

1. RZUT WORECZKIEM DO CELU

Każdy z zawodników w drużynie otrzyma 5 woreczków którymi musi trafić do celu oddalonego o 5 m od linii rzutów. Sumujemy ilości trafień wszystkich zawodników. Ilość trafień równa się ilości zdobytych punktów przez drużynę.

2. ZADANIE LOGISTYCZNE

Drużyna otrzymuje 7 zdań do rozwiązania w formie testu A,B,C, D w określonym czasie. Zadaniem drużyny jest zaznaczenie jak największej ilości poprawnych odpowiedzi. Punktacja jest równa ilości odgadniętych zadań.

3. BIEG LUB SKOKI Z BALONEM WYPEŁNIONYM WODĄ

Konkurencja drużynowa. Każdy z zawodników umieszcza balon między kolanami i pokonuje dystans 5 m. Za wykonanie zadania każda drużyna otrzyma taką ilość punktów ilu zawodników przeniesie balon z wodą od punktu A do punktu B w określonym czasie.

4. RZUTY KÓŁKIEM DO CELU

Każdy z zawodników w drużynie otrzyma 5 kółek które musi wrzucić na stojącą tyczkę. Sumujemy ilości trafień wszystkich zawodników. Ilość trafień równa się ilości zdobytych punktów przez drużynę.

5. KALAMBURY

Jedna osoba wybrana z drużyny losuje zestaw 5 zadań do pokazania lub narysowania. Zadaniem drużyny jest odgadnięcie jak największej ilości pokazanych zadań w określonym czasie. Punktacja jest równa odgadniętym zadaniom.

6. SKOKI NA SKAKANCE

Drużyna wybiera jednego zawodnika z drużyny, który ma za zadanie wykonywać skoki na skakance w dowolny sposób w czasie 1 minuty. Punktacja od 9 do 1 uzależniona od czasu wykonywanych skoków (np.: 1 min – 9 pkt, 50 sek. - 8 pkt. itp.)

7. JAKA TO MELODIA

Jedna osoba wybrana z drużyny losuje zestaw 9 polskich piosenek i ma za zadanie zanucić jak największą ilość utworów w określonym czasie. Zadaniem drużyny jest odgadnięcie jak największej liczby utworów w/w czasie. Punktacja jest równa odgadniętym utworom.

8. UKŁAD TANECZNY

Do utworu przygotowanego przez organizatora drużyna ma 5 minut na ułożenie własnego układu tanecznego i zaprezentowania go przed Komisją utworzoną z władz miejskich. Wybrana komisja przyznaje punkty każdej drużynie.

9. ŚLALOM Z JAJKIEM

Każdy zawodnik z drużyny ma do pokonania tor przeszkód z zawiązanymi oczami i surowym jajkiem na łyżeczce. Za wykonane zadanie każda drużyna otrzyma taką ilość punktów ilu zawodników przeniesie jajko od punktu A do punktu B w najkrótszym czasie.

10. RZUT JAJKIEM DO PARTNERA

Kapitan drużyny rzuca kolejno surowym jajkiem do zawodników ustawionych w odległości 1m, 2m, 3m następnie każdy zawodnik odrzuca jajko do kapitana i przsuwa się o metr do tyłu. Wygrywa drużyna której zawodnik odsunie się jak najdalej od kapitana w jak najkrótszym czasie.