



DI FESTA IN FESTA CON LA REGINA MIRIAM

Prove da superare

Caselle arancioni del tabellone

| Casella | Prova da superare |
|---------|--|
| 6 | Un concorrente della squadra deve memorizzare il numero di cellulare di un animatore in 15 secondi, mentre le altre squadre urlano numeri a caso nelle tue orecchie |
| 11 | Tutti i componenti della squadra devono costruire un aeroplanino di carta, per superare la prova la maggioranza degli aerei deve volare per almeno 2 metri |
| 14 | Un rappresentante della squadra deve mimare con il sedere un numero. La Squadra deve indovinare almeno 3 numeri in un minuto |
| 17 | Telefono senza fili: trasmetti una di queste frasi: "Il cane di Astrubale vola verso Annibale"; "Li vuoi quei Kiwi"; "A quest'ora il questore in questura non c'è" |
| 22 | Indovina chi: un concorrente avrà uno di questi nomi scritti sulla fronte e dovranno indovinarlo, facendo delle domande al resto della squadra, che potrà rispondere solo con un sì o con un no. I nomi sono: "Don", "Zaccheo", "Arlecchino" |
| 31 | Pictionary: Un concorrente della squadra disegna il cartone Animato suggerita dall'animatore e il resto della squadra deve indovinarlo |
| 33 | Un concorrente della squadra pone un foglio di carta sulla propria testa e con la penna scrive Nome e Cognome di un personaggio famoso suggerita dall'animatore e gli altri devono leggere e indovinare di chi si tratta |
| 38 | Sacchi pieni e sacchi vuoti al rovescio: quando l'animatore urla "Sacchi pieni" i ragazzi si abbassano, se invece grida "sacchi vuoti" i ragazzi si alzano in piedi. Chi sbaglia viene eliminato. Dopo un minuto e mezzo la maggioranza della squadra deve essere ancora in gioco. |
| 53 | Tutta la squadra si siede per terra e ognuno afferra le caviglie del ragazzo davanti. La squadra deve procedere come in una canoa in avanti per almeno 1 minuto. |
| 58 | L'animatore dice una lettera dell'alfabeto e la squadra deve dire più parole possibili che cominciano con quella lettera degli oggetti che vedono intorno a loro. |