



KUBB

ETA' GIOCATORI 6 - 17



NUMERO DI PARTECIPANTI 2



MATERIALE NECESSARIO

Kubb Set

INFO SPAZIO e ORGANIZZAZIONE

Lo scopo è di abbattere tutti e cinque i Kubb disposti sulla linea di fondo del giocatore avversario, colpendoli con i bastoni da lancio e successivamente abbattere nello stesso modo il re

Se prima dell'epilogo, si abbatte il Re, il giocatore che lo ha abbattuto è sconfitto indipendentemente dall'andamento della gara



Birilli Finlandesi

ETA' GIOCATORI 6 - 17



NUMERO DI PARTECIPANTI 2



MATERIALE NECESSARIO

Set di birilli finlandesi

INFO SPAZIO e ORGANIZZAZIONE

Regole simili al bowling ma lanciando un perno di legno

L'operatore avrà cura di far attendere il proprio turno ai due partecipanti rispettando la distanza di sicurezza

Buttando a terra un solo birillo si guadagnano tanti punti quanto il numero segnato su di esso. Se vengono buttati a terra due o più birilli viene segnato come punteggio il numero di birilli che toccano terra

Vince chi raggiunge i 50 punti esatti; se con un lancio si superano i 50 punti si ritorna a 25 punti.



Cornhole

ETA' GIOCATORI 6 - 17



NUMERO DI PARTECIPANTI 2



MATERIALE NECESSARIO

Piattaforma di legno Cornhole

16 Sacchetti di Mais

INFO SPAZIO e ORGANIZZAZIONE

L'operatore avrà cura di far attendere il proprio turno ai due partecipanti rispettando la distanza di sicurezza

Ogni sacchetto che va in buca vale 3 punti, ogni sacchetto che rimane sulla piattaforma anche senza andare in buca vale 1 punto

Il gioco termina quando si arriva a 21 punti



Peteca

ETA' GIOCATORI 6 - 17



NUMERO DI PARTECIPANTI 2



MATERIALE NECESSARIO

Rete altezza da 1,40 a 2mt Peteca

INFO SPAZIO e ORGANIZZAZIONE

**Regole simili al volley ma colpendo con
guanto e sonori schiaffoni una Peteca.**

Vince la sfida chi arriva per primo a 10 punti