

SFIDE

1. Salto del gigante

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE

1. Salto del gigante

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE

1. Salto del gigante

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE

1. Salto del gigante

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.