

CONCORSO CORRO LONTANO PERCHE' MANGIO SANO 2018/2019 GIOCHI DA CORTILE IDEATI DALLE CLASSI PRIME DELLE SCUOLE SECONDARIE DI 1°

**1° classificato: CLASSE 1^A E 1^B SCUOLA SECONDARIA 1° DI ALANO DI PIAVE I.C. QUERO.
GIOCO:"PLAY SPORTS"**

Premio di 200€

Punteggio: 95/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 15/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 20/20

Quantità movimento – 20/20

Creatività – 20/20

Play sports: Play Sports è un gioco di squadra per DIVERTIRSI e NON una GARA. Può essere eseguito in qualsiasi luogo, basta avere uno spazio a disposizione. Nessuno resta fermo, tutti partecipano!

➤ **PARTECIPANTI:**

- 4 - 99 ANNI;
- tanti GIOCATORI per squadra;
- tante SQUADRE.

➤ **MATERIALE:**

- 24 Tessere sport con immagini di sport (fronte: immagine sport/ retro: immagine sport e nome in inglese);
- Tessere Puzzle (può essere di qualunque tipo);
- 2 DADI con immagini sport;
- FORZIERE delle tessere sport (per raccogliere le tessere sport)

➤ **SCOPO DEL GIOCO:**

comporre il puzzle tutti insieme, dopo aver cercato le tessere con l'andatura suggerita dalla tessera sport.

N.B: si può giocare con QUALSIASI PUZZLE basta porre le tessere Puzzle, anche più di una, sotto le tessere sport.
La squadra che è riuscita a trovare più pezzi del puzzle avrà vinto.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

Ogni squadra possiede un forziere dove raccoglie le tessere sport. vincerà la squadra che ha raccolto più Tessere sport perché avrà contribuito maggiormente a comporre il Puzzle

➤ FINALITÀ:

- Muoversi;
- Imparare i nomi degli SpoRt in inglese;
- Collaborare per uno scopo comune;
- Allenare la memoria.

➤ PREPARAZIONE DEL GIOCO:

- Si dispongono a terra, a grandi distanze, le Tessere Puzzle e su di queste una tessera SpoRt;
- Si stabilisce un luogo dove costruire il Puzzle ed un altro luogo dove riporre il "FORZIERE dello SpoRt" (uno per ogni gruppo);
- Si formano le squadre

➤ REGOLE DEL GIOCO:

- Si tira il dado, i giocatori devono cercare la tessera indicata sulla faccia del dado.
- Partono in tutte le direzioni, con l'andatura da bambino per andare a cercare la tessera sport.
- Il primo giocatore del gruppo che trova la Tessera SpoRt, chiama gli altri dicendo: "TROVATA!".
- N.B: Dalla carta successiva per chiamare i compagni dovrà usare il nome dello sport indicato in inglese.
- Tutti i compagni lo raggiungono, prendono le tessere (sport e puzzle).
- Guardano il retro della tessera sport per sapere lo sport da trovare e l'andatura con cui cercarlo.
- Tutto il gruppo parte, usando l'andatura indicata, a cercare la successiva tessera sport.
- Un giocatore (a turno) va a posare la tessera sport nel forziere.
- Un altro giocatore (a turno) va a posare la tessera puzzle trovata nel luogo predisposto per comporre il puzzle.
- Poi ritornano a giocare con gli altri.
- Si continua così fino a che si sono raccolte tutte le tessere sport e si costruisce puzzle.
- Quando il puzzle sarà composto si conteranno le tessere sport raccolte da ogni squadra contenute nel forziere. vincerà la squadra che ha raccolto più tessere sport.

Andatura della...:

- RANA: mettersi accovacciati e poi fare un grande salto in avanti portando le braccia in alto. Ripetere l'azione fino all' arrivo nella tessera specificata.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

- ORSO: piegare il busto in avanti, poggiando le mani a terra, tenere le gambe tese, poi muovere contemporaneamente mano e gamba dello stesso lato per spostarsi in avanti.
- CANE: mettersi a quattro zampe muoversi in avanti, con le ginocchia piegate che non toccano terra.
- GATTO: camminare a quattro zampe, con le ginocchia poggiate a terra.
- CANGURO: saltare in avanti a piedi uniti tenendo le braccia piegate con le mani vicino al petto.
- GAMBERO: dalla posizione seduta a terra, alzo il bacino in posizione supina, tenendo mani e piedi al suolo, spostarsi all'indietro.
N.B: Se il terreno nel quale si gioca è ghiaino, o il gioco viene fatto da bambini, l'andatura può essere effettuata in piedi, camminando all'indietro.
- FORMICA: camminare piano toccando con il tallone del piede davanti la punta del piede dietro.
- GRANCHIO: ci si sposta con l'andatura laterale (galoppo laterale).
- SCIMMIA: camminare in avanti con le ginocchia leggermente piegate e le mani che si muovono sotto le ascelle.
- FENICOTTERO: muoversi saltando con un piede mentre quello opposto sta sospeso senza toccare terra.
- CONIGLIO: saltare accovacciati, facendo muovere le mani in avanti seguite dalle gambe.
- BAMBINO: camminare o correre, come un bambino.

2° classificato: CLASSE 1^A SCUOLA SECONDARIA 1° DI CANEVOI I.C. PONTE NELLE ALPI.

GIOCO:"I LADRI DI ATTREZZI – I RUBATTREZZI"

Premio di 150€

Punteggio: 88/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 20/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 15/20

Quantità movimento – 15/20

Creatività – 18/20

I ladri di attrezzi – i rubattrezzi.

Due squadre (A e B), composte da 8 o più giocatori, si disporranno ai lati opposti di un campo da gioco, in mezzo al quale sarà posizionato uno scatolone riempito di palloni o di altri oggetti (casacche o coni, corde, ecc).

Il gioco prenderà il via al fischio dell'insegnante: tutti i giocatori di entrambe le squadre dovranno correre verso lo scatolone centrale, prelevare ciascuno un unico oggetto per volta, portarlo nel contenitore che sarà collocato nell'angolo a destra della propria parte di campo, fino ad esaurire

Per ulteriori informazioni: Unità Operativa Attività Motoria e Promozione della Salute - Dipartimento di Prevenzione Ulss 1 Dolomiti Tel: 0439/883805 oppure 3667810764 E-mail: guadagnare.salute.fe@aulss1.veneto.it

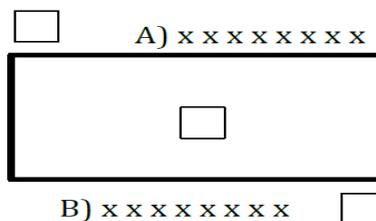
tutti gli oggetti contenuti nello scatolone centrale.

A questo punto sarà possibile andare a prelevare gli oggetti nella scatola degli avversari. Esaurito il tempo, le squadre si fermeranno e il caposquadra conterà gli oggetti contenuti nella propria scatola.

Vincerà la squadra che ha più oggetti.

Regolamento:

- 1) Chiunque potrà raccogliere un pallone o un attrezzo caduto per terra o scivolato di mano.
 - 2) Non si potranno rubare gli oggetti dalle mani degli altri.
 - 3) Non si potrà prendere più di un oggetto per volta.
 - 4) Non si potrà impedire alle squadre di prendere gli oggetti dalla scatola della squadra avversaria.
- Il campo da gioco misurerà m. 9 x m. 18
 - Si svolgeranno 8 (o più) manches della durata di un minuto; al termine si stabilirà quale squadra ne ha vinte di più. In caso di parità si svolgerà una manche di spareggio.
 - Se un giocatore non rispetterà le regole, al termine della manche, dovrà restituire alla squadra avversaria 5 oggetti.



Legenda:

Scatolone:

Giocatore: x

Variante per renderlo un po' più complicato (togliendo il punto 4)):

un giocatore prestabilito sarà posto a protezione dello scatolone della propria squadra. Se il custode dello scatolone riuscirà a toccare un avversario (ladro di attrezzi), nel momento in cui starà per prelevare un oggetto, lo immobilizzerà. Il ladro potrà tornare a giocare solo se verrà liberato da un compagno della propria squadra che lo toccherà a sua volta.

3° classificato: CLASSE 1^A SCUOLA SECONDARIA 1° DI SEREN DEL GRAPPA I.C. PEDAVERA.

GIOCO:"PALLA A DUE MANI IN ALTO"

Premio di 100€

Punteggio: 78/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 15/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 15/20

Quantità movimento – 10/20

Creatività – 18/20

Palla a due mani in alto.

- 1) Materiale utilizzato: un pallone di gomma.
- 2) Il campo è quello delimitato dalle linee di basket; si usano due porte (senza utilizzo del portiere) che hanno davanti un'area di porta, in cui nessuno può entrare (né la squadra attaccante né quella che difende).
- 3) La classe viene divisa in due squadre.
- 4) Le due squadre giocano in attacco o in difesa.
- 5) E' sempre obbligatorio lanciare la palla a due mani con le braccia in alto sopra la testa, entro 5 secondi (altrimenti la palla passa alla squadra avversaria)

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

e si possono fare solo 3 passi con la palla in mano. Non si può rubare la palla se è tenuta con due mani.

- 6) Scopo del gioco è far entrare la palla nella porta avversaria con un lancio a due mani sopra la testa mentre si effettua uno stacco da terra (a un piede o due piedi). Il goal è valido se tutta la squadra in attacco è oltre la propria metà campo. Vince la squadra che per prima riesce a totalizzare 10 punti.
- 7) La squadra in attacco deve obbligatoriamente fare almeno 10 passaggi (fra tutti i componenti della squadra) nel proprio campo prima di iniziare la fase di attacco vera e propria e a quel punto la squadra in difesa può intervenire per intercettare la palla.
- 8) Se la squadra in difesa intercetta la palla al volo inizia a fare i 10 passaggi nel proprio campo per poi iniziare l'azione di attacco (o se subisce il goal inizia con una rimessa da fondo campo) mentre l'altra squadra deve necessariamente ritornare nella zona di difesa intorno all'area di porta.
- 9) Se la palla cade per terra viene rimessa in gioco da dove è caduta dalla squadra che non l'ha toccata per ultima, ma non è possibile lanciarla subito in porta.
- 10) Stessa cosa se viene fatta un'infrazione la palla passa alla squadra che ha subito e che la rimette in gioco dal punto in cui è avvenuta la stessa.

**4° classificato pari merito: CLASSE 1[^]A SCUOLA SECONDARIA 1° DI PEDAVERA I.C. PEDAVERA.
GIOCO:"IL SOPRAVVISSUTO".**

Punteggio: 70/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 10/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 15/20

Quantità movimento – 15/20

Creatività – 10/20

Il Sopravvissuto.

- Si gioca in un campo rettangolare dalle dimensioni di 15x26 circa.
- Si utilizza una palla.
- Si sceglie un ragazzo/a (attaccante), che indossando una casacca, si distinguerà da tutti gli altri.
- Al via, il ragazzo/a prescelto (attaccante) deve colpire con la palla gli altri che scappano all'interno dello spazio definito senza mai toccare la palla.
- Con la palla, all'attaccante è consentito fare solo 3 passi.
- Chi viene colpito indossa la casacca e si allea con l'attaccante.
- L'ultimo ragazzo, non colpito, sarà il vincitore.

Variante :

I capitani.

Si scelgono 2 capitani che indosseranno casacche di colore diverso.

A ciascuno verrà consegnata una palla, con la quale dovranno colpire chi scappa.

Chi viene colpito, verrà arruolato nella squadra del colore corrispondente.

Arruolati tutti i fuggitivi, vince la squadra più numerosa.

**4° classificato pari merito: CLASSE 1^B SCUOLA SECONDARIA 1° DI PEDAVERA I.C. PEDAVERA.
GIOCO:"HOME-BASE".**

Punteggio: 70/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 10/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 15/20

Quantità movimento – 10/20

Creatività – 15/20

Home-Base.

Si gioca in un rettangolo delle dimensioni di 15mx28m circa, con due tappetini (Casa –base) posizionati sul lato corto del rettangolo.

Si formano 2 squadre.

Tutti i giocatori sono in possesso di un cartellino con scritto il proprio nome.

Al via, le due squadre muovendosi liberamente, cercano di eliminare i componenti della squadra avversaria toccandoli.

Chi viene toccato si deve sedere e lasciare il cartellino con il proprio nome sul pavimento.

Per essere liberati i compagni di squadra devono raccogliere il cartellino e portarlo a Casa-base.

Quando il cartellino viene appoggiato, il proprietario lo può recuperare, correndo lungo il perimetro del rettangolo verso la casa-base, e riprendere così il gioco. E' vietato liberare più di un compagno alla volta.

Allo scadere del tempo stabilito (15 minuti), vince la squadra con più giocatori in piedi.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

**5° classificato pari merito: CLASSE 1^C SCUOLA SECONDARIA 1° DI PEDAVERA I.C. PEDAVERA.
GIOCO:"PIEDE AVVELENATO".**

Punteggio: 55/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 10/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 10/20

Quantità movimento – 5/20

Creatività – 10/20

Piede Avvelenato.

Si gioca in un rettangolo dalle dimensioni (9mx18m) diviso da una linea centrale.

I ragazzi sono divisi in due squadre e occupano le due parti del campo ,una da una parte e una dall'altra.

L'attrezzo utilizzato è la palla.

L'obbiettivo del gioco è eliminare i componenti dell'altra squadra colpendoli con la palla.

La palla deve essere calciata(con i piedi).

Si può calciare la palla solo tenendola a contatto con il terreno, dopo averla recuperata con le mani.

E' vietato calciare al volo.

Chi viene colpito occupa i 3 lati che delimitano il campo avversario ed collabora con i compagni a colpire gli avversari con le stesse modalità.

Vince la squadra che elimina l'altra o che colpisce più avversari.

Variante: uso di 2 palle.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

**5° classificato pari merito: CLASSE 1^B SCUOLA SECONDARIA 1° DI CANEVOI I.C. PONTE NELLE ALPI.
GIOCO:"INFINITY BALL".**

Punteggio: 55/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 10/20

Video e foto di classe – 20/20

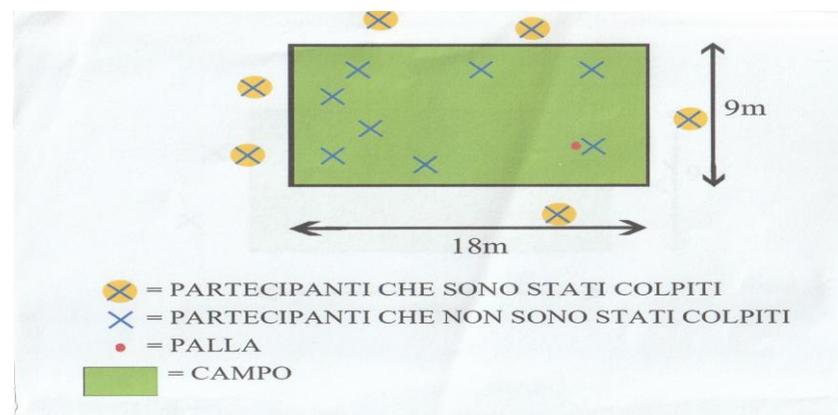
Sfruttamento spazi – 10/20

Quantità movimento – 10/20

Creatività – 5/20

Infinity Ball.

- 1) DESCRIZIONE: "Infinity Ball" si gioca, al chiuso o all'aperto, in un campo delimitato che misura 9x18 m e prevede l'utilizzo di una palla; delimitando dunque qualsiasi spazio rettangolare e rispettando suddette dimensioni, si crea il campo di gioco. Il tempo di gioco varia in base alla disponibilità, ma deve essere stabilito prima della partita.
- 2) PARTECIPANTI: Non ci sono squadre, si gioca tutti contro tutti ma si possono stabilire delle alleanze. Deve esserci un numero minimo di 10 partecipanti; non c'è un numero massimo, maggiore è il numero di partecipanti, più a lungo dura il gioco.



Campo da gioco.

- 3) SCOPO: ogni giocatore deve "eliminare" gli avversari, colpendoli con la palla e cercare di rimanere all'interno del rettangolo di gioco. Un partecipante

Per ulteriori informazioni: Unità Operativa Attività Motoria e Promozione della Salute - Dipartimento di Prevenzione Ulss 1 Dolomiti Tel: 0439/883805 oppure 3667810764 E-mail: guadagnare.salute.fe@aulss1.veneto.it

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

tiene la palla per primo e cerca di colpire un avversario, mentre tutti gli altri, scappando per il campo, la devono schivare. Colui che viene colpito deve spostarsi all'esterno del campo, mentre tutti gli altri cercano di prendere la palla (da terra?) e continuare il gioco.

Si può rientrare nel rettangolo di gioco, se la persona da cui si è stati eliminati, viene a sua volta colpita; un altro modo per liberarsi è il seguente: quando un giocatore che si trova all'esterno del campo prende la palla e colpisce qualcuno che sta all'interno.

4) REGOLE:

- Bisogna rispettare le regole.
- Quando ci si trova all'interno del rettangolo di gioco, con la palla in mano, non si possono fare più di tre passi.
- Non si può rubare la palla dalle mani di un avversario.
- Se si è in gioco, non ci si può spostare nella zona esterna al campo e, viceversa, se si è stati colpiti, non si può entrare all'interno dello stesso, a parte nei casi descritti prima.
- Le alleanza possono essere strette al massimo fra tre giocatori che possono mettersi d'accordo, passandosi la palla, per colpire un compagno.
- Se un giocatore che ha tirato la palla non colpisce l'avversario poiché questo la prende al volo, viene "eliminato" e si sposta all'esterno del rettangolo di gioco.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

**5° classificato pari merito: CLASSE 1^D SCUOLA SECONDARIA 1° DI CANEVOI I.C. PONTE NELLE ALPI.
GIOCO:"INTERCETTA LA PALLA".**

Punteggio: 55/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 15/20

Video e foto di classe – 20/20

Sfruttamento spazi – 10/20

Quantità movimento – 5/20

Creatività – 5/20

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è far arrivare la propria squadra per prima a cinque punti, oppure vince la squadra che elimina tutti i giocatori della squadra avversaria.

Il campo

Il campo in cui si gioca è da basket o da pallavolo, ed è diviso in due metà rettangolari e orizzontali.

Numero di partecipanti

All'inizio del gioco le due squadre principali A e B hanno lo stesso numero di giocatori, che può variare. Nel gioco è presente una terza squadra, posizionata sulla linea di metà campo; questa è l' unica squadra obbligata ad avere minimo tre giocatori.

Regole e punteggio

Le squadre A e B devono colpirsi a vicenda con un pallone; se un giocatore della squadra A colpisce un giocatore della squadra B, o viceversa, il colpito deve fare tre giri di corsa intorno al campo, ma se questo lo prende al volo i giri li fa colui che l'ha tirata.

Altra situazione: un giocatore della squadra A o B lancia la palla, ma questa viene intercettata da un componente della squadra centrale; allora il giocatore che ha lanciato la palla deve entrare a far parte della squadra centrale.

Se la palla esce dal campo, è della squadra che è presente nella parte in cui è caduta; quando lancia la palla, il lanciatore deve essere distante dalla squadra centrale almeno tre metri. Il punto si fa quando un giocatore di una delle due squadre prende al volo la palla lanciata dall'avversario.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

**6° classificato: CLASSE 1^C SCUOLA SECONDARIA 1° DI CANEVOI I.C. PONTE NELLE ALPI.
GIOCO: "SCHIVA PER NON CORRERE".**

Punteggio: 50/100

Chiarezza e completezza regole scritte – 10/20

Video e foto di classe – 20/20

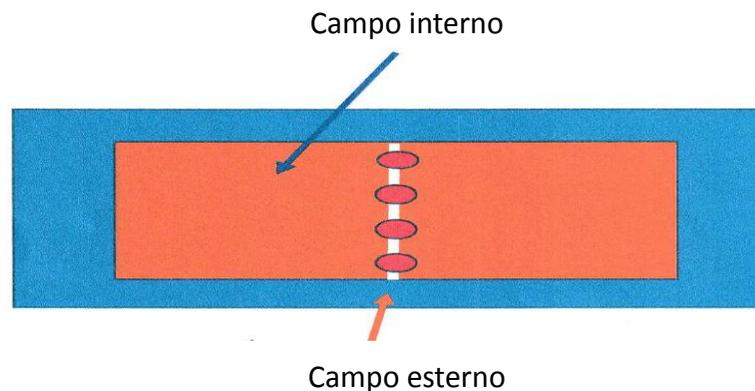
Sfruttamento spazi – 10/20

Quantità movimento – 5/20

Creatività – 5/20

Schiva Per Non Correre.

- 1) Numero giocatori: ci sono 10 giocatori per squadra se si è in meno minimo 5.
- 2) Campo: interno che misura 9x18m ed esterno.
- 3) Si usano 4 palloni morbidi che vengono sistemati sulla linea di metà campo.



- 4) All'inizio del gioco le 2 squadre si posizionano dietro la linea di fondo campo. Quando l'arbitro fischia, i giocatori corrono al centro per impossessarsi dei polloni.
- 5) Al secondo fischio dell'arbitro chi ha il pallone cerca di colpire i giocatori delle squadre avversarie.
- 6) Chi viene colpito deve fare giri di campo nel campo esterno a corsa lenta (deve correre lentamente nel campo esterno).
- 7) Se qualcuno prende al volo la palla lanciata da un avversario, colui/lei che l'ha lanciata viene preso/a.
- 8) Chi si trova nel campo esterno, per liberarsi, deve colpire qualcuno della squadra avversaria. Quando un giocatore ha la palla in mano ha 10 secondi a disposizione per colpire qualcuno.
- 9) Perde la squadra che rimane senza giocatori nel campo interno.

Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

CONCORSO CORRO LONTANO PERCHE' MANGIO SANO 2018/2019 SLOGAN IDEATI DALLE CLASSI SECONDE DELLE SCUOLE SECONDARIE DI 1°

**1° classificato: CLASSE 2^C SCUOLA SECONDARIA 1° DI CESIOMAGGIORE I.C. CESIOMAGGIORE.
SLOGAN: "SE CONOSCI SCEGLI".**

Premio: Partecipazione al laboratorio multimediale Ca' Dotta sull' "Usò consapevole delle nuove tecnologie" a Sarcedo (VI), trasferimento compreso.

Punteggio: 90/100

Slogan massimo 15 parole - 20/20

Coerenza alla traccia - 20/20

Chiarezza del messaggio - 15/20

Impatto visivo - 20/20

Creatività - 15/20



Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

2° classificato: CLASSE 2^A SCUOLA SECONDARIA 1° DI MEL I.C. MEL-LENTIAI.

**SLOGAN: "SE VUOI SFRECCIARE COME UNA SAETTA
MANGIA SANO E CONTROLLA L'ETICHETTA"**

Premio di 150€

Punteggio: 85/100

Slogan massimo 15 parole - 20/20

Coerenza alla traccia - 20/20

Chiarezza del messaggio - 20/20

Impatto visivo - 10/20

Creatività - 15/20



Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

3° classificato: CLASSE 2^B SCUOLA SECONDARIA 1° DI CESIOMAGGIORE I.C. CESIOMAGGIORE.

SLOGAN:"GIALET ORO X NOI".

Premio di 100€

Punteggio: 80/100

Slogan massimo 15 parole - 20/20

Coerenza alla traccia – 10/20

Chiarezza del messaggio – 15/20

Impatto visivo – 15/20

Creatività – 20/20



Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

4° classificato: CLASSE 2^AB SCUOLA SECONDARIA 1° DI MEL I.C. MEL-LENTIAI.

SLOGAN:""SANO" IL CIBO E "SANO" TU.

IL CIBO CHE MANGIAMO SE E' SANO, PUO' ESSERE UNA POTENTE MEDICINA.

SE MANTIENI IL BUON CIBO NEL TUO FRIGO, MANGERAI DEL BUON CIBO.

IL CIBO CHE MANGIAMO, SE NON E' SANO, PUO' ESSERE UNA FORMA DI VELENO."

Punteggio: 50/100

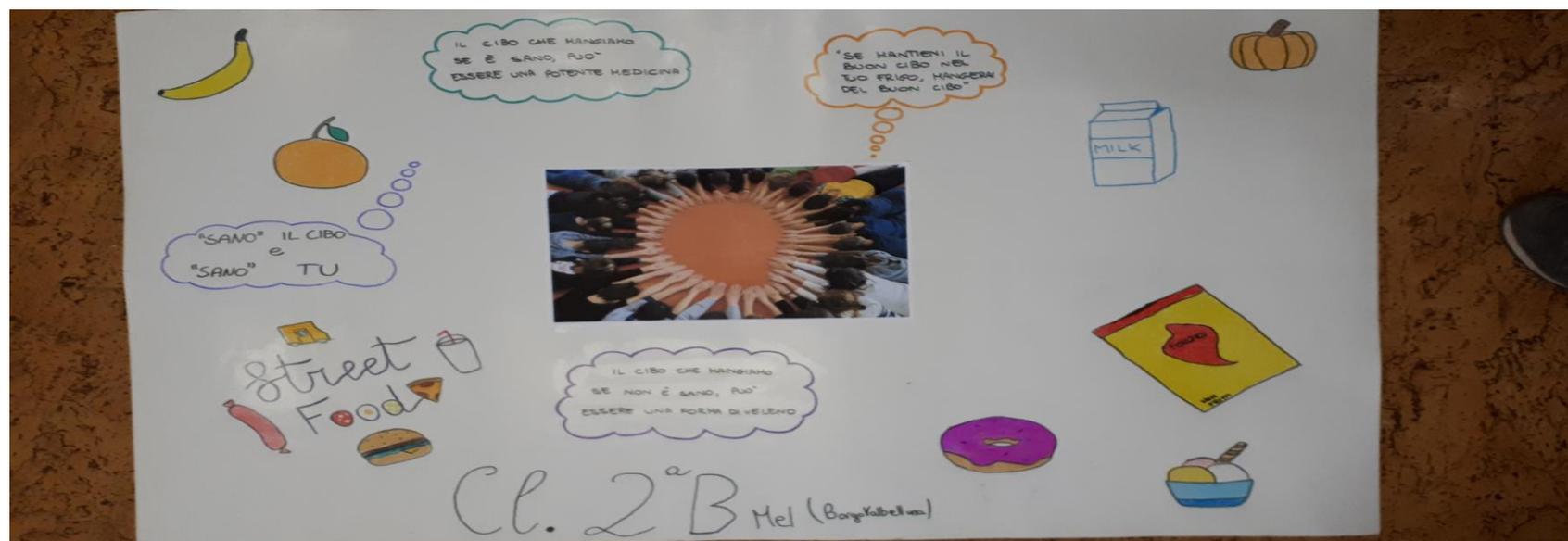
Slogan massimo 15 parole - 0

Coerenza alla traccia - 15/20

Chiarezza del messaggio - 15/20

Impatto visivo - 10/20

Creatività - 10/20



Concorsi "Corro lontano perché mangio sano" 2018/2019, Scuola Secondaria 1°

5° classificato: CLASSE 2^B SCUOLA SECONDARIA 1° DI PEDAVERA I.C. PEDAVERA.

SLOGAN:

**"POCHI GRASSI E PATATINE,
MA MANGIATE LE VITAMINE,
PROTEINE A VOLONTA'
MA GLI ZUCCHERI A META'".**

Punteggio: 39

Slogan massimo 15 parole - 19/20

Coerenza alla traccia - 5/20

Chiarezza del messaggio - 5/20

Impatto visivo - 5/20

Creatività - 5/20

6° classificato: CLASSE 2^A SCUOLA SECONDARIA 1° DI PEDAVERA I.C. PEDAVERA.

SLOGAN:

**"ELIMINIAMO I GRASSI A PICCOLI PASSI,
DEPURIAMO IL NOSTRO CORPO E NON MANGIAMO COME UN PORCO,
COMPRIAMO LA FRUTTA E MANGIAMOLA TUTTA".**

Punteggio: 34

Slogan massimo 15 parole - 14/20

Coerenza alla traccia - 15/20

Chiarezza del messaggio - 5/20

Impatto visivo - 5/20

Creatività - 5/20