

### **SANTI MARTIRI 49 - CAVANELLA 38**

La serata inizia con la prima partita di pallabase tra Santi Martiri e Cavanella, che avrebbe decretato quale squadra avrebbe giocato per il primo o secondo posto. Le Aquile si dividono nelle due file, e nel mentre il Cavanella si dispone nel campo per iniziare la difesa, che si rivela peggiore rispetto al solito; questo probabilmente dovuto a una regola non nota ai Gigliati, che implica che dopo un tocco di piede tutti gli avversari debbano avanzare di una base. Invece il Santi Martiri sembra essersi ripreso dall'attacco della prima partita dei gironi, procedendo in modo regolare e facendo molti punti. Un altro evento che ha caratterizzato la prima fase è stato un fallito tentativo di homerun, che è sfociato in una penalità per i Giallo-Neri dopo una protesta da parte di un Aquilotto. La seconda parte della partita vede i Gigliati condizionati dalla loro difesa andata male, e nonostante gli ottimi tiri di Alessandro Fiorin e Adele Miorin, i Santi Martiri non mollano e grazie alle giocate di Riccardo Uello e i lanci precisi degli scimmioni Gabriel Gozzo e Cristian Marchesan riescono a concludere la partita senza sbavature. Finita la seconda fase le contrade si riuniscono in cerchio e il Don decreta il verdetto: i Santi Martiri vincono 49-38 e ottengono la quarta finale della giornata.

*Letizia Pavan*

### **SPAREDA 52 - PIAZZALE 46**

L'ultima semifinale della serata vede in campo le seguenti contrade: Piazzale e Spareda. È proprio quest'ultima a partire in difesa, contro l'attacco degli Indiani caratterizzato soprattutto dai tiri di Nicolò Gobbato (con i suoi campanili) e molti altri. La difesa dei Nero-Verdi è promettente, spicca principalmente Leo Zanon (con i suoi tiri dritti in Casabase); al termine dell'attacco dei Blues, è il momento dei Draghi di dimostrare il loro valore: questi riescono a mettere in difficoltà gli avversari, senza auto eliminarsi e riuscendo a fare più punti possibili. Riescono nell'impresa anche contro la difesa dei Blues, che avevano dimostrato il loro valore nelle partite precedenti, accompagnati dagli animatori Anna Bontempo (PZ) e Marco "Zano" Zanolot (PZ). I Draghi, seguiti dalle animatrici Gloria Daneluzzi (SP) e Uera Girotto (SP), riescono a portare a casa la vittoria con un punteggio di 52 a 46.

*Maria Girotto ed Emma Roviello*

### **SCUSATECI!**

Nel precedente numero ci sono stati tre errori: il medagliere è stato aggiornato il 01/09/2026, non 2025, la calda serata di ieri era il 1 settembre, non agosto e la partita Spareda-San Giusto pallacampo di piccole è finita 3 a 0, non 0 a 0.

*La Redazione*

# **FDR NEWS**

*tutto il rosa della festa*

## **POKER D'AQUILE**

Il pomeriggio del 2 settembre vede impegnati tutti gli atleti della FdR, in particolare i piccoli nelle olimpiadi e i grandi nella dama. Quest'ultimo torneo, disputato come da tradizione nella cucina dell'oratorio, termina con i tre ragazzi sul podio provenienti tutti da contrade differenti: in particolare al terzo posto si classifica Diego Bettin (SG), al secondo Massimo Falcomer (CU), mentre la tanto ambita medaglia d'oro viene conquistata da Mattia Rigo (SP) dopo una finale molto combattuta finita 2-1 per lo sparedino.

Lungo le corsie preparate sul campo da calcio invece è un continuo movimento: tra le corse degli 80 e 200 metri, i saltelli dei sacchi e le mani larghe accanto alla bocca per le gare dei cucchiari, le fasi eliminatorie di queste discipline si protendono per circa 3 ore e mezza. Riescono a passare il turno atleti provenienti da un po' tutte le contrade, anche se quelle con più ragazzi qualificati alle semifinali sono San Giusto e Spareda. Prossimo appuntamento con le olimpiadi piccoli venerdì pomeriggio!

### **NON CIELO DICONO**

È un complotto: non vi siete accorti che quasi tutti i gironi sono uguali? I bambini che hanno pescato i biglietti erano membri di un gruppo d'azione e si sono messi d'accordo; di notte si sono intrufolati per modificare la forma e la dimensione dei foglietti in modo da pescare sempre le stesse contrade. NON CIELO DICONO, MA È TUTTO PILOTATO DA UN GRUPPO DI NANETTI MALEFICI!

### *I MINIONS*

### **MEDAGLIERE**

|               | 0 | A | B |
|---------------|---|---|---|
| Cavanella     | 6 | 3 | 2 |
| San Giusto    | 4 | 5 | 6 |
| Santi Martiri | 4 | 3 | 5 |
| Spareda       | 3 | 7 | 3 |
| Piazzale      | 3 | 3 | 6 |
| Centro        | 1 | 1 | 2 |

Aggiornato il 02/09/2026

## ***CALCIO GRANDI***

### ***S. MARTIRI 3 - CAVANELLA 0***

La prima semifinale di calcio grandi uede in campo i Gigliati e le Aquile. La partita si preannuncia complicata per i Giallo-Neri, vista l'incredibile tenacia della difesa Viola nelle precedenti partite. Tuttavia questo rimane solo un presentimento: prima della metà del primo tempo il nuovo prestito portogruarese Divine Aguoba ai Giallo-Neri segna un gol rasoterra che spezza la guardia dei Gigliati. Successivamente anche il cugino dell'autore, Erick Isere, segna un gol su rigore dato per un fallo di mano nell'area viola. Ora i Santi Martiri campano di rendita grazie al 2-0 e anche grazie al fatto che l'instancabile punta Tommaso Belluzzo (CU) è costretto a uscire in panchina per un infortunio. L'attacco Viola è indebolito, e gli Aquilotti continuano la loro partita. Ed è prima del duplice fischio che Leon Gabriel Salieri mette la sua firma chiudendo il primo tempo 3-0. Il Cavanella ora è costretto a provare il tutto per tutto adattando Tommaso "Pane" Zoccarato come punta, ma nonostante le molte occasioni fornitegli dal tenace Alessandro Fiorin non è riuscito a sbilanciare il risultato: un palo e un'altro paio di azioni concluse nella rimessa dal fondo o salvate dal portiere Giallo-Nero Giona Salieri non permettono al Cavanella di assicurarsi il podio.

*Giuseppe "Beppe" Brauo*

### ***S. GIUSTO 5 - CENTRO 0***

La seconda semifinale di calcio Grandi si svolge tra Centro e San Giusto sotto un sole cocente. I Lupetti, che oggi non sono in ottima forma complice anche la mancanza di due atleti che ieri sono stati fondamentali, sfidano degli ottimi Guerrieri. Fin dall'inizio si capisce che è una partita a senso unico, con i Bianco-Rossi sempre in area di tiro che mettono alle strette gli avversari. Poco può fare il portiere Christian Persico, che dopo alcune parate subisce il gol dell'1 a 0 di Valentino "Furetto" Moretto, classe 2014. Il Centro si fa coraggio e grazie a degli scatti degni di Usain Bolt, Kevin Bidoggia Bisca firma il gol del pareggio. La favola si interrompe qualche secondo dopo, quando il guardalinee alza la bandierina e segnala un fuorigioco. I tifosi Bianco-Azzurri protestano, ma la partita continua. A sorprendere il portiere è Francesco Sibau, che segna il gol del 2 a 0 che pone fine al primo tempo. Il San Giusto mantiene il vantaggio tutto il match, mostrandosi aggressivo e pericoloso e costruendo un ottimo gioco. Spicca particolarmente Pietro "Costa" Guernieri (SG), classe 2012, che insacca la rete portando la squadra a 3 a 0. Ricordiamo che questo giovane fenomeno è stato ceduto per la sua straordinaria bravura dalla Julia Sagittaria alle giovanili del Venezia. I Lupetti cercano di arginare il problema ma ormai il San Giusto è sulle ali della vittoria: Mattia Rossi (SG) infatti sorprende gli avversari e fissa il punteggio a 4 a 0. Ormai la partita sembra finita, entrambe le squadre potrebbero rallentare ma il già citato Costa firma la doppietta. Triplice fischio, l'incontro finisce con un punteggio di 5 a 0; i Guerrieri guadagnano una medaglia, ora bisogna solo scoprire di quale colore.

*Matteo Marzola e Anna Zordan*

## ***PALLACAMPO PICCOLE***

### ***S. MARTIRI 2 - S. GIUSTO 0***

La partita inizia con la pallina in mano alle Guerriere che rapidamente beccano la prima Aquilotta. I Santi Martiri provano a beccare Alessia Rosson, che con grande agilità riesce a recuperare una pallina, seppur invadendo la provvisoria avversaria. La partita è equilibrata, fino a quando le Guerriere perdono due palline, che portano in vantaggio le Aquilotte. L'ultima Guerriera in campo è Sueva Ceccotto che schiava molte palline di Carlotta Benatelli (SM), fino a quando quest'ultima con un colpo deciso la spedisce in provvisoria assicurando un posto sul podio ai Santi Martiri.

*Beatrice Bergamo e Giulia Cocolo*

### ***PIAZZALE 1 - SPAREDA 0***

La seconda partita dell'ottava giornata della Festa dei Ragazzi trova in campo le contrade Piazzale e Speredà. Il gioco inizia dalla provvisoria delle Indiane, ma dopo qualche passaggio il vantaggio va alle Draghettes grazie alla pallina recuperata da Ludovica Stefanon (SP). La partita continua in modo equilibrato e tutte e due le squadre rimangono con una giocatrice in campo. Chiara Rosella (PZ), ultima rimasta in campo, riesce a portare a casa la partita beccando la sua avversaria accedendo così alle finali.

*Hiwan Camponogara*

## ***PALLACAMPO GRANDI***

### ***PIAZZALE 6 - SPAREDA 0***

La partita che determina il passaggio alla finale primo-secondo uede in campo le grandi del Piazzale e di Speredà. Le Indiane partono con la pallina ma viene presto intercettata da Lucrezia Pedrazzi (SP). Le Draghettes provano a conquistare la partita ma le palline recuperate da Caterina Zanon, Beatrice Pauletto e Silvia Perinel (PZ) non glielo permettono. Le Blues continuano sulla stessa onda stracciando definitivamente le Nero-Verdi accedendo alle finali.

*Matilde Ortolan*

### ***CAVANELLA 0 - S. MARTIRI 5***

La seconda partita di pallacampo grandi inizia con Santi Martiri e Cavanella che si sfidano nel campo. La pallina parte dalla provvisoria delle Gigliate. Il Cavanella perde la pallina che va ai Santi Martiri con Gaia Fava (SM) in provvisoria. Dopo un breve time out a causa di due infortuni si ricomincia ancora più agguerrite. Il match è combattuto con un vantaggio per le Giallo-Nere grazie ai passaggi tesi di Emma Spironello (SM) che manda molte avversarie in provvisoria. Le Aquilotte volano in alto conquistando così la vittoria 5 a 0.

*Maya Filoso*

# ZAION TIMES

ANNO 1 N.1

3 settembre 2026

QUESTA NON E' UNA VERA TESTATA GIORNALISTICA E' STATA ELABORATA PER LA SOLA REALIZZAZIONE DELLA CACCIA AL TESORO 2019. LE NOTIZIE IN ESSA RIPORTATE SONO DI PURA INVENZIONE E NON HANNO ALCUNA ATTINENZA CON LA REALTA'. OGNI RIFERIMENTO A PERSONE, COSE E FATTI REALMENTE ACCADUTI E' PURAMENTE CASUALE.

EDIZIONE SPECIALE

QUESTA NON E' UNA VERA TESTATA GIORNALISTICA E' STATA ELABORATA PER LA SOLA REALIZZAZIONE DELLA CACCIA AL TESORO 2019. LE NOTIZIE IN ESSA RIPORTATE SONO DI PURA INVENZIONE E NON HANNO ALCUNA ATTINENZA CON LA REALTA'. OGNI RIFERIMENTO A PERSONE, COSE E FATTI REALMENTE ACCADUTI E' PURAMENTE CASUALE.

## LA GRANDE QUIETE:

### Le divinità che annullano le emozioni entrano in azione

Ciao ragazzi, questa probabilmente sarà l'ultima storia che vi racconterò come cantastorie della Caccia al Tesoro, ma non preoccupatevi, qualcuno mi sostituirà e la tradizione continuerà.

Quest'anno vorrei narrarvi di qualcosa che già conoscete: le emozioni. Vi parlerò di un luogo dove otto amici affronteranno un'avventura impegnativa e, nemmeno a dirlo, avranno bisogno del vostro aiuto. Prima di continuare, un piccolo avviso, se nelle storie precedenti prendevo un po' in giro i componenti del gruppo Caccia al Tesoro, in questo racconto, mi sono preso la libertà di prendere in giro voi Cacciatrici e voi Cacciatori.

Bene, ora possiamo iniziare.

Ci troviamo a Ezaion, il Cosmos delle Emozioni, un luogo variopinto dove ogni colore è vivo, ogni sentimento ha una voce e ogni energia prende forma. È la Sorgente delle Emozioni, il punto da cui nasce tutto ciò che proviamo: amore, rabbia, gioia, paura... tutto parte da qui. Ezaion è un luogo che cambia forma a seconda di ciò che provi: a volte luminoso, a volte tempestoso, sempre vivo.

In questo magico luogo vivono otto spiriti antichi, ognuno legato a un'emozione e a un colore. Sono potenti e vicini ai ragazzi: parlano, si muovono, si arrabbiano, ridono, si sorprendono. Sono guide, amici... e a volte sfide da affrontare. Loro sono:

• Áine che rappresenta l'amore, è indicata con il colore rosa. Áine è praticamente una lampadina rosa che ti scalda il cuore. Appare, sorride, e all'improvviso tutto sembra facile come montare un mobile IKEA con le istruzioni giuste. Dall'Irlanda arriva

con fiori, luce e promesse... e un po' di zucchero filato;

• Pele che impersonifica la Rabbia, è identificata dal colore rosso. Pele è un vulcano con le gambe. Non è cattiva: è solo molto energica. Corre, esplode, brucia... insomma, se la inviti a cena, tieni l'estintore vicino. Dalle Hawaii porta fuoco, lava e quella rabbia che ti fa dire

“OK, respira... respira...”;

• Bacco che esprime Gioia, il suo colore è il giallo. Bacco è la festa che arriva anche quando non l'hai organizzata. Entra, accende la musica, e in cinque minuti tutti ballano, ridono e dimenticano cosa stavano facendo. È il sole romano in versione DJ;

• Acli che identifica la Tristezza, si presenta sempre in blu. Acli è la dea che arriva con una coperta, una tisana e dice: “Ok, parliamone”. Non fa paura: è calma, profonda, un po' poetica. Dalla Grecia porta lacrime di qualità premium e momenti di riflessione;

• Erlik, lui è la Paura, è di nero vestito. Erlik vive nelle ombre, ma non è cattivo: è quello che ti dice “Ehi, forse non è una buona idea infilare la mano lì dentro”. È il tutor della prudenza. Turco-mongolo, elegante, sempre vestito di nero come un influencer gotico;

• Shiva che porta Serenità. Verde è la sua veste. Shiva è la calma cosmica. Parla poco, medita molto, e quando apre bocca il mondo si zittisce per ascoltare. È il Grande Meditatore indiano: praticamente la modalità “non disturbare” fatta divinità;

• Lauma, lei... lei è la Sorpresa. Se vedi in lontananza una macchia viola sai che è lei. Lauma è il

“BOO!” gentile. Appare, fa un fruscio nel bosco, e ti sorprende senza farti saltare la colazione. Baltica, magica, misteriosa: la fata che ama gli effetti speciali;



· Nergal, ovvero il Disgusto. Si manifesta con il colore arancione. Nergal è tutto ciò che ti fa dire “bleah!”. Decomposizione, malattia, cose che non vuoi toccare nemmeno con i guanti. Ma è utile: ti insegna cosa evitare. Mesopotamico, arancione, e sempre pronto a ricordarti che certe cose... no.

I nostri eroi hanno un nemico giurato ed è lui:

Lento Capriole, in arte SixChillSeven, è tipo l'antieroe del “calma raga”, ma versione meme. Non vola, non lancia raggi laser, non salva pianeti. Appare nello spazio come una notifica che dice “stai chill bro” e, appena arriva, tutto diventa un po' “meh”, come quando apri YouTube e non sai cosa guardare.

Gira con un telecomando che non funziona da milioni di anni, ma lui lo preme comunque con la sicurezza di chi dice: «Fidati, bro», senza avere la minima idea di cosa stia facendo. I tasti sono Chill, Mute e SixSeven, anche se nessuno ha capito cosa faccia quest'ultimo. Se qualcuno è arrabbiato, lui lo punta e dice “troppo rosso, downgrade”. Se qualcuno è innamorato, dice “cringe” e resetta tutto. Se qualcuno è triste, abbassa il volume. Se qualcuno è felice, lo mette in modalità risparmio energetico perché “troppo hype”.

Indossa solo grigio perché i colori, appena lo toccano, si spengono come se avessero la batteria scarica. Le sue cuffie giganti non suonano musica: servono solo a lasciare l'universo fuori come fosse rumore di fondo. Quando parla, sembra un tutorial letto da un robot che ha sonno.

La leggenda dice che l'universo, stanco dei drammi, abbia creato lui per abbassare il volume generale. E lui è arrivato con la stessa energia di uno che entra in stanza dicendo: “ok raga, calma”, come se stesse moderando un

server Discord in fiamme.

#### La storia

Siamo a Ezaion, nella galassia Virellion, una spirale luminosa dove le stelle cambiano colore in base all'umore. Quando sono felici brillano d'oro, quando sono tristi diventano blu e quando si arrabbiano... meglio indossare gli occhiali da sole.

Corre il ciclo stellare 10.169. Nella sala principale del Palazzo Comune si riunisce il Maggior Consiglio per definire nuove migliorie da apportare al Cosmos. Dopo sei ore di dibattito, tre pause merenda, due sonnellini clandestini e una discussione accesiissima sull'utilità delle panchine galleggianti, viene finalmente presa una decisione importante.

Occorre abbellire otto zone in degrado attraverso un concorso di SINFONIE CROMATICHE DEL SUOLO, nel quale i partecipanti, utilizzando piante colorate, devono "dipingere" paesaggi o realizzare composizioni astratte.

Le regole del concorso prevedono che ogni partecipante possa elaborare una proposta per ciascun luogo, predisponendo uno schizzo in miniatura su un fazzoletto di terreno di un metro per un metro e utilizzando le stesse piante previste per l'opera finale.

Il luogo deputato alla realizzazione dei bozzetti è La Tela Vivente di Lodolci, un enorme giardino-laboratorio famoso in tutta la galassia e tristemente noto per le sue aiuole che, a volte, decidono spontaneamente di cambiare disposizione durante la notte.

Il comitato elabora un manifesto, corredato da un regolamento descrittivo, e ne espone copie lungo tutti i percorsi armonici (le strade, per capirci) del Cosmos.

CONTINUA...



**Entro Sabato 5 Settembre**, prima della partenza della Caccia al tesoro, recuperare:

- n. 2 camicie a quadri
- n. 2 cappelli di paglia
- n. 1 paletta da giardinaggio
- n. 2 canottiere

Gli oggetti dovranno essere consegnati sabato mattina alle ore 11:00 all'organizzazione sotto il portico ingresso oratorio. Contrassegnare tutti gli oggetti con il nome della squadra, quelli piccoli raccolti in un'unica borsa