recinti per andare a "rubare" un oggetto nel primo paese posizionato. Con l'oggetto in mano, passando fra recinto e scenografia, percorrerà un altro giro di arena. Alla fine, passando fra i recinti e la piscina, andrà a posare l'oggetto all'interno del suo recinto, dove passerà il testimone ad una sua compagna, che eseguirà gli stessi suoi movimenti. I primi tre oggetti saranno per le donne, gli altri tre per gli uomini.

Dopo avere depositato il sesto oggetto, due concorrenti, (a scelta fra quelli che avranno già gareggiato), percorreranno un giro senza oggetti ed andranno a recuperare l'ultimo oggetto .

Una volta che l'ultimo oggetto sarà posato all'interno del proprio recinto, la Mascotte potrà salire sulla carretta, e, spinta dal compagno percorrerà l'ultimo giro. Una volta che avrà tagliato il traguardo verrà fermato il tempo.

Chiaramente alla fine ogni squadra dovrà avere sette oggetti diversi all'interno del proprio recinto.

Gli oggetti saranno nell'ordine: Un nanetto da giardino, un salvagente, una seggiola, un copertone, un vaso di fiori, un tavolino ed un PITONE ( lungo 3 mt. x 27cm di diametro).

Se la Mascotte dovesse cadere, potrà risalire, ma riceverà una penalità.