

### **Liivapudelite tassimine**

Konksu abil, mida hoitakse nööriest, tuleb ühe kaupa viia liivaga täidetud nõud ühest rõngast teise. Mida kiiremini, seda parem. Rühm otsustab ise, kes aega võtab.

### **Näpitsad**

„Näpitsate“ abil korjatakse 2 min jooksul käbisid ja kastaneid. Kõikide saak kogutakse kotti kokku ja kaalutakse. Mida raskem kott, seda parem.

### **Ämblik**

Rõngaga, millel on pall ja mida saab liigutada vaid nööriest abil, tuleb teha ring ümber määratud ala. Palli kukkumine annab miinuspunkti.

### **Pendelkõis**

Ülesannet peab tegema 4 liiget, aga võivad ka kõik proovida. Kõis ripub oksalt ja lõpeb enne maad. Kahele poole kõiest on määratud ala, grupp peab ühelt alalt teisele liikuma kõie abil. Üksteise abistamine on lubatud. Jalad tohivad maad puudutada vaid määratud alas. Kuidas kõis kätte saada (liikuma saada), on grupi otsustada. Maa puudutamine keelatud alas, annab „-“, punkti.

### **Inimkett**

Grupp on omavahel ühendatud kätest ja jalgadest seotult. Grupp peab ületama ja läbima takistuse. Grupp ise otsustab, kes jääb sidujaks ning loeb nööripuuteid ja kes kelle kõrval on, seejärel ühendatakse käed ja jalad. Iga takistuse puude annab „-“, punkti.

### **Rihmal kõndimine**

Ülesannet peab tegema 4 liiget, aga võivad ka kõik proovida. Horisontaalselt kahe puu vahele on pandud kaks koormarihma. Tuleb liikuda ühest puust teiseni nii, et jalad on alumisel rihmal ja kätega hoitakse ülemisest. Järgmine võib ronida rihmale, kui eelmine on sealt maas. **NB! Kui enam ronida ei jõua, tuleb enne lasta jalad rihmalt maha ja siis käed!** Mida kiiremini ülesanne sooritatakse, seda parem. Ajavõtja otsustab grupp.

### **Tiri ja tõmbab – kummivöö ja pallid**

Kumm kinnitatakse puu külge. Pallid pannakse erinevatele kaugustele. Vöö aas pannakse võistlejale rakmeteks. Igaüks peab võtma vähemalt ühe palli. **NB! Tagasi tuleb liikuda nägu ees, selg ees tulles on oht kukkuda!** Mida kiiremini, seda parem. Ajavõtja otsustab grupp.

### **Tähekuubikud**

3 minuti jooksul tuleb tähekuubikutest moodustada võimalikult palju sõnu. Täringuid võib visata piiramatu kordi, peale viset tohib ühte tähte kasutada üks kord. Sõnad võivad olla erinevates keeltes, lühendeid ei arvestata. Iga sõna annab punkti. Ajavõtja otsustab grupp, võimalusel soovitan kasutada telefonis taimerit.

### **Võrgule lendavate taldrikutega täpsusvise.**

4 värvi lendavate taldrikutega tuleb võrgu pihta visata. Iga liige viskab ühe korra, st iga värviga vähemalt 2 korda. Visatakse lipu juurest. Number taldrikul on punktide arv. Punkti saab siis, kui taldrik puudutab võrku. Kui taldrik lendab läbi võrgu, saab rühm topelt punktid kui taldrikul kirjas.

### **Miiniväli**

Määratud on nn miinivälja ala, kuhu suvaliselt asetatud takistused. See ala tuleb läbida kinnisilmi. Tegevus toimub paarides, kus üks liigub miiniväljal kinnisilmi ja teine – nägija – olles miiniväljast väljas, juhendab, kõik paarid teevad harjutust üheaegselt. Harjutus algab siis, kui kõik kinniseotud silmadega inimesed on valmis harjutust alustama. „Miini“ puudutamine annab „-“, punkti. Miinuseid loeb üksikuks jäänud liige või iga juhendaja ise.

### **Köisredel**

Ülesannet peab tegema 4 liiget, aga võivad ka kõik proovida. Horisontaalselt kahe puu vahele pandud redeli ühest otsast teise liigutakse käte ja jalgade abil. **NB! Kui enam ronida ei jõua, ei tohi käsi enne lahti lasta, kui jalad on puudutanud maad!** Loetakse iga ronija poolt käega puudutatud pulki ja kogu rühma puuted liidetakse.

### **Pallijuhe**

Poolikud torud, mida mööda tuleb 40 palli ühest ämbrist teise juhtida ja seejärel pallid numbrite järgi ritta panna. Maha kukkunud pallid langevad välja. Iga ämbrisse jõudnud pall annab punkti.

### **Soo**

Laudade abil on vaja liikuda „mättaid“ mööda „soo“ ühest servast teise. Silla lagunemine või jalaga „soo“ puudutamine annab „-“, punkti.

### **Sõlmed köiele**

Liikmed hoiavad 1,5 m kauguselt teineteisest ühe käega köiest. Iga inimese vahele tuleb teha sõlm nii, et kätt nööri lahti ei lase. Aega soorituseks 3 min. Ajavõtja otsustab grupp, võimalusel soovitan kasutada taimerit telefonis. Mida rohkem sõlmi kahe rühma peale kokku, seda parem.

### **Aarde kirst**

Avage kirst ja võtke üks ümbrik. Kirjutage ümbrikule grupiliikmete nimed ja ümbrikus olevale paberile mõni mõte tänasest päevast ning pange ümbrik hinnanguga kirstu.

### **Labürint – laud ja 4 värvi pallid**

Lauda servast hoides, aetaks pallid sama värvi auku. Iga paari korral alustatakse algusest. Kui pall läheb maha üle ääre, saate miinuspunkti. Seejärel tuleb pall panna algusesse (laua keskel olevale värvitud alale) ja alustada uuesti.

### **Kottide viskamine**

Kotte visatakse märklaudade pihta, mis on riputatud erinevatele kaugustel või kõrgustel. Märklaudu on 6 ja igal märgil on oma väärtus, 1 - 6 punkti.

Viskamiseks on kõigil 2 katset ja millist kotti ning millise plaadi pihta soovitakse visata, selle otsustab viskaja. Grupp saab punkte siis, kui kott puudutab märklauda. Liikmete punktid liidetakse.

### **Kirjaklambrikett**

Ühe minuti jooksul tuleb teha kirjaklambritest kett. I liige paneb koti vööle ja võtab kotist ühekaupa klambreid, annab II-le ja tema III-le jne kuni viimase liikmeni, kellel on kindad käes ja ta teeb keti. Mida rohkem klambreid ketis, seda parem. Ajavõtja otsustab grupp.

### **Pallid august mööda**

Auguline koormakate ja erineva suuruse ning materjaliga palli. Ülesanne kestab 3 minutit. Rühm valib pallide hulgast 2, mida tuleb veeretada auklikul kangal. Mitte üheaegselt! Pall peab tegema kõikide aukude ümber ringi. Kui pall kukub maha, alustatakse algusest, kuid saadakse miinuspunkt. Tehnika ja taktika valib meeskond ise.

