

Giovedì 31 gennaio 2013

FESTA DI DON BOSCO

2013

2° edizione



Fossano – Savigliano – Saluzzo

TESSERINO PER ACCEDERE AI GIOCHI

Ogni ragazzo avrà questo tesserino con l'elenco degli stand. Ogni qual volta si partecipa a uno stand l'insegnante siglerà il proprio numero abbinato allo stand **e solo dopo aver svolto tutti i giochi sarà possibile rifarli.**

Senza tesserino non è possibile giocare

Saranno disponibili 25 giochi

FESTA di DON BOSCO

ID ragazzo Classe
 Cognome - nome allievo

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |

RACCOLTA PUNTI

Ogni ragazzo arrivando allo stand, l'insegnante verificherà se potrà giocare. Il punteggio verrà riportato su un foglio dei punti in possesso dell'insegnante. Ci saranno dei ragazzi di 4° eletto che passeranno a raccogliere i punteggi e li porteranno agli insegnanti incaricati per inserire i punti sul file per la premiazione.

Assegnazione punti:

➤ 10 punti per la partecipazione

➤ in base all'abilità sino ad un massimo di 50 punti.

| Stand n° | |
|------------|-----------|
| Id ragazzo | Punteggio |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

PREMIAZIONE

I primi tre ragazzi con il punteggio più alto

Le prime tre classi con il punteggio più alto



Stand 1

CURVE PERICOLOSE

Il gioco consiste nel percorrere tutta la linea tortuosa, illustrata nella foto accanto, a mezzo di un attrezzo costituito da più anelli di diametro diverso. L'abilità consiste nel compiere il percorso senza che l'anello lo tocchi; nel caso in cui l'anello tocchi il percorso verrà emesso un suono che segnala l'errore.



Prof. Pellegrino - Roggia

Stand 2

GARA AL PUNTO

Il giocatore tirerà la boccia verso una pedana con i fori incorporati. La boccia si deve fermare su un foro della pedana. Possibilità di tirare tre bocce.



Prof. Folco - Chiaramello



Stand 3

TIRO AL PROF

Lanciando un pallone con le mani si dovrà colpire e abbattere le foto dei prof. *Tre tiri a disposizione.*



Prof.ssa Ballario – Verrengia + allievi di 4° elettro

Stand 4



MUNGITURA

Dei guanti rappresentano delle "mammelle" di una mucca. Bisogna mungere più acqua possibile! *Tre giocatori alla volta.*



Prof. Carruciu - Nemeth

Stand 5

FAI CENTRO

Il giocatore deve lanciare con le mani il pallone verso i 5 fori fatti in un pannello di legno. Tre possibilità.



Prof. Gari - Bongrazio

Stand 6

BOWLING AL CONTRARIO

Sono posizionati dei coni (abituamente usati per gli allenamenti sportivi) al contrario. Ogni cono avrà un punteggio e bisogna centrarli con una pallina da ping-pong. Tre tiri a disposizione.



Prof. Costamagna + allievo di 4° eletto

Stand 7

FAI GOAL

Una porta da calcio è suddivisa in più parti e ognuna ha un punteggio. Si dovrà far entrare il pallone nei cerchi. Tre tiri a disposizione



Prof.ssa Rubino - Lanfranco

Stand 8

TUBO PING-PONG

Una pallina da ping pong farà il percorso del tubo. All'uscita la pallina dovrà essere schiacciata con un martello. Una possibilità.



Prof. Delsoglio

Stand 9

COLPISCI INDIETRO

Dovrà essere abbattuto il MATITONE con la pallina legata ad un filo colpendolo da dietro. Tre possibilità.



Prof. Savino

Stand 10

EQUILIBRIO

Tenendo "l'asse serpente" in equilibrio bisogna far terminare il percorso alla pallina senza farla cadere. Si hanno tre possibilità!



Prof. Oggero

Stand 11

LANCIA I CERCHI

Il giocatore avrà a disposizione 4 cerchi da lanciare e infilare nei paletti

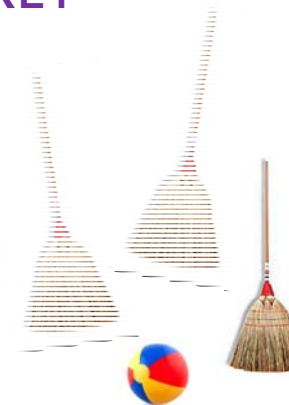


Prof. Vallauri - Racca

Stand 12

HOCKEY

I giocatori devono fare un tratto tortuoso senza staccare la pallina dalla scopa e in breve tempo. Vince chi arriva primo.



Prof. Mellano - Sampò

Stand 13

CORSA DEL PALLONE

Il giocatore
deve gestire la corsa
del pallone da basket
su due corde parallele
mantenendo in mano i
due lati della corda.



Prof. Giordano + allievo di 4°
eletto

Stand 14

CORSA NEI SACCHI

I giocatori
devono correre una certa
distanza utilizzando il sacco.
Vince chi arriva primo!



Prof.ssa Barale - Cardellino

Stand 15

IL LANCIO DELLE MONETE

Il giocatore
deve lanciare 3 monete
in modo che si fermino sugli
oggetti che sono messi
sul tavolo



Prof. Camperi - Alessandria

Stand 16

CAMMINARE SUI MATTONI

I quattro giocatori
cercheranno di camminare
una certa distanza
utilizzando i mattoni
sotto i piedi.
Vince chi arriva primo.



Prof. Rinero

Stand 17

TIRO A SEGNO

Il giocatore lancia
le palline al tiro a segno.
Tre palline.



Prof.ssa Re - Barbero

Stand 18

PESCA BOTTIGLIA

I giocatori
con la canna da pesca
cercano di pescare la
bottiglia con l'anello.
Vince chi pesca di più!!!



Prof. Bernardi

Stand 19

ACCENDI DON BOSCO

Si sfidano due giocatori.
Ogni giocatore
ha 4 possibilità di premere il
pulsante
(uno per volta),
per accendere don Bosco
(23 combinazioni).
Si gioca alternati.



Prof.ssa Calvo

Stand 20

BIDONE MAGICO

Quattro tiri a disposizione per far
entrare la pallina da tennis nei
fori del coperchio del bidone.

Prof.ssa Cometti - Bertone +
allievi di 4° elettro

Stand 21

SLALOM DEL CAMERIERE

Il ragazzo carica sulle braccia
tese il bastone e i bicchieri,
che trova appoggiato sulle sedie
e cerca di portare a termine
il percorso.



Prof. Chiappetta - Basso

Stand 22

IL GRAN SOMMELIER

Degustare la bevanda
ed individuare il maggior
numero di ingredienti.



Prof.ssa Abrate - Arnolfo

Stand 23

LA PESCA FORTUNATA



Per un certo tempo pescare il
maggior numero di oggetti.

Prof. Pellerino - Marchetto

Stand 24

IL GRISSINO PIÙ LUNGO



Si sfidano 3 giocatori e
vince chi fa il grissino più
lungo impastando.

Prof. Vottero - Lamberti

Stand 25

IL CAMERIERE CARROZZIERE



L'allievo con il vassoio in mano deve superare in meno di 10 secondi il percorso fatto di copertoni mettendo un piede alla volta nel singolo copertone

Prof. Trucco - Garavagno



e per finire....

INTRATTENIMENTO MUSICALE

Durante i giochi si potrà ballare sulle note del dj Adil



Commenterà i giochi il mitico prof. Bergese!!!

Buon divertimento a tutti!!!