



LE PROVE PIPISTRELLO

IL GIOCATORE CHE HA LANCIATO I DADI VIENE BENDATO PER OGNI PROVA!!!

1. Tu assumi una espressione facciale: arrabbiato, felice, spaventato o triste. Porta le mani del giocatore bendato sul tuo viso: lui ha due tentativi per riconoscere la tua espressione.
2. Prendi un oggetto e fallo toccare al giocatore bendato. Ha due tentativi per indovinare cos'è.
3. Porta le mani del giocatore bendato sul viso di un giocatore: ha due tentativi per capire chi è.
4. Scegli un animale e fallo disegnare al giocatore bendato, gli altri dovranno riconoscerlo e solo allora si considererà la prova superata.
5. Fai indovinare al giocatore bendato il valore di una moneta scelta dagli altri giocatori. Ha due tentativi.
6. Scegli dal cartoncino delle parole a rilievo una parola e falla riconoscere al giocatore bendato.
7. Uno dei giocatori pronuncia una parola: il giocatore bendato deve riconoscere chi l'ha detta in due tentativi.
8. Tu con un dito scrivi una parola di almeno 5 lettere (una per volta) sulla mano del giocatore bendato. Lui ha 2 tentativi per indovinare la parola.
9. Slaccia le scarpe al giocatore bendato e chiedigli di riallacciarsele.
10. Fai scrivere al giocatore bendato il suo nome in corsivo e in stampatello. La prova è superata se il nome è leggibile.

Ed in più puoi:

1. Un concorrente bendato (non vedente) deve essere guidato con comandi verbali, in un percorso nella piazza.
2. Un concorrente bendato dovrà recuperare un oggetto, seguendo i comandi verbali dati da un altro giocatore.
3. Prendi 5 pennarelli e fai aprire e chiudere i tappi al giocatore bendato. La prova si considera superata se non si sporca le mani.
4. Il giocatore bendato deve riuscire a posizionare gli altri giocatori in ordine di altezza utilizzando il tatto.
5. Il giocatore bendato deve riuscire a versarsi da bere e bere, senza rovesciare acqua a terra.



LE PROVE TARTARUGA

1. Lega con uno spago la tua caviglia destra con la sinistra del giocatore che ha lanciato i dadi. Gli altri giocatori decidono un oggetto da raggiungere a 5 metri di distanza.
2. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scrivere il suo nome indossando un guantone da cucina. La prova è superata se la scritta è leggibile.
3. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scrivere il suo nome con la mano che non usa abitualmente. Massimo 30 secondi.
4. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve allacciarsi una scarpa indossando un guantone da cucina. Tempo massimo 30 secondi.
5. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scrivere PLAY DIFFERENT con la mano che non usa abitualmente. la prova è considerata se la scritta è leggibile.
6. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve lanciare un dado e riprenderlo al volo per due volte, indossando un guantone da cucina; ha tre tentativi per farcela.
7. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve allacciarsi una scarpa con una mano sola. Tempo massimo 30 secondi.
8. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve piegare un foglio tre volte su se stesso con una mano sola, facendo combaciare gli angoli. Tempo massimo 20 secondi.
9. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve percorrere tre metri con i piedi legati senza correre nè saltare.
10. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve aprire una bottiglia di plastica con una mano sola. Tempo massimo 30 secondi.

Ed in più puoi...

1. Abilità in carrozzina manuale: fare il giro della piazza
2. Abilità in carrozzina: il concorrente deve giocare a tennis seduto nella carrozzina
3. Abilità in carrozzina: il concorrente deve provare a salire sul marciapiede
4. Abilità con stampelle: deve riuscire a fare un percorso utilizzandole
5. Il giocatore deve riuscire a togliersi un indumento senza usare le mani.



LE PROVE DELFINO

1. Il giocatore che ha lanciato i dadi ha 10 secondi per memorizzare le cose che ha attorno poi deve chiudere gli occhi. Gli altri giocatori possono fargli 3 domande su colori e posizione degli oggetti. Con 2 risposte su 3 la prova è superata.
2. Scegli un'illusione ottica dal regolamento e fa indovinare al Il giocatore che ha lanciato i dadi, le due immagini presenti.
3. Prendi il brano "se fossi un mago" nel regolamento e fai leggere al giocatore che ha lanciato i dadi una riga.
4. Il giocatore che ha lanciato i dadi ha due tentativi per pronunciare il nome di un altro al contrario.
5. Metti 10 pennarelli colorati sul tavolo. Il giocatore che ha lanciato i dadi ha 10 secondi per memorizzarli poi chiude gli occhi. Togline uno e lui ha due tentativi per indovinare quale.
6. Tutti i giocatori fanno rumore, tu pronuncia una parola sottovoce e il giocatore che ha lanciato i dadi deve indovinarla. Ha due tentativi.
7. Suggerisci al giocatore che ha lanciato i dadi un animale della fattoria da mimare: chi indovina avanza fino al prossimo leone.
8. Il giocatore che ha lanciato i dadi ha due tentativi per scrivere la parola GIARDINO al contrario: la prima lettera diventa l'ultima. Tempo 30 secondi (ONIDRAIG)
9. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve battere le mani sulle orecchie e urlare A. Tu pronuncia una parola a voce alta e lui ha due tentativi per indovinarla.
10. Disegna su un foglio un mestiere (cuoco, meccanico..) e il giocatore che ha lanciato i dadi deve indovinare. Tempo 60 secondi.

Ed in più puoi...

1. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve chiudere gli occhi, allargare le braccia e puntare i pollici avanti. Con un movimento unico deve portae le mani davanti a sè facendo combaciare i due pollici. Due tentativi.
2. Senza emettere suoni e solo usando il labiale sillaba una parola. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve indovinarla.
3. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scrivere la parola FARFALLA ribaltando sotto-sopra ogni singola lettera. Tempo 30 secondi.
4. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scrivere il nome di un passante usando la mano che non usa abitualmente.
5. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve mimare uno sport scelto da un passante.