

## **KOŃ-KURSY**

Koń-kursy to tradycyjne na Falkonach śmieszne konkurencje, które mają wyłonić najlepszych w rozmaitych zwariowanych pracach i umiejętnościach. Wzięły się od słynnej konkurencji tzw. bezwiednego patrzenia się w przestrzeń, która stała się legenda opowiadaną w fandomie. Jeśli masz dystans i nie boisz się wyzwania – wex udział w zabawie. Zapraszamy.

### **Piątek**

**18:00**

#### **Trójbój dla par**

Wyścig w parach na 3 nogach. Parom sklejamy „środkowe nogi”. Wygrywa para, która pierwsza dotrze do mety.

**20:00**

#### **Smoczy oddech**

Trzeba bez pomocy kończyn doprowadzić piłeczkę ping pongową do mety, jedynie w nią dmuchając. Zwycięża ten, kto pierwszy wdmuchnie swoją piłeczkę w wyznaczone miejsce. Można wydmuchiwać z toru piłeczki przeciwników.

### **Sobota**

**12:00**

#### **Hulaj dusza Hop**

Zawody w parach. Jeden z uczestników jest celem, na który trzeba zarzucić hula. Cel może pomagać rzucającemu, jednak nie może odrywać stóp od ziemi, a żeby nie było za prosto, cel stoi tyłem do swojej pary.

**14:00**

#### **Modowe wyścigi**

Ubieranie na czas. Uczestniczy w ciągu minuty muszą założyć na siebie jak najwięcej części garderoby. Zwycięża ten, kto założy najwięcej.

**16:00**

#### **Złów pączusia**

Zawody w parach. Trzeba nakarmić swojego partnera pączkiem na wędce. Partner nie może używać rąk do jedzenia. Zwycięża para, której pączek będzie pierwszy w całości zjedzony.

**18:00**

#### **Śliski sprawa**

Na rozwiniętej rolce papieru (na końcowym listku) umieszczamy szklankę/kieliszek wypełniony wodą. Uczestnicy muszą szybko, acz delikatnie zwijać swoje rolki tak, żeby szklanka z zawartością się nie przewróciła, papier nie rozerwał, a ich napój dotarł do nich jak najszybciej. Zwycięża ten, kto pierwszy się napije.

### **Niedziela**

**12:00**

#### **Równowaga to podstawa**

Zwycięzca musi ukończyć wyścig z różnymi rządzeniami/przerwykami utrudniającymi przejście. W ustach ma łyżeczkę, na niej piłeczkę pingpongową, która oczywiście nie może spaść podczas wyścigu.

**14:00**

**Żelkowy zawrót głowy**

Łowienie ustami żelek z wypełnionego wodą pojemnika. Zwycięża ten, kto w ciągu 15 sekund wyłowi najwięcej.