

# 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

<b>6. Salto della corda</b>
-----------------------------

- 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

<b>7. Accosta muro</b>
------------------------

- 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