



## 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  
quanto e sonori schiaffoni una Peteca.**

**Vince la sfida chi arriva per primo a 10 punti**