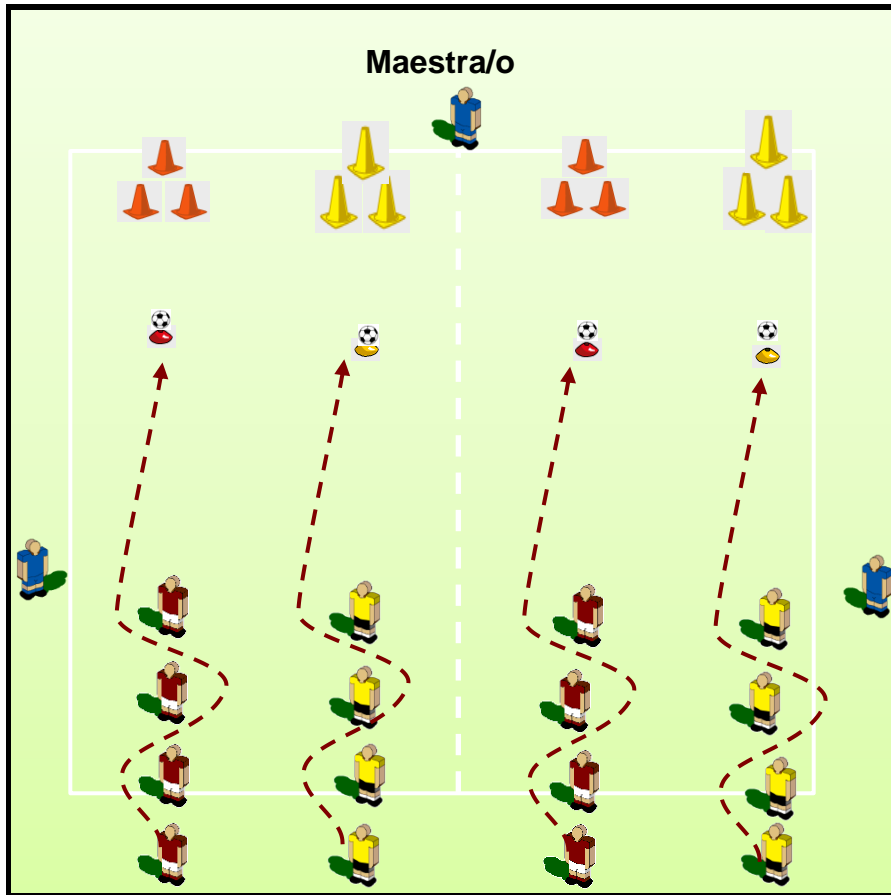


## Gioco 1

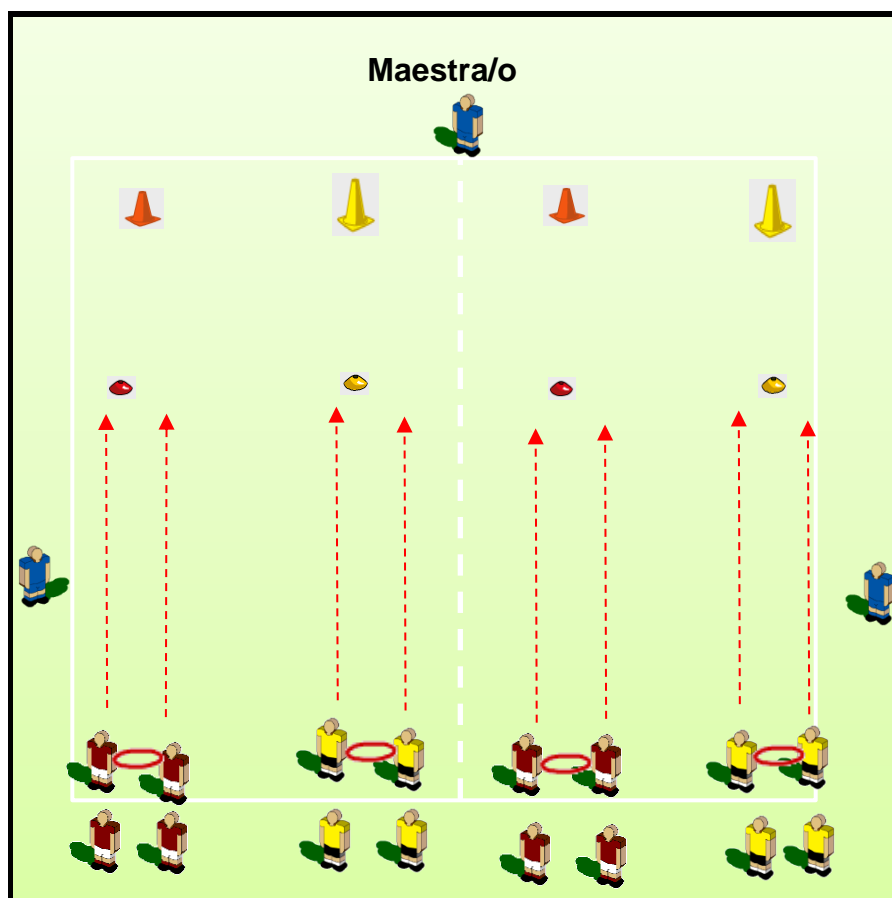


La squadra si dispone in fila indiana con dello spazio tra i giocatori. L'ultimo della fila parte ed esegue uno slalom tra i compagni per poi correre a recuperare la pallina posta sopra al cinesino. Dopo aver preso la pallina, la lancia con l'obiettivo di far cadere tutta la piramide. Dopo il tiro recupera la pallina e la posiziona sul cinesino, questo sarà il segnale di partenza per il compagno. Dopo aver posato la pallina, il giocatore deve correre velocemente verso la propria squadra per sistemarsi all'inizio della fila.

Ogni volta che la piramide viene totalmente distrutta, la squadra guadagna 1 punto e velocemente dovrà risistemare la piramide per poter continuare la sfida e fare più punti della squadra avversaria.

**N.B: Nel secondo turno, ogni squadra viene divisa in due così da ridurre i tempi morti.**

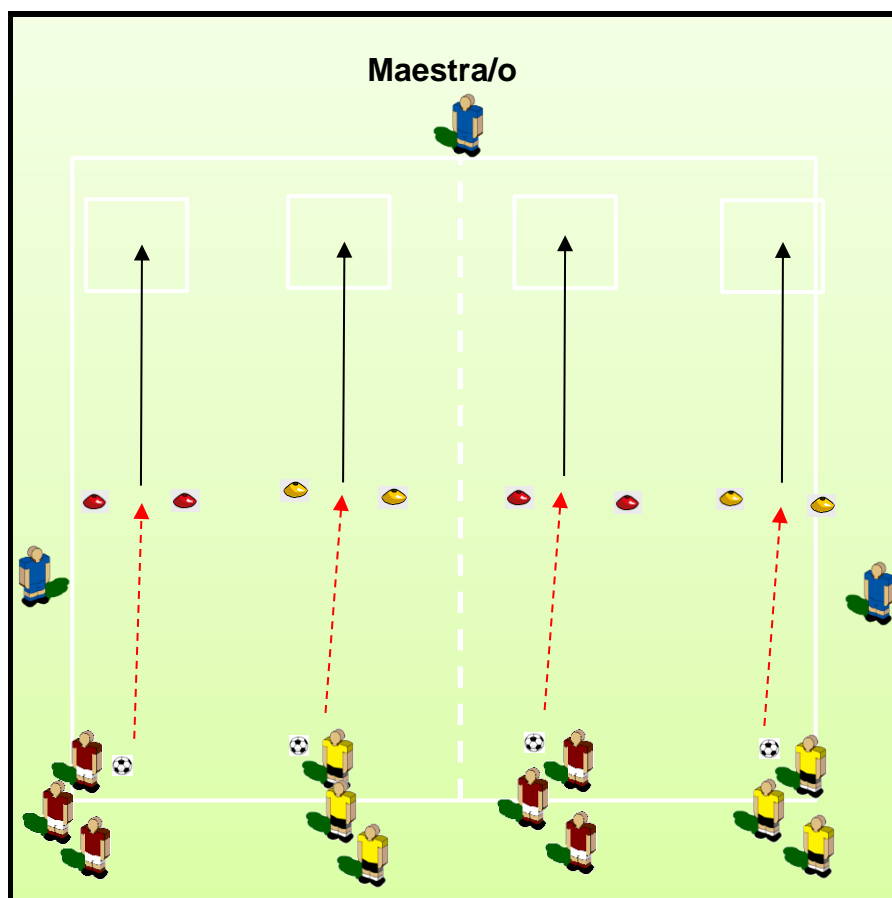
## Gioco 2



I giocatori partono in coppia tenendo un cerchio/pallone in equilibrio tra i due (pancia/pancia, schiena/schiena, fianco/fianco) fino al cinesino. Quando arrivano al cinesino, uno dei due deve lanciare il cerchio per fare centro nel cono, se viene fatto centro senza far cadere il cono si guadagna 1 punto, altrimenti 0. I compagni successivi possono partire subito dopo il lancio del compagno.

**N.B: Nel secondo turno, ogni squadra viene divisa in due così da ridurre i tempi morti**

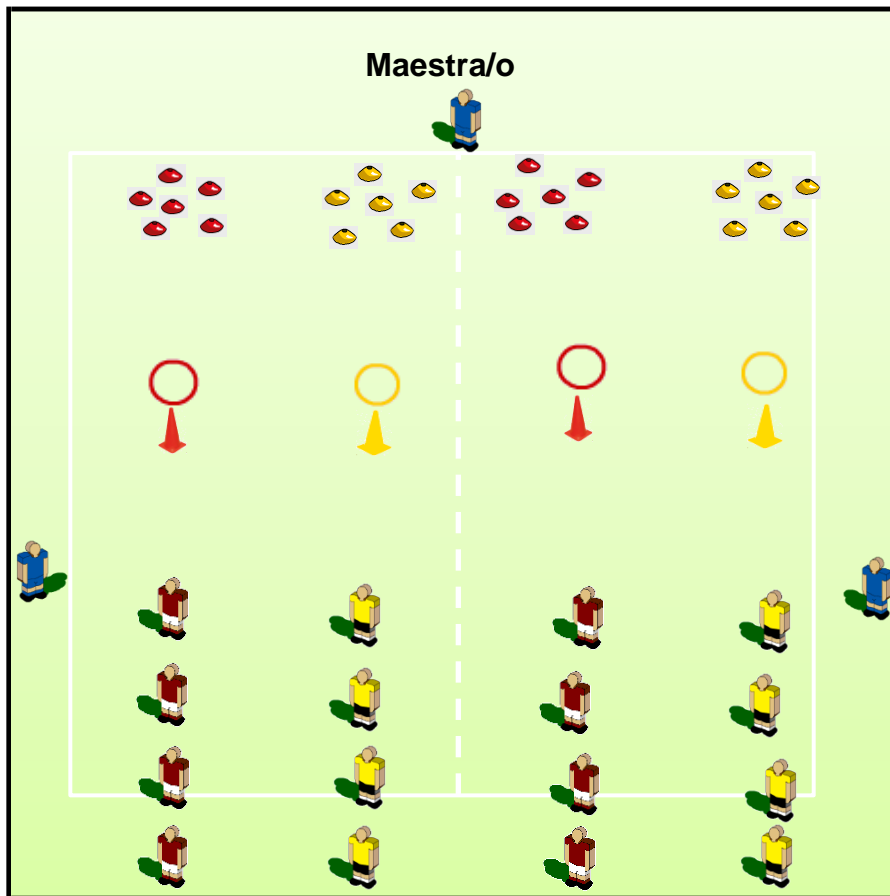
### Gioco 3



Tutti i giocatori sono in fila con le gambe divaricate. L'ultimo giocatore striscia sotto le gambe del compagno per poi prendere la palla con le mani e correre fino al cancelletto formato dai due cinesini. Arrivato ai cinesini, ferma la palla e la calcia per mandarla all'interno del quadrato. Se la palla si ferma nel quadrato, si guadagna 1 punto, se esce 0. Dopo il tentativo, si recupera la palla e si torna velocemente all'inizio della fila così da poter far partire il compagno in fondo.

**N.B:** Nel secondo turno, ogni squadra viene divisa in due così da ridurre i tempi morti

### Gioco 4 (Primo turno)

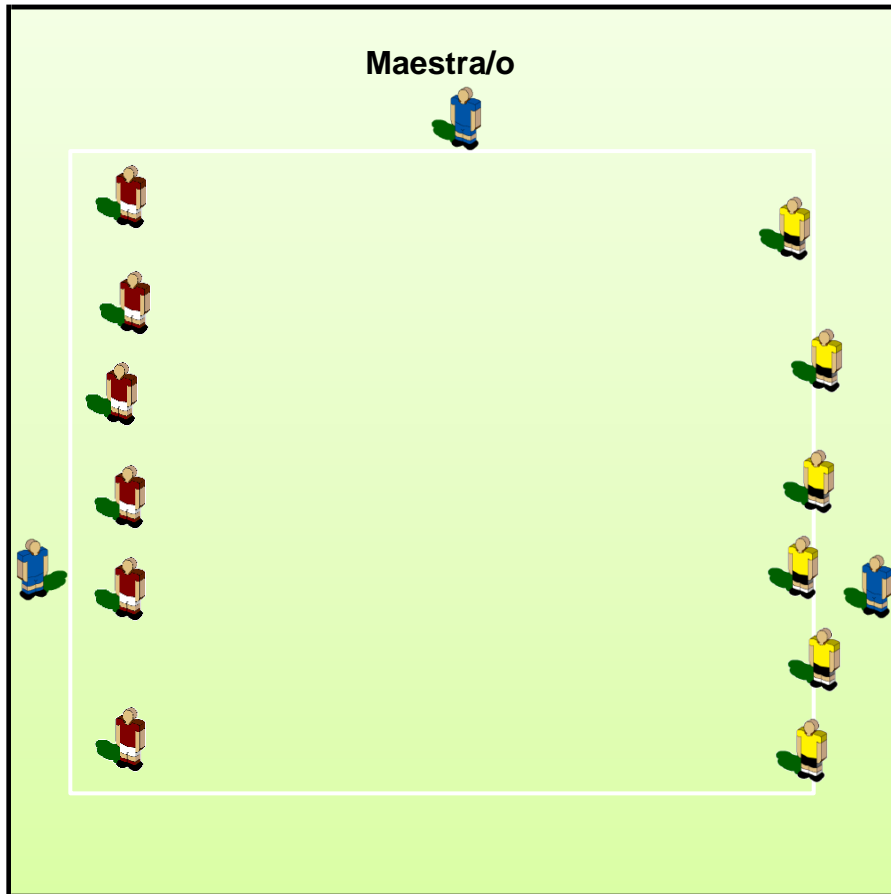


Il primo di ogni squadra parte ed esegue un rotolamento, per poi alzarsi e passare dentro ad un cerchio posto sopra ad un cono. Dopo essere passato dentro al cerchio, corre veloce per prendere un cinesino e portarlo alla propria base dando il cinque al compagno per farlo partire.

Vince la squadra che recupera tutti i cinesini nel minor tempo.

Ogni sfida vinta si guadagna 1 punto e dopo alcune sfide si introducono alcune varianti. Es: Al posto del rotolamento bisogna camminare in quadrupedia fino al cono.

### Gioco 4 (Secondo turno)



Gioco delle code. Ogni giocatore ha una pettorina pizzicata nei pantaloni come se fosse una cosa. Al via, le due squadre partono e devono cercare di rubare tutte le pettorine della squadra avversaria, la prima squadra che rimane senza pettorine perde. Quando viene rubata la coda, il giocatore che l'ha conquistata la deve lasciare immediatamente a terra, mentre chi è rimasto senza, la raccoglie ed esce temporaneamente dal campo di gioco e si prepara per la sfida successiva.

Ogni sfida vinta vale 1 punto e si continua fino al fischio finale.