

GIOCHI FESTA DELLA FAMIGLIA

Ogni famiglia sarà chiamata a svolgere i giochi presenti nella piazza. Un punto di segreteria riceverà le iscrizioni alla giornata da parte dei nuclei familiari intervenuti; a ciascuna famiglia iscritta verrà consegnata una scheda in cui raccogliere i punti raccolti gioco per gioco. A prescindere dai bonus indicati per ciascun gioco il punteggio totale conseguito andrà moltiplicato per i componenti del nucleo familiare che hanno preso parte almeno ad un gioco.

I giochi appartengono ad una tradizione inter-generazionale.

Vince la famiglia che totalizza il punteggio più alto.

Giochi, punteggi, bonus.

1. Gara di Briscola

- Regole
 - La gara si disputa tra 4 coppie alla volta. Ogni coppia si affronta fino a quando una non vince 2 mani. (In caso di parità la partita è nulla)
 - Le due coppie vincenti si scontrano per la finale.
 - Sono valide tutte le regole della briscola tradizionale.

- Punteggio
 - I punti saranno così ripartiti
 - 20 punti Coppia vincente
 - 10 punti Coppia 2° Classificata
 - 5 punti Coppie perdenti al primo turno

2. Family Box

- Regole
 - Nella Family box la famiglia racconta qualcosa di sé.
 - Traccia con domande standard
 - Cognome famiglia
 - Luogo di residenza
 - Luogo di origine
 - Componenti della famiglia
 - Caratteristica che può identificare la loro famiglia
 - Rapporto con la religione
 - Cosa è per loro la famiglia ? (ogni persona risponde per conto suo alla domanda)
 - Aneddoto curioso legato alla vita familiare.

- Punteggio
 - 5 punti : il messaggio dura meno di 30 secondi
 - 10 punti : il messaggio dura tra i 30 secondi e il minuto
 - 20 punti : il messaggio dura oltre il minuto

- Bonus
 - I punti raddoppiano se è presente un nonno
 - I punti si dimezzano se non è presente alcun genitore

3. Gioco Campana

- Regole
 - Regole del gioco tradizionale

- Punteggio

- 5 punti : il gioco è realizzato in più di 5 minuti
- 10 punti : il gioco è realizzato in più di 3 minuti
- 20 punti : : il gioco è realizzato in meno di 3 minuti
- Bonus
 - I punti triplicano se il gioco è svolto da un nonno
 - I punti raddoppiano se il gioco è svolto da un genitore

4. Corsa a tre gambe

- Regole
 - Il gioco è svolto in coppia tra un genitore e il figlio (entrambi di qualsiasi età)
 - Ai due giocatori verranno legate insieme la gamba sinistra di uno e la gamba destra dell'altro.
 - Così legati dovranno correre lungo un percorso

Ipotesi 1

- Il gioco si svolge tipo gara tra 4 coppie di giocatori che si sfidano e da questo si avrà una classifica di arrivo

Ipotesi 2

- La coppia legata corre lungo il percorso e viene calcolato il tempo impiegato

- Punteggio

Ipotesi 1

- I punti saranno così ripartiti
 - 20 punti Coppia vincente
 - 10 punti Coppia 2° Classificata
 - 5 punti Coppie perdenti al primo turno

Ipotesi 2

- In base al tempo realizzato i punti saranno così ripartiti:
 - 5 punti : il gioco è realizzato in più di 5 minuti(?)
 - 10 punti : il gioco è realizzato in più di 3 minuti(?)
 - 20 punti : : il gioco è realizzato in meno di 3 minuti(?)

- Bonus

I punti triplicano se il gioco è svolto da due nonni “parenti”
I punti raddoppiano se il gioco è svolto da almeno un nonno

5. Lancio aerei di carta

- Regole
 - Ogni squadra potrà preparare un aereo a persona iscritta e avrà a disposizione due lanci.
 - L'aereo dovrà essere preparato personalmente da ogni iscritto. In caso di presenza di bambini con età inferiore ai 7 anni, l'aereo sarà preparato dal partecipante più giovane in possesso dei requisiti per preparare l'aereo, che dovrà poi essere lanciato dal bambino più piccolo
 - Verrà conteggiata la distanza raggiunta dalla punta dell'aereo all'interno del percorso di gara.
 - Nel caso un aereo esca dal campo di gara sarà considerato nullo.
 - Se un aereo esce al primo lancio non potrà usufruire del secondo
 - A fine lanci si potranno rilanciare solo 1/3 degli aerei squalificati.
- Punteggio
 - Sul terreno verranno indicate 3 aree di atterraggio ed assegnate i punti

- 5 punti area vicina
- 10 punti area media
- 20 punti area lontana
- Bonus
I punti raddoppiano se il gioco è svolto da un nonno

6. Salto della corda

- Regole
 - Tutti i componenti della squadra possono partecipare
 - Verranno contati i salti di corda effettuati senza interruzioni
 - Sarà possibile fare un secondo tentativo in sostituzione del primo (se nel primo sono stati fatti 4 salti e nel secondo 2, conterà 2)
 - Nr massimo di salti consentiti : 20
- Punteggio
 - Verrà dato un punto per ogni salto fatto da ogni componente della squadra
- Bonus
I punti raddoppiano se il gioco è svolto da un nonno

7. Accosta muro

- Regole
 - Ogni componente dovrà lanciare il segnaposto verso la tavola indicata senza far toccare la tavola
 - In caso di errore al primo lancio, si può usufruire di una seconda possibilità
- Punteggio
 - 1 Sul terreno verranno indicate 3 aree di atterraggio ed assegnate i punti
 - 5 punti area lontana
 - 10 punti area media
 - 20 punti area vicina