

Corsa coi sacchi

Tutti i partecipanti si dispongono dietro al filo di nastro segnaletico uno di fianco all'altro (si procede a gruppi di 3 per squadra) e al via si parte, vince il primo a raggiungere l'arrivo. La squadra che arriva per prima il maggior numero di volte ottiene il punti del gioco, nel caso di pareggio si fa un altro round in cui partecipano i vincitori di ogni round.

Fazzolettone

Ci si dispone in due file a circa 5 metri l'una dall'altra e il primo di ogni fila dista più o meno 6-7 metri dall'animatore che tiene il fazzoletto. I giocatori si dovranno disporre in ordine di altezza in modo tale che tra due giocatori con la stessa posizione lo scontro sia equilibrato. All'inizio del gioco l'animatore chiamerà un numero e i corrispondenti giocatori dovranno correre dall'animatore a prendere il fazzoletto e tornare dalla loro squadra. Nel momento in cui si torna dalla propria squadra con il fazzoletto si fa un punto, se il giocatore avversario tocca il possessore del fazzoletto prima che raggiunga la propria squadra sarà la sua a totalizzare il punto, non si può spintonare l'avversario per rallentarlo. L'animatore potrà chiamare un numero o un'operazione adeguata all'abilità matematica dei giocatori.

In caso venga chiamata una serie di numeri i giocatori si comporteranno nelle seguenti maniere:

- 2 persone: uno porta in groppa l'altro o a carriola (l'animatore può imporre uno al momento della chiamata del numero)
- 3 persone: a sedia (due persone tengono un braccio dritto e l'altro piegato orizzontalmente di 90° per andare a formare un quadrato una volta agganciati mentre il terzo si andrà a sedere sulle loro braccia)

ecco uno schema che rappresenta la zona di arrivo per fare il punto:

Zona di arrivo di questa squadra

Posizione della fila dell'altra squadra

Animatore

Zona di Posizione della fila di una squadra

Percorso con lo spaghetti

Si creano coppie con giocatori della propria squadra.

A turno, partono le prime coppie delle file delle due squadre; entrambi i giocatori della coppia avranno in bocca le estremità dello spaghetti e a metà percorso dovranno girare intorno alla sedia (o slalom).

Si torna indietro senza che lo spaghetti si rompa e danno il 5 al secondo e via dicendo.

Se lo spaghetti si rompe, ne viene consegnato un altro e la coppia riparte dall'inizio.

Si fanno due giri, vince chi finisce prima.

BOCCE

Ogni gruppo ha 4 giocatori, 2 per ogni squadra. Ognuno ha due bocce.

Si tira a sorte chi per primo lancia il primo bocchino all'interno del campo da gioco.

Ogni giocatore lancia a turno le bocce. La persona la cui boccia è più vicina al pallino salta un giro fino a che qualcuno della squadra avversaria si avvicina di più al pallino.

Ogni boccia della squadra che è più vicina al pallino rispetto alla palla più vicina del giocatore della contrada avversaria, segna un punto.

Se la squadra avvicina al bocchino tutte e 4 le bocce il punteggio raddoppia a 8 (invece di 4).

La gruppo della squadra che arriva per prima a 21 punti (o 15 o 11 a seconda di quante squadre giocheranno) vince la partita.

La squadra che vince più partite vince il gioco