

Il giornale svizzero

- 1) 2 squadre da persone indefinito
- 2) Campo da calcio che rappresenta il giornale
- 3) Ogni squadra ha una metà di un campo e deve recuperare delle lettere nel campo avversario. Se il giocatore entra nella metà del campo avversaria può essere preso dall' avversario e se viene toccato deve restare fermo sul posto fino a quando un suo compagno di squadra non lo tocca liberandolo. Per vincere occorre prendere nella metà campo avversaria diversi pezzetti di giornale (lettere) e portarli nella propria parte di campo e creare il nome del giornale. Il primo che finisce ha vinto.
- 4) Tempo infinito