

# cavalcat ssunta

## Palio dei Bambini anno 2023

### Programma

ore 20.15	ritrovo a Piazzale Azzolino
ore 20.30	partenza per Piazza del Popolo, al "Campo di Gara"
ore 21.00	inizio "Palio dei Bambini"

Il corteo al campo di gara sarà composta da

- Priore che aprirà la propria Contrada, portando con sé la bandiera, vestito in abiti civili indossando il fazzolettone e/o maglietta di contrada
- Il gruppo dei tamburini e sbandieratori dei bambini
- La squadra

**Tutti i partecipanti indosseranno la maglietta di contrada.**

Il drappo verrà portato da un rappresentante della Contrada vincitrice dell'ultima edizione.

### Ogni contrada

- dovrà fornire **4** contradaioi ~~che collaboreranno nell'organizzazione dei giochi:~~ **2** ~~contradaioi seguiranno il gruppo, mentre gli altri 2 l'organizzazione dell'evento~~
- dovrà portare una bandiera di contrada da appendere nel campo di gioco;
- dovrà fornire ad ogni ragazzo una maglietta o fazzolettone della propria contrada;
- dovrà realizzare un "Jolly" da giocare al momento opportuno. Il Jolly potrà essere un disegno, un pupazzo, una "persona vera" travestita da jolly... Ogni contrada sarà libera di dare sfogo alla fantasia...

### Regolamento giochi

- per ogni gioco, tranne la staffetta finale, **giocheranno sempre 5 contrade** alla volta, **sorteggiate all'inizio di ogni gioco;**
- **i punteggi** verranno assegnati **a seconda dell'ordine di arrivo** delle contrade ad ogni gioco: alla 1° class. 5 punti, alla 2° class. 4 punti, alla 3° class. 3 punti, alla 4° class. 2 punti, alla 5° class. 1 punto.
- ogni contrada avrà diritto ad un **"punto Jolly"**: il priore di contrada potrà decidere di giocare quando vuole, esprimendo la propria volontà all'inizio del gioco. Non sarà possibile giocare il punto Jolly nella finale (Corsa al palio). Il punto Jolly permetterà di raddoppiare il valore del punteggio conquistato nel gioco.
- ad ogni contrada verrà assegnato un "giudice di contrada" che aiuterà il capogioco a tenere tutto sotto controllo. Ogni contrada sarà tenuta a rispettare le regole e dare "il buon esempio" ai ragazzi presenti.
- Accederanno alla finale le prime cinque contrade classificate dopo i giochi. La finale sarà disputata con una staffetta. **Vince il palio la contrada che vince la corsa a staffetta finale.**

# cavalcat ssunta

## **Partecipanti:**

10 bambini dalla 1a alla 5a elementare (fa fede l'anno di iscrizione **2022/2023**) equamente assortiti: 2 di 1<sup>a</sup> elementare, 2 di 2a etc.

## **Primo gioco: Adamo e Eva**

(10 concorrenti)

I concorrenti di ciascuna squadra si dispongono a coppie.

La prima coppia dovrà completare un percorso tenendosi per le braccia, trasportando una "mela" con le proprie fronti. Se la "mela" cade, viene toccata con le mani o scivola in altre parti del corpo che non siano la testa, la coppia deve ricominciare da capo.

Completato il percorso i concorrenti passeranno la "mela" a un'altra coppia già posizionata al punto di arrivo, pronta a compiere lo stesso percorso e così via.

**PUNTEGGIO:** vince 5 punti la 1° squadra che finisce la prova con le 5 coppie. A scalare, punteggi a seconda dell'ordine di classificazione

*Occorrente:* "Mele" (almeno 5), carta gommata, cinesini (almeno 5) per il percorso.

## **Secondo gioco: Corsa a 3 gambe**

(10 concorrenti)

Ogni squadra formerà al proprio interno 5 coppie di bambini; a ciascuna coppia verrà "legata" (all'altezza delle caviglie) la gamba destra del primo componente con la sinistra dell'altro componente.

Al via del capogioco, partirà la prima coppia di ogni contrada posta dietro la linea di partenza e camminando/correndo (se uno dei 2 cade ritorna alla linea di partenza) cercherà di conquistare il traguardo dove troverà un cesto con del materiale; dal cesto dovrà prendere un oggetto e portarlo alla partenza, permettendo così alla seconda coppia di partire. Ci sarà un tempo max stabilito (3 minuti).

Vince la contrada che avrà raccolto il numero maggiore di oggetti.

**PUNTEGGIO:** a scalare a seconda del numero degli oggetti raccolti

**TEMPO:** 3 minuti

*Occorrente:* 10 contenitori (5 per pescare oggetti, 5 per riportarli alla base); palline da tennis, strisce di stoffa

## **Terzo gioco: Assalto alla fortezza.**

(10 concorrenti)

# cavalcat ssunta

Gli 8 concorrenti più piccoli si dispongono in fila uno davanti all'altro da un lato del campo; a poca distanza (5 metri) sarà posizionata una "fortezza" con dei fori di diversa grandezza.

Al via del capogioco, ogni concorrente lancerà una palla di gomma, che si trova in una cesta nella propria postazione di lancio, verso la "fortezza" cercando di infilarla nei fori. Il foro grande assegna 1 punto, il medio 2 punti e il piccolo 3 punti.

Ogni squadra avrà due "recuperatori": i due bambini più grandi (di 5a elementare) dovranno recuperare le palline che non vanno a bersaglio e riportarle ai lanciatori. Non valgono le palline che vengono eventualmente inserite dai recuperatori.

Il gioco sarà a tempo (4 minuti) pertanto tutti i componenti della squadra avranno la possibilità di fare turni nel lanciare la pallina; una volta che il primo della fila avrà lanciato, si metterà in fondo alla fila, permettendo al componente subito dietro di lanciare.

Vince la contrada che, nel tempo stabilito, conquista più punti. Il punteggio rispetterà la solita regola "a scalare"

TEMPO: 4 **3** minuti

*Occorrente: 5 "fortezze" in cartone, palline di gomma, cesti per raccogliere le palline.*

## **Quarto gioco: Colpisci "lu marguttu"!**

10 concorrenti

Il fantino, senza cavallo ma **bendato**, dovrà tenere in mano una "lunga" lancia con un pennarello sulla punta.

Al via del capogioco, il fantino di ogni squadra dovrà partire dalla linea di partenza e raggiungere "lu marguttu", interpretato dal proprio priore, posto di fronte alla propria squadra cercando di colpire lo scudo (**intesa anche l'area bianca intorno lo stemma di contrada**) che quest'ultimo reggerà. Non appena il giudice di squadra riterrà valido il "colpo di lancia sullo scudo" (guadagnando pertanto un punto per la squadra), il fantino dovrà tornare alla linea di partenza e ~~passare la lancia e la benda al secondo fantino.~~

Vince la contrada che, nel tempo stabilito (4 minuti), conquista più punti. Il punteggio rispetterà la solita regola "a scalare".

TEMPO: 4 minuti

*Occorrente: 10 scudi di cartone, 5 lance con pennarelli sulla punta, mascherine per bendare (o strisce di stoffa).*

## **Quinto gioco: ~~Tutti per uno!~~**

10 concorrenti

# cavalcat ssunta

~~I concorrenti dovranno recuperare i pezzi di puzzle che compongono lo stemma della propria Contrada di appartenenza. I pezzi verranno presi da ciascun concorrente ricreando una staffetta.~~

~~Una volta presi tutti i pezzi, il giudice consegna alla squadra la base che servirà da supporto allo stemma e potranno iniziare a comporre il puzzle.~~

~~Vince la Contrada che per primo comporrà il puzzle.~~

~~Occorrente: ————— 10 stemmi delle contrade ritagliati in pezzi di puzzle~~

## **Finale:                    Corsa al Palio**

partecipano le prime 5 contrade della classifica a punti stilata dopo i 5 giochi.  
10 concorrenti

Partecipano tutti i concorrenti di ogni contrada. I concorrenti eseguiranno una staffetta, alla partenza saranno in linea i concorrenti più piccoli con un testimone. Al via correranno il proprio turno e, una volta completato il percorso, passeranno il testimone al secondo e così via fino al turno dell'ultimo concorrente.

Il testimone passerà dal bambino più piccolo, poi a crescere di età.

**Ad ogni bambino verrà assegnato un numero da 1 a 10.**

**In caso di riserva, si potrà far partecipare il bambino di un anno più piccolo dando la possibilità di far partecipare il bambino che ha appena concluso l'ultimo anno di asilo, ma non è possibile far partecipare il bambino che, invece, ha frequentato il 1 anno di scuola media.**

*Occorrente:                    oggetto testimone.*

***Vince il palio la contrada che terminerà per primo il traguardo!***