

ZABAWY KONKURSOWO-TURNIEJOWE – DRUŻYNOWE (jedna drużyna z każdej miejscowości lub łączonych miejscowości)

Wyścig z przenoszeniem piłki lekarskiej

Pierwszy zawodnik z drużyny trzyma piłkę lekarską 3kg, na sygnał startuje do wyznaczonego miejsca, wraca do drużyny gdzie przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik przekroczy linię mety z piłką lekarską.

Bieg w workach

Zawodnicy wchodzi do worka grupowego i biegają do wyznaczonego miejsca i z powrotem. Konkurencja kończy się w momencie, gdy wszyscy zawodnicy przekroczą linię mety.

Wyścig z piłką „między głowami”

W parach na linii startu zawodnicy obejmują się w pasie, wkładają piłkę między swe głowy, mocno ją przyciskając, aby nie wypadła. Na sygnał pierwsza para biegnie do wyznaczonego miejsca i wracają na linię startu gdzie przekazują piłkę kolejnej parze. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatnia para przekroczy linię mety.

Zabawa “Bieg po buty”

Pierwszy gracz z drużyny biegnie do wyznaczonego miejsca (obręczy), zdejmuje buty i wkłada je do niej. Następnie biegnie z powrotem. Dotyka ręką kolejnego zawodnika swojej drużyny i ten rusza. Kiedy już cały zespół jest bez butów, gracze po kolei (w takiej samej kolejności jak do zdjęcia butów) biegną do obręczy, zakładają buty i wracają biegiem. Pierwszy zespół z butami na nogach – wygrywa. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik przekroczy linię mety z piłką lekarską.

Strzały na bramkę „na celność”

W bramce ustawione są cele. Zawodnicy mają za zadanie trafić w wyznaczony cel (nie ma limitu prób). Na jednego zawodnika przypada jeden cel. Zmiana zawodnika następuje w momencie ustrzelenia celu. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik ustrzeli ostatni cel.

Przeciąganie liny

Wszyscy uczestnicy dzielą się na dwie równe drużyny, gdzie po zapoznaniu się z zasadami konkurencji przeciągają linię. Konkurencja kończy się w momencie, gdy jedna drużyna przeciągnie drugą poza wyznaczoną linię.

Bieg z podbijaną piłeczką do tenisa stołowego.

Pierwszy zawodnik z drużyny trzyma raketkę, na sygnał startuje do wyznaczonego miejsca podbijając piłeczkę, po przekroczeniu wyznaczonej linii wraca do drużyny gdzie przekazuje raketkę i piłeczkę kolejnemu zawodnikowi. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik przekroczy linię mety.

Trzy na trzy do jednego kosza

Drużyny wybierają 3 reprezentantów. Zgłoszone drużyny dzielone są na grupy, w których grają w systemie każdy z każdym. Wygrywa drużyna, która w najkrótszym czasie trafi 10 razy do kosza (bez podziału na punkty za odległość).

Narty wieloosobowe

Drużyny wybierają po 4 reprezentantów. Zadaniem drużyny jest w jak najkrótszym czasie przemierzyć w nartach wieloosobowych trasę, jednocześnie zachowując przez cały okres konkurencji cały skład osobowy drużyny.

Prowadzenie piłeczki do unihokeja kijem

Pierwszy zawodnik z drużyny, na sygnał startuje do wyznaczonego miejsca, prowadząc piłeczkę do unihokeja za pomocą kija, wraca do drużyny (nadal prowadząc piłkę kijem), gdzie przekazuje piłeczkę oraz kij kolejnemu zawodnikowi. Konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik przekroczy linię mety z piłką lekarską.

W powyższych konkurencjach obowiązuje zasada: LICZY SIĘ CZAS.

Każdej drużynie indywidualnie liczony jest czas na pokonanie danej konkurencji. Wygrywa ta drużyna, która wszystkie konkurencje wykona w najkrótszym czasie (suma czasów). Drużyna musi podejść do wszystkich konkurencji, jeśli chce mieć realne szanse na zwycięstwo. W przypadku braku podejścia do jednej z konkurencji, do czasu drużyny doliczany jest czas potrzebny na pokonanie jej przez najwolniejszą drużynę w danej konkurencji + 10 karnych sekund.

ZABAWY KONKURSOWO-TURNIEJOWE – INDYWIDUALNE (maksymalnie 3 zawodników z każdej miejscowości)

Tenis stołowy

Zgłoszeni zawodnicy dzieleni na grupy, w których grają systemem każdy z każdym. Po fazie grupowej, następuje faza pucharowa, do której wchodzi zawodnicy z największą ilością zwycięstw (liczba zależna od ilości zgłoszonych zawodników). Nagradzane pierwsze trzy miejsca.

Warcaby

Zgłoszeni zawodnicy dzieleni na grupy, w których grają systemem każdy z każdym. Po fazie grupowej, następuje faza pucharowa, do której wchodzi zawodnicy z największą ilością zwycięstw (liczba zależna od ilości zgłoszonych zawodników). Nagradzane pierwsze trzy miejsca.

Indywidualny rzut do kosza

Zgłoszeni zawodnicy rzucają do kosza. Wygrywa ten, który trafi w najkrótszym czasie 10 rzutów (bez podziału na punkty za odległość).

Przenoszenie worka 50kg

Zgłoszeni zawodnicy przenoszą dowolną techniką worek w wyznaczonej odległości. Wygrywa ten, który przejdzie wyznaczoną trasę w najkrótszym czasie.

Mega twister

Zgłoszeni zawodnicy stają na planszy mega twistera. Wykonują oni polecenia prowadzącego. Wygrywa ten, który jako ostatni pozostanie na planszy.