

Happy Run Mat

Numero di componenti: 5 giocatori

Scopo: compiere un percorso a tappe camminando all'interno di un cingolo.

Tempo massimo di gioco: 120 secondi.

Svolgimento: i componenti si posizionano all'interno del cingolo e dovranno compiere un percorso a tappe prestabilito. Il caposquadra potrà scegliere se cambiare il team durante lo svolgimento per dare la possibilità a tutti i giocatori di parteciparvi

Conclusione: ad ogni traguardo di tappa raggiunto verranno assegnati 5 punti.

Punteggio: al termine del tempo di gioco, l'arbitro di corsia assegnerà alla squadra il punteggio finale calcolato moltiplicando il numero di traguardi effettivamente raggiunti per il punteggio.



Catena d'acqua

Numero di componenti: 5 giocatori

Scopo: trasportare la quantità maggiore di acqua possibile.

Tempo massimo di gioco: 120 secondi.

Svolgimento: i componenti si posizionano seduti uno dietro l'altro e dovranno passarsi un bicchiere pieno sopra la testa, fino ad arrivare all'ultimo giocatore che verserà il contenuto nell'apposito contenitore. Fatto questo, tale ultimo giocatore potrà dare il via al primo per ricominciare la catena. Se vi sono più partecipanti nella squadra, il caposquadra potrà decidere di sostituire i giocatori durante lo svolgimento.

Conclusione: la prova si conclude al termine del tempo.

Punteggio: l'arbitro di corsia assegnerà alla squadra il punteggio finale calcolato moltiplicando il numero di livelli di acqua raggiunti nel contenitore finale per 5.



Trissiamo

Numero di componenti: min. 5 - 2 squadre in contemporanea

Scopo: i componenti dovranno sfidare un'altra squadra della stessa età, in mancanza sfideranno l'arbitro di corsia.

Tempo massimo di gioco: 120 secondi.

Svolgimento: ogni componente, a turno, partendo da un punto prestabilito, dovrà correre verso l'area di gioco e posizionare la pedina all'interno dello schema a tris, dopodiché dovrà ritornare al punto di partenza da dove partirà l'elemento della squadra avversaria

Conclusione: la prova si considera conclusa al termine del tempo.

Punteggio: l'arbitro di corsia dovrà dare 5 punti ai vincitori di ogni partita.



Palline in pista

Numero di componenti: min. 5

Scopo: portare la pallina dal punto A al punto B

Tempo massimo di gioco: 120 secondi.

Svolgimento: ogni componente avrà un tratto di pista su cui viaggerà la pallina da ping pong, saranno in piedi uno a fianco dell'altro e, tenendo in mano il loro pezzo, dovranno fare una staffetta e portare la pallina a destinazione

Conclusione: la prova si considera conclusa al termine del tempo.

Punteggio: a fine tempo l'arbitro di corsia aggiudicherà 5 punti per ogni pallina portata a destinazione.



Il bruco mela

Numero di componenti: min.5

Scopo: il bruco dovrà compiere un percorso

Tempo massimo di gioco: 120 secondi.

Svolgimento: i giocatori dovranno disporsi in fila e verrà posizionata fra l'uno e l'altro un palloncino, questo bruco umano dovrà eseguire un percorso senza far cadere nessun palloncino.

Conclusione: la prova si considera conclusa al termine del tempo.

Punteggio: al termine del tempo di gioco, l'arbitro di corsia assegnerà alla squadra il punteggio finale calcolato moltiplicando il numero di ostacoli effettivamente superati per 5.

