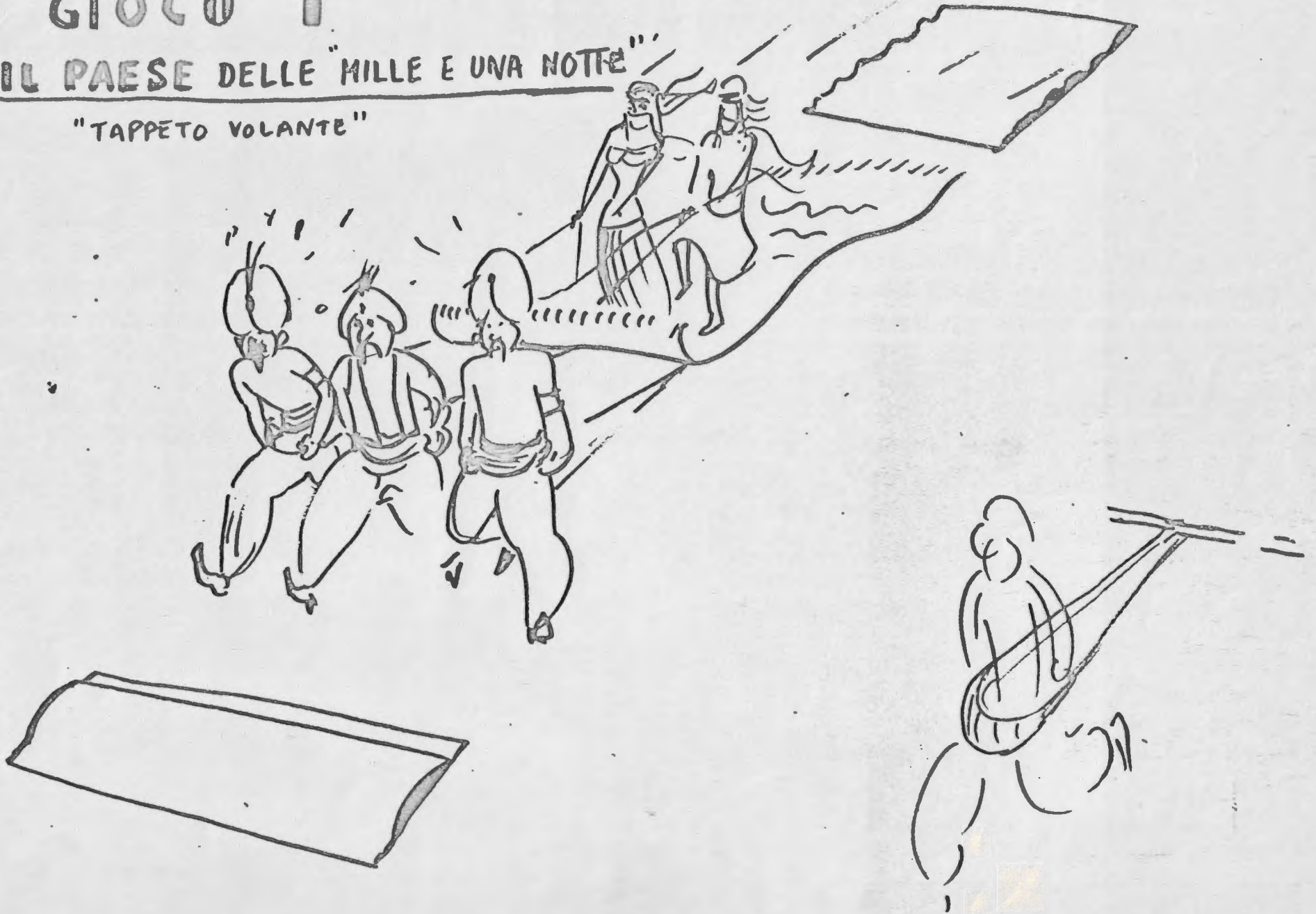


GIOCO 1

IL PAESE DELLE "MILLE E UNA NOTTE"

"TAPPETO VOLANTE"



Jeu 2 - "LE PAYS DE COW-BOYS = RODEO"

(effectué par chacune des équipes à son tour)

Un taureau à roulettes est poussé vers la piscine par les concurrents. Le cowboy qui joue à ce moment doit suivre le taureau, lui monter en croupe et le freiner (par les cornes) avant d'arriver à la fin du parcours.

Si le taureau atteint la fin du parcours, le concurrent est catapulté dans la piscine.

Si le concurrent arrête le taureau régulièrement, on tient compte du temps qu'il a employé.

L'équipe gagnante est celle qui, après deux poursuites, a utilisé le moins de temps.

Concurrents: 2 garçons

Game 2 - "COWBOY LAND = RODEO"

(game with subsequent turns)

The competitors push a bull on wheels towards the swimming pool. The cow-boy on scene at that moment must follow the bull, jump on his back and stop him (by his horns) before arriving at the end of the course.

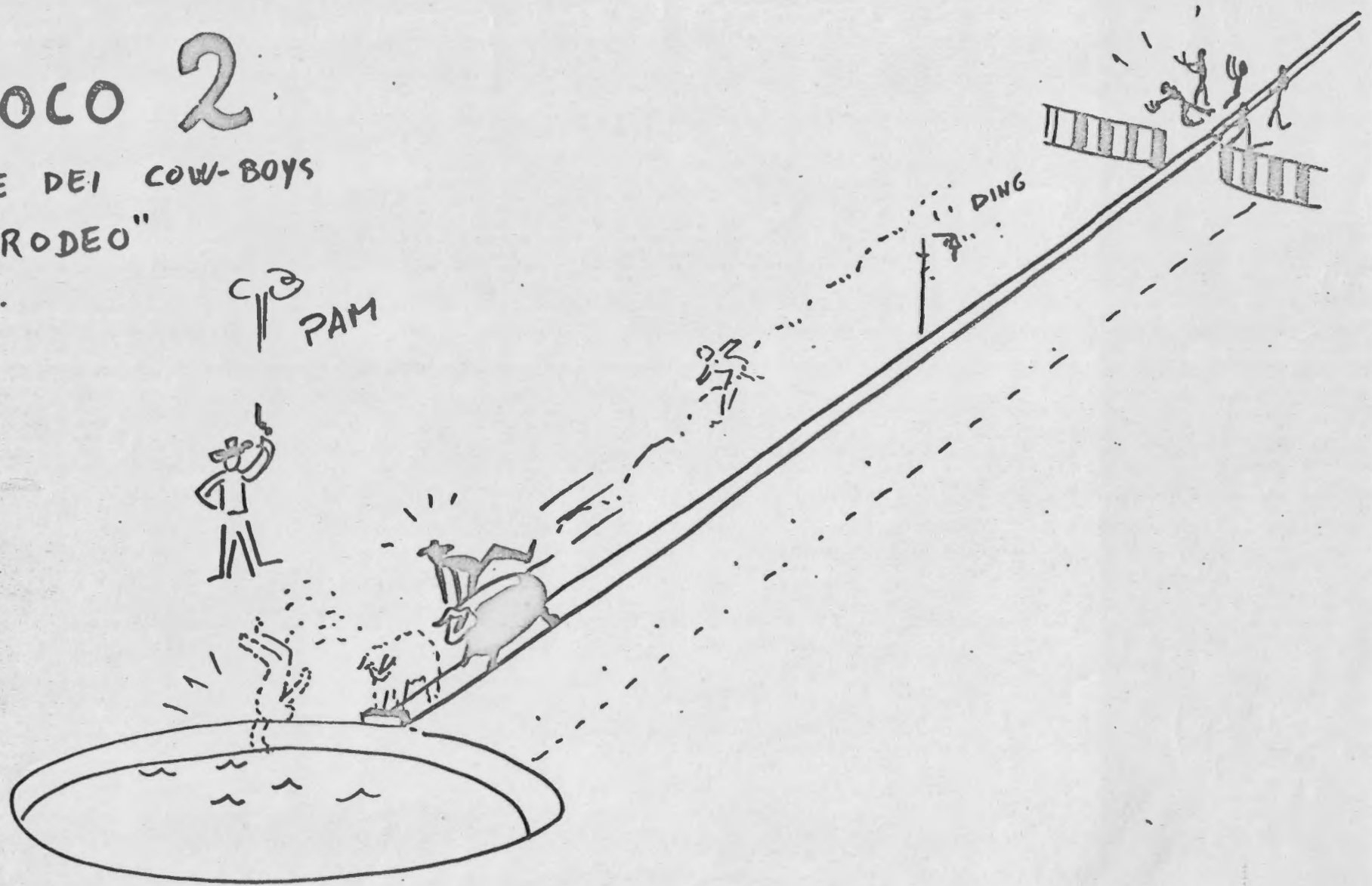
If the bull reaches the end of the course, the competitor is shot into the swimming pool. If the competitor stops the bull in time, the length of time required to do so will be taken into consideration. The winning team is the one which after two races has taken up less time.

Competitors: 2 men

Haase
Kinchen

GIOCO 2

IL PAESE DEI COW-BOYS
"RODEO"



Jeu 1 - "LE PAYS DES GRANDS ARBRES"

(2 manches simultanées)

Un bucheron a environ une minute et demie pour entamer un arbre à la hache le plus profondément possible.

Une fois ce temps écoulé, le tonneau sur lequel il travaille ex plose (en réalité il s'ouvre avec un grand nuage).

A ce point l'OURS, son ami, peut partir et abattre l'arbre par poussées.

Il est évident que, plus le bucheron aura bien accompli son oeuvre, plus rapidement l'ours parviendra à abattre l'arbre.

Concurrents: 2 garçons 1 girl

3 min 30 sec chopping

1 Male Chopping
1 Male Bear
give rolled axe part through
ring a release bear to push tree
lift up legs of bear to get on platform

Game 2 - "THE LAND OF BIG TREES"

(two turns and contemporarily)

A timberjack has about one and a half minutes to cut into a tree with an axe as deeply as possible.

At the end of this time the barrel on which he is working explodes (it does in fact open up with a terrific dust).

At this stage his friend the BEAR can start off and knock down the tree by pushing it.

Obviously the better job the timberjack does, the quicker it will be for the bear to knock down the tree.

Competitors: 2 men

WAX

AXE - BLUNT & heavy

Bear

4

Roy Hutton
Byron Massey
Chris Ward

GIOCO 3

DL PAESE DEI GRANDI ALBERI
CANADA



Jeu 4 - "LE PAYS DE LA NEIGE"

(effectué par les équipes chacune à leur tour)

Un skieur s'enfuit de la maison de sa femme en abandonnant cette dernière. Les autres femmes coalisées le bloqueront et lançant derrière lui une avalanche de neige (toutes les filles des équipes adversaires).

Le concurrent s'arrête au point où il est renversé par l'avalanche (boule) ou bien peut s'enfuir en abandonnant les skis. Le gagnant est le skieur qui a fait le plus long parcours.

Concurrents: 1 garçon - 1 fille

Game 4 - "THE LAND OF SNOW"

(subsequent game)

A skier runs away from his wife's house and leaves her. The other wives get together and block his way leaving behind him an avalanche (all girls from the enemy teams). The competitor stops when he is knocked down by the avalanche (a ball) or can escape leaving his skis behind.

The winner is the skier who has covered the longest distance.

Competitors: 1 man, 1 girl

5 secs before ball is pushed

Walt's skis

Suggs

Coleman

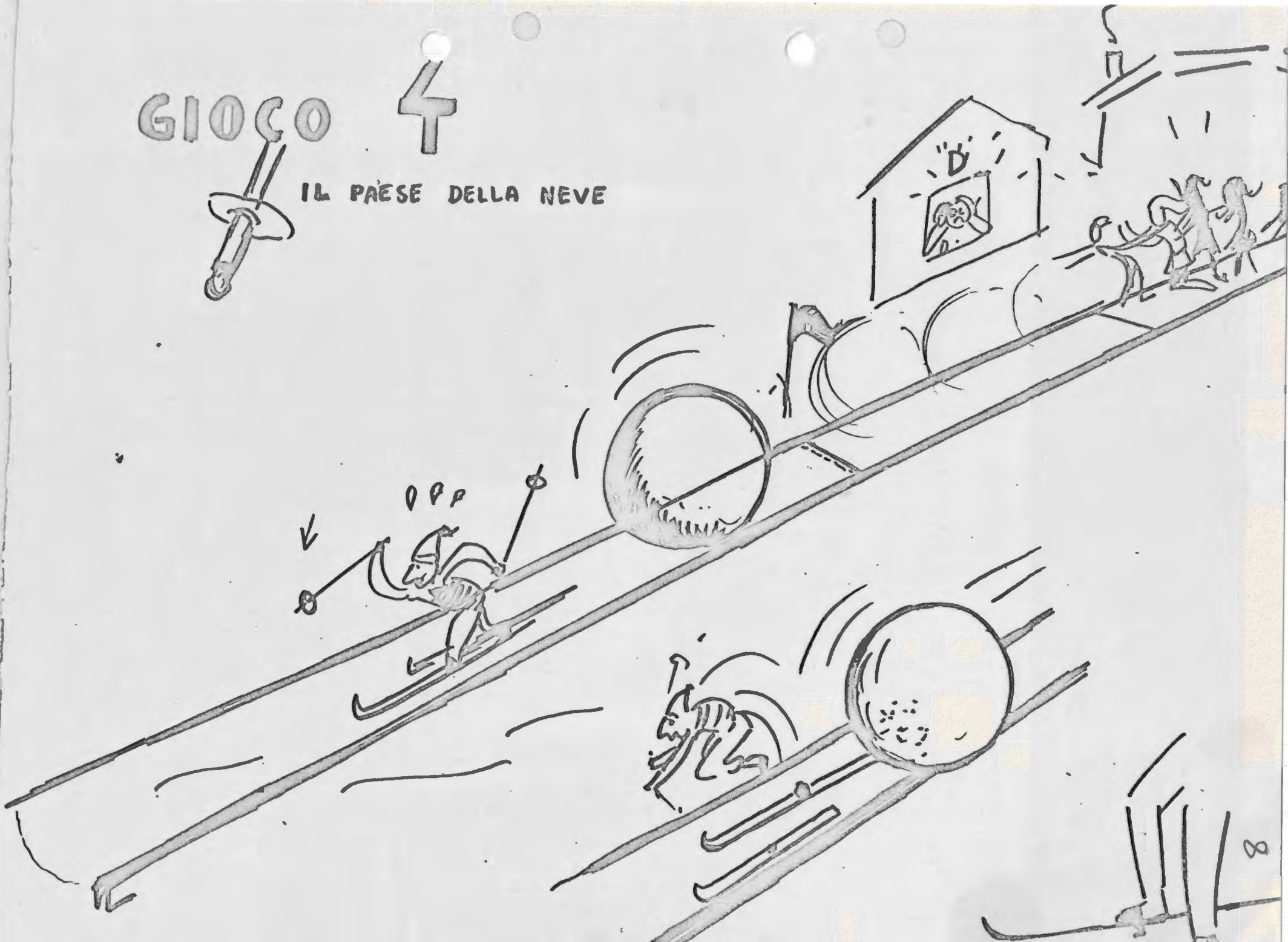
~~Allen~~

Cartwright

GIOCO

4

IL PAESE DELLA NEVE



Jeu 5 - "LE PAYS DE LA MER DE GLACE"

Pour chaque équipe un concurrent joue au début; celui-ci doit trouver la glace en un point déterminé et pêcher un poisson avec une ligne spéciale aimantée.

Lorsque le concurrent n° 1 tombe dans la "mer", son jeu est terminé.

Le jeu continue avec le concurrent n° 2 (fille) et 3 (fille). Le gagnant est celui qui a pris le plus grand nombre de poissons.

Concurrents: 1 garçon, 2 filles

Game 5 - "THE LAND OF THE SEA OF ICE"

For each team at the beginning a competitor takes part whose job it is to make a hole in the ice in a specific point and fish a fish with a special magnetic line.

When the first competitor falls in the "sea" his game is over. The game is continued by competitor 2 (girl) and competitor n.3 (girl).

The winner is the one who catches most fish.

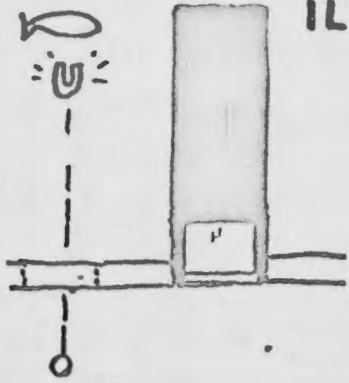
Competitors: ~~1 man, 2 girls~~

*2 men 1 girl
step on joints
good hard hit in center of disc
the hole no support - use back.*

*Suggers
Jones
Craig
DAY*

GIOCO 5

IL PAESE DEL MARE DI GHIACCIO
"ESKI MESI"



Jeu 6 - "LE PAYS DE LA GRANDE SOIF"

(toutes les équipes ensemble)

Dans une zone délimitée, sous le sable, se trouve une prise d'eau pour chaque équipe.

Les points sont déterminés d'après l'ordre de mise en service des prises d'eau.

Avant de trouver la prise d'eau, les concurrents devront trouver un oeuf d'autruche qui devra être extrait intact. Si, en creusant, les concurrents cassent l'oeuf, les autruches surveillantes chasseront la fille à coups de bec et le garçon devra continuer tout seul.

(N.B.: les autruches sont JUGES DE TOUCHE - les plus jeunes et les plus spirituels).

Concurrents: 1 garçon, 1 fille

Game 6 - "THE LAND OF THE GREAT THIRST"

(contemporary)

In a fixed area, under the sand, there is a hydrant for each team. The points are given on the basis of the order with which the hydrants are operated.

Before coming across the hydrants, the competitors will find an ostrich egg which will have to be extracted intact. If the competitors break the egg when digging, the watching ostriches will chase the girl away by pecking at her and the man will have to carry on alone.

(NOTE: the ostriches are judges de touches - the youngest and the most witty)

Competitors: 1 man, 1 girl

GIOCO 6

IL PAESE DELLA GRANDE SETE
"SAHARA"



Jeu 7 - "LE PAYS DU PONT ET DES BATONNETS"

(chaque équipe à son tour)

Deux concurrents doivent se rencontrer au centre d'un pont. Un concurrent (A) par avec une assiette qu'il fait tourner sur un bâtonnet. Le concurrent doit prendre le bâtonnet et l'assiette et revenir au point de départ.

En un temps maximum de 40", l'équipe gagnante est celle qui accomplit l'exercice sans incidents, dans le moins de temps.

(chute des assiettes = on revient en arrière pour en prendre un autre)

(chute des concurrents dans l'eau = élimination)

Concurrents: 2 filles

Game 7 - "THE LAND OF THE BRIDGE AND THE STICKS"

(game with subsequent turns)

Two competitors meet in the middle of a bridge. Competitor (A) starts off with a plate which he rotates on a stick. Competitor (B) has to take the stick and the plate and go back to the starting point.

With a maximum time of 40" the winning team is the one which regularly does the exercise in the shortest time.

(if they drop their plates, they have to go back and get another one)

(if the competitors fall into the water, they are eliminated)

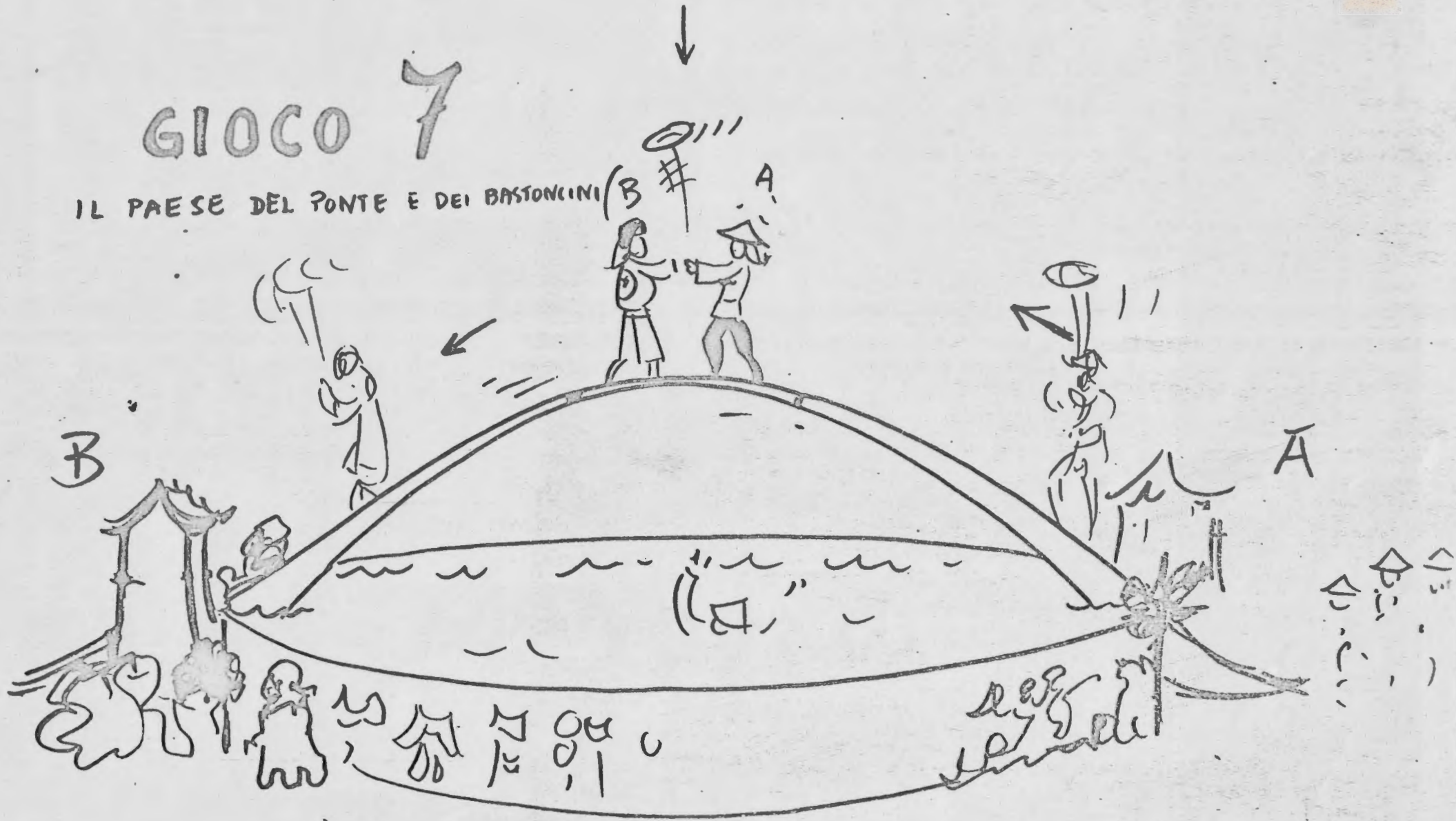
Competitors: 2 girls

3 men + 2 girls

Ray Hutton
R. 1. Massey
Poulter
Seth
Gray
~~J. G. de~~
Cartwright

GIOCO 7

IL PAESE DEL PONTE E DEI BASTONCINI (B A)



Jeu 8 - "LE PAYS DES DRAGONS ET DES SAMOURAIS

(jeu simultané)

Un DRAGON au corps articulé passe rapidement à plusieurs reprises en un point où des samourais peuvent planter dans son corps leur épée.

Après un certain nombre de passages, on contrôle les différentes parties du dragon portant les symboles des Pays.

(Comptage positif: points correspondant aux épées enfilées dans leur propre secteur;

Comptage négatif: chaque épée enfilée dans son propre secteur est un point négatif ou un inconvénient)

Concurrents: 1 garçon
(éventuelle "GEISHA" qui passe les armes au samourai)

Game 8 - "THE LAND OF DRAGONS AND SAMURAIS"

contemporary game)

A DRAGON with a jointed body will quickly go past a point several times where some Samurais can thrust their swords into his body.

After a certain number of passages the various parts of the dragon marked by the symbols of the countries are checked.

(Positive calculation: points in relation to swords thrust in to one's own sector;

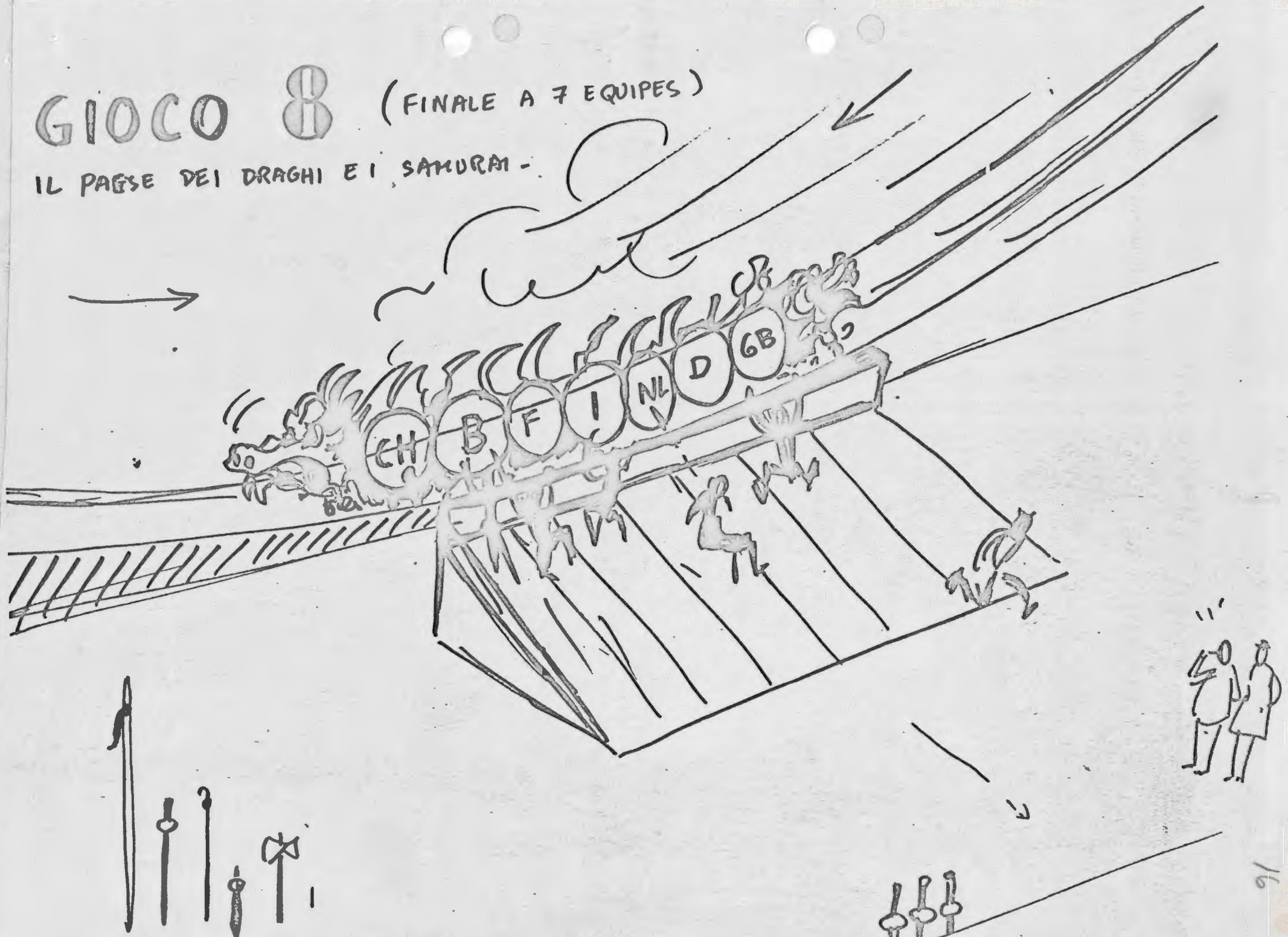
Negative calculation: every thrust in one's own sector is a negative point or a disadvantage).

Competitors: 1 man + 1 girl
(maybe a "GEISHA" who hands over the arms to the samurai)

50ms
✓ Second
DAY

GIOCO 8 (FINALE A 7 EQUIPES)

IL PAESE DEI DRAGHI E I SAMURAI.



FIL ROUGE - LES BAGAGES

Sur un rouleau que les adversaires ont le droit de déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre se trouvent des bagages de tout genre en caoutchouc.

Le gagnant est celui qui, en deux minutes, extrait du rouleau le plus grand nombre de bagages portant le signe de sa propre équipe.

Le garçon est dans le rouleau et la fille sur une plateforme à terre d'où elle doit prendre au vol les bagages.

Concurrents: 1 garçon, 1 fille

FIL ROUGE - THE SUITCASES

On a conveyor belt which the competitors can move in a clock wise direction there are all sorts of rubber suitcases. The winner is the one who removes the largest number of cases marked with his sign from the belt.

The man is on the belt and the lady on a stand on the floor and she must catch the luggage as her partner throws it to her.

Competitors: 1 man, 1 girl

*3 men pushing, each side
seems wheel
keep to front of wheel to throw*

*Redhead
V. Perde*

"FIL ROUGE"

"I BAGAGLI"

