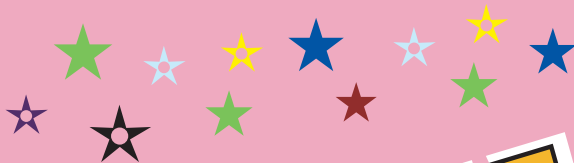


# PRO LOCO VALLE D'IVEDRO



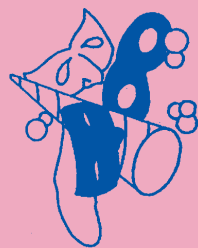
# CARNEVALE 2017

## SABATO 18 FEBBRAIO

- APERTURA CARNEVALE VARZESE CON L'USCITA DEL GIORNALE SATIRICO "L'ASINO".  
ore 15,00 - Ul Carneval di "gugnit" tutti in maschera nel salone dell'Alveare con giochi e musica per bambini a seguire piccola sfilata verso la Casa di Riposo.  
ore 16,30 - Merenda per tutti e consegna piccolo presente.  
ore 20,00 - Cena all'Alveare e a seguire serata danzante mascherata con il "Duo Arcobaleno".

## DOMENICA 19 FEBBRAIO

- ore 12,30 - Prima distribuzione di "Pulenta e Salamitt", spezzatino e gorgonzola... con la possibilità di consumazione in loco e d'asporto (Piazza Pietro Bono).  
ore 14,30 - Ritrovo gruppi mascherati presso il piazzale della stazione.  
ore 15,00 - **PARTENZA SFILATA MASCHERATA**  
★ Apriranno le quattro maschere del paese Zorz, Isepp, Angiulina e Carulign...e a seguire:  
★ IL GRUPPO DEL CARNEVALE DI BERTONIO;  
★ LE COCCINELLE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI VARZO;  
★ GRUPPO PASSEGGINI FIORITI;  
★ LE FACCINE DI WHATSAPP DELLE SCUOLE ELEMENTARI DI VARZO;  
★ DIRTY DIXIE BAND DI BORGOMANERO;  
★ IL GRUPPO DEL CARNEVALE VIGEZZINO CON "IL TRAPULA" E "LA BELA MARIANA";  
★ GLI AMICI IN PIAZZA DI PIEDIMULERA;  
★ IL GRUPPO CARNEVALE DI CIMAMULERA CON "PIN PAULIN E LA LENA"  
★ IL GRUPPO GUASTAFESTE CON MUSICA E TRUCCABIMBI;  
★ IL GRUPPO TEATRALE VARZESE CON "VENEZIA";  
★ E INFINE MASCHERE SPONTANEE.  
ore 16,30 - Seconda distribuzione di "Pulenta e Salamitt" in Piazza Pietro Bono.  
ore 17,00 - Assegnazione "Asino d'Oro" edizione 2016, verrà premiato il Varzeese protagonista della più grossa "asinata".



## DOMENICA 26 FEBBRAIO

- ore 13,30 - Ritrovo piazzale Trieste per partecipazione al CARNEVALE VIGEZZINO E DI DOMODOSSOLA.

## DOMENICA 5 MARZO

- ore 13,30 - Ritrovo piazzale Trieste per partecipazione al CARNEVALE DI PIEDIMULERA

## MARTEDI' 7 MARZO

- ore 18,00 - Presso la sala ex latteria: estrazione vincenti SOTTOSCRIZIONE A PREMI CARNEVALE 2017.



PER INFO  
&  
PRENOTAZIONI  
333.5481843

# PROGRAMMA